

MUSIC WORKSTATION

XP-50

Prise en main

Introduction

Merci d'avoir choisi la station de travail musicale XP-50 Roland.

Le XP-50 est une station de travail musicale (Workstation) qui combine une source sonore de synthétiseur produisant une riche variété de sons (compatibilité ascendante avec le JV-1080), et un séquenceur puissant et simple d'emploi. En système informatique musical ou en prestation scénique, le XP-50 offre à vos doigts toute la puissance de la musique.

Comment utiliser les 2 parties du manuel du XP-50

Pour tirer pleinement parti des fonctionnalités du XP-50 et vous assurer une utilisation sans problème, veuillez lire cette prise en main et le mode d'emploi qui la suit.

Le XP-50 a un manuel en 2 parties : prise en main et mode d'emploi.

Prise en main

Cette première partie vous explique comment rapidement et aisément prendre plaisir avec le XP-50. Pour tirer tous les avantages des nombreuses fonctions sophistiquées du XP-50, commencez par cette partie puis lisez le mode d'emploi.

Mode d'emploi

Les chapitres 1 et 2 expliquent les concepts de base et le fonctionnement du XP-50. Veillez à bien les lire. Les chapitres suivants contiennent des explications sur les différents paramètres et fonctions, méthodes de fonctionnement du XP-50 dans une configuration plus sophistiquée et des informations supplémentaires. Lisez ces chapitres si nécessaire.

Sommaire

Remarques importantes	3
Fonctions du XP-50.....	5
Face avant et arrière	6
Faire les connexions	9
Mise sous tension	10
Faisons jouer les sons	11
Sélection et jeu des Patches	
Jeu de sons de percussion depuis le clavier	
Essayons les fonctions de jeu	12
Ecoute de la disquette de démonstration	13
Ecoute des morceaux de démonstration	
Utilisation de la fonction RPS durant le jeu des morceaux	
Utilisation de la fonction RPS pour jouer différents	
Patterns	14
Enregistrement d'un morceau	15
Avant de commencer à enregistrer	
Enregistrement de la batterie en temps réel	16
Visualisation des données enregistrées	18
Enregistrement de la basse pas à pas	19
Enregistrement de la mélodie en temps réel	21
Sauvegarde de votre nouveau morceau	22
Formatage d'une disquette	
Sauvegarde de votre morceau sur disquette	23
Création d'une Performance adaptée au morceau	24
Sélection d'un Patch différent pour la mélodie	
Assignment d'un nouveau nom à la Performance	
Stockage de la Performance	25
Biographie	26

	CAUTION RISK OF ELECTRIC SHOCK DO NOT OPEN	
ATTENTION: RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE NE PAS OUVRIIR		
CAUTION: TO REDUCE THE RISK OF ELECTRIC SHOCK, DO NOT REMOVE COVER (OR BACK) NO USER-SERVICEABLE PARTS INSIDE. REFER SERVICING TO QUALIFIED SERVICE PERSONNEL.		



L'éclair dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence à l'intérieur de l'appareil d'une tension électrique de force suffisante pour constituer un risque de choc électrique



Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence d'instructions importantes pour l'emploi et la maintenance de l'appareil dans les documents qui l'accompagnent

INSTRUCTIONS CONCERNANT LE RISQUE D'INCENDIE, CHOC ELECTRIQUE, OU BLESSURES.

INSTRUCTIONS DE SECURITE IMPORTANTES CONSERVEZ CES INSTRUCTIONS

ATTENTION - Avec des appareils électriques, des précautions de base doivent être suivies, notamment celles ci-dessous :

1. Lisez toutes les instructions avant d'employer l'appareil.
2. N'utilisez pas cet appareil près d'eau – par exemple, près d'une baignoire, d'un évier, d'une piscine, sur un sol humide, ou équivalent.
3. Cet appareil ne doit être utilisé qu'avec un support ou stand recommandé par le fabricant.
4. Cet appareil, seul ou associé avec un amplificateur et des écouteurs ou haut-parleurs, peut produire des niveaux sonores capable d'entraîner une perte définitive d'audition. Ne l'utilisez pas longtemps à fort volume ou à un niveau inconfortable. Si vous ressentez une perte d'audition ou des bourdonnements d'oreille, vous devez consulter un spécialiste des troubles auditifs.
5. L'appareil doit être placé pour que sa localisation et sa position n'interfèrent pas avec sa propre ventilation.
6. L'appareil doit être gardé à distance des sources de chaleur telles que radiateurs, accumulateurs ou autres appareils produisant de la chaleur.
7. L'appareil ne doit être connecté qu'à une alimentation du type décrit dans le mode d'emploi ou indiqué sur l'appareil lui-même.
8. Le cordon d'alimentation de l'appareil doit être déconnecté de la prise murale en cas d'inutilisation prolongée.
9. Prenez garde à ne laisser aucun objet ou liquide pénétrer dans l'appareil par ses ouvertures.
10. L'appareil doit être examiné par un technicien qualifié lorsque :
 - A. Le cordon ou la fiche d'alimentation a été endommagé.
 - B. Un objet ou du liquide ont réussi à s'immiscer à l'intérieur de l'appareil.
 - C. L'appareil a été exposé à la pluie.
 - D. L'appareil ne semble pas fonctionner normalement ou manifeste un changement notable de performances.
 - E. L'appareil est tombé, ou bien son boîtier a été endommagé
11. Ne tentez aucune intervention sur l'appareil en dehors de ce qui est décrit dans les instructions d'entretien. Toute autre intervention doit être effectuée par un personnel de maintenance qualifié.

Pour le Canada

Pour la fiche de branchement polarisée

CAUTION: TO PREVENT ELECTRIC SHOCK, MATCH WIDE BLADE OF PLUG TO WIDE SLOT, FULLY INSERT.

ATTENTION: POUR ÉVITER LES CHOCs ÉLECTRIQUES, INTRODUIRE LA LAME LA PLUS LARGE DE LA FICHE DANS LA BORNE CORRESPONDANTE DE LA PRISE ET POUSSER JUSQU' AU FOND.

Pour le Canada

CLASS B

NOTICE

This digital apparatus does not exceed the Class B limits for radio noise emissions set out in the Radio Interference Regulations of the Canadian Department of Communications.

CLASS B

AVIS

Cet appareil numérique ne dépasse pas les limites de la classe B au niveau des émissions de bruits radioélectriques fixés dans le Règlement des signaux parasites par le ministère canadien des Communications.

REMARQUES IMPORTANTES

En plus des éléments donnés en page précédente, veuillez lire et suivre les consignes suivantes :

Alimentation

- Avant de connecter cette unité à d'autres appareils, éteignez tous vos appareils; cela aidera à prévenir dommages et mauvais fonctionnements.
- N'utilisez pas pour cette unité un circuit servant déjà à alimenter un appareil générateur de parasites, tel qu'un moteur électrique ou un système variateur de lumière.

Emplacement

- Utiliser cette unité près d'amplificateurs de puissance (ou d'autres équipements contenant de gros transformateurs) peut induire des parasites.
- Cet appareil peut interférer avec la réception de radio et de télévision. Ne l'utilisez donc pas à proximité de tels récepteurs.
- Observez les conseils suivants quand vous utilisez le lecteur de disquette de l'unité. Pour plus de détails, référez-vous à "Avant d'utiliser les disquettes".
 - Ne placez pas cet appareil près d'unités produisant de forts champs magnétiques (tels que des haut-parleurs).
 - Installez l'instrument sur une surface plane et stable.
 - Ne déplacez pas l'instrument et ne le soumettez à aucune vibration pendant que le lecteur fonctionne.

Maintenance

- Pour le nettoyage quotidien, essuyez l'unité avec un chiffon sec et doux ou à la rigueur légèrement humidifié avec de l'eau. Pour ôter les taches rebelles, utilisez un détergent léger et non abrasif. Ensuite, veillez à essuyer soigneusement l'unité avec un chiffon sec et doux.
- N'utilisez jamais d'essence, diluant, alcool ou solvant d'aucune sorte pour éviter le risque de décoloration et/ou déformation.

Sauvegarde de la mémoire

- Cet instrument contient une pile qui alimente les circuits mémoire quand l'appareil n'est pas sous tension. La durée de vie estimée de cette pile est de 5 ans ou plus. Toutefois, pour éviter la perte des données de la mémoire, il est fortement recommandé de changer la pile tous les 5 ans. Sachez que la durée de vie réelle de la pile dépend de son environnement physique – notamment de la

température. Quand il est temps de changer la pile, contactez un service de maintenance qualifié.

- Quand la pile s'affaiblit, le message suivant apparaît à l'écran : "Battery Low". Veuillez changer la pile dès que possible pour éviter la perte des données de la mémoire.
- Sachez que le contenu de la mémoire peut parfois être perdu quand l'unité est envoyée pour réparation ou lorsque par malchance un mauvais fonctionnement se produit. Les données importantes doivent donc être stockées sur disquette ou écrites sur papier (si possible). Durant les réparations, tout le soin nécessaire est apporté à la conservation des données. Toutefois, dans certains cas (notamment lorsqu'un circuit relatif à la mémoire elle-même est hors service), nous regrettons qu'il ne puisse être possible de recouvrer vos données.

Avant d'utiliser les disquettes

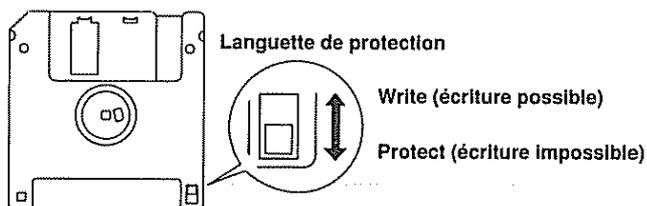
- * **Malheureusement, il peut être impossible de restaurer des données stockées sur une disquette après altération. Roland ne saurait en aucun cas être tenu responsable de la perte de ces données.**

Maniement du lecteur

- Placez l'instrument sur une surface plane et stable dans une zone à l'abri des vibrations. S'il doit être installé sur un plan incliné, veillez à ce que l'installation reste dans une plage de 5° vers le haut et de 35° vers le bas.
- Évitez d'utiliser l'instrument dans des zones à haute humidité (par exemple en cas de condensation). De hauts niveaux d'humidité peuvent gravement affecter le fonctionnement du lecteur et/ou endommager les disquettes. Après transport, laissez l'instrument se réchauffer à la température de la pièce avant toute utilisation.
- Pour insérer une disquette, poussez-la délicatement mais fermement dans le lecteur – elle cliquera une fois en place. Pour retirer une disquette, pressez fermement le bouton EJECT. N'utilisez pas de force excessive pour retirer une disquette logée dans le lecteur.
- N'essayez jamais de retirer une disquette du lecteur quand ce dernier fonctionne (son indicateur est allumé); des dommages pourraient en résulter à la fois pour la disquette et le lecteur.
- Retirez toute disquette du lecteur avant allumage ou extinction.

Maniement des disquettes

- Les disquettes contiennent un support de stockage magnétique (comme les bandes d'enregistrement). Veuillez suivre les conseils suivants lors de leur maniement :
 - Ne touchez jamais le support magnétique de la disquette.
 - Ne soumettez pas la disquette à des températures extrêmes (comme à l'exposition directe au soleil dans un véhicule fermé). Plage de température recommandée : 10 à 50°C.
 - N'exposez pas la disquette à de forts champs magnétiques tels que ceux générés par des haut-parleurs.
- Les disquettes contiennent une languette de protection contre l'écriture qui évite l'effacement accidentel des données. Il est recommandé de laisser cette languette en position "PROTECT" et de ne la glisser en position "WRITE" que lorsque vous désirez écrire de nouvelles données sur la disquette.



- Toutes les données importantes doivent être copiées sur des disquettes de sauvegarde (copie). Cela vous donnera un jeu de données supplémentaires au cas où les disquettes originales seraient perdues ou endommagées.
- L'étiquette d'identification doit toujours être fermement fixée sur la disquette. Si elle venait à se décoller alors que la disquette est dans le lecteur, il pourrait être difficile de retirer la disquette.
- Remettez la disquette en place dans sa boîte pour le stockage.

Précautions additionnelles

- Protégez l'unité des chocs violents.
- Ne heurtez jamais l'afficheur et ne lui appliquez aucune forte pression.
- Un peu de chaleur émane de l'instrument durant son fonctionnement normal.
- Avant d'utiliser l'instrument dans un pays étranger, contactez un service de maintenance qualifié.
- Un peu de bruit peut provenir de l'afficheur durant le fonctionnement normal.

Conventions employées dans ce manuel

Les conventions suivantes sont utilisées pour décrire les procédures.

- Les références aux boutons ◀ / ▶ ou INC/DEC indiquent que vous devez presser l'un ou l'autre des boutons.
- Les références telles que bouton SHIFT + bouton PERFORM indiquent que vous devez tenir enfoncé le bouton SHIFT pendant que vous pressez le bouton PERFORM.
- Un astérisque (*) au début d'un paragraphe indique une note ou une remarque.
- Les références (p.***) vous donnent une page de référence.
- Dans l'explication des paramètres, le titre de paragraphe est donné comme "Abréviation affichée (Nom complet du paramètre)"
 - [Exemples]
 - Rat (Chorus rate ou vitesse du Chorus)
 - Typ (Filter type ou type de filtre)

- * Le XP-50 a un grand nombre de paramètres (éléments que vous pouvez régler). Ces paramètres sont organisés selon une hiérarchie mode/groupe d'écrans/écran. Par conséquent, nous nous référerons à un paramètre (par exemple) de la façon suivante : paramètre Cut (PATCH: TVF: FILTER). Cela signifie qu'un paramètre appelé Cut se trouve dans l'écran FILTER du groupe TVF en mode PATCH. Nous nous référerons également aux écrans d'affichage de la même façon.

Ecrans d'affichage

Les écrans d'affichage reportés dans ce manuel peuvent parfois différer de ceux qu'offrira votre XP-50 avec les réglages d'usine.

Fonctions du XP-50

Évolutivité

- Jusqu'à 4 cartes d'extension peuvent y être installées
Cela vous ouvre une vaste sélection de données de formes d'ondes immédiatement disponibles.
- Compatibilité SMF
Le séquenceur intégré peut reproduire les morceaux SMF (Standard MIDI File) du commerce ou créés sur le SUPER-MRC.

Fonctionnement rapide, simple et aisé

Des boutons dédiés sont disponibles pour chaque fonction, offrant un fonctionnement plus direct. Les groupes de boutons de fonction situés sous l'afficheur permettent une édition intuitive.

Section synthétiseur (compatible JV-1080)

- Polyphonie de 64 notes / multi-timbral 16 parties
Le XP-50 est une source sonore multi-timbrale à 16 parties qui peut produire jusqu'à 64 notes simultanées. En conjonction avec le séquenceur interne ou un ordinateur externe, le XP-50 donne toute liberté pour vos créations musicales.
- Section d'effets complète
La technologie Advanced DSP (processeur de signal numérique) vous offre une riche variété d'effets. En plus d'une section multi-effet (EFX) disposant de 40 types d'effet différents, le XP-50 dispose en plus d'unités Chorus et Reverb indépendantes pour un total de 3 systèmes d'effet.
- Divers structures pour une liberté de création sonore
Les éléments de base du son peuvent être combinés selon 10 structures différentes, pour des possibilités de création sonore quasiment illimitées. De plus, le modulateur en anneau et le Booster (nouveau pour le XP-50) offrent encore plus de possibilités.
- Compatibilité GM
Le XP-50 offre un mode compatible avec le système GM, le format standard pour la MAO (Musique Assistée par Ordinateur), et peut reproduire toutes les données de morceau disponibles dans le commerce sous le logo GM.

Système GM

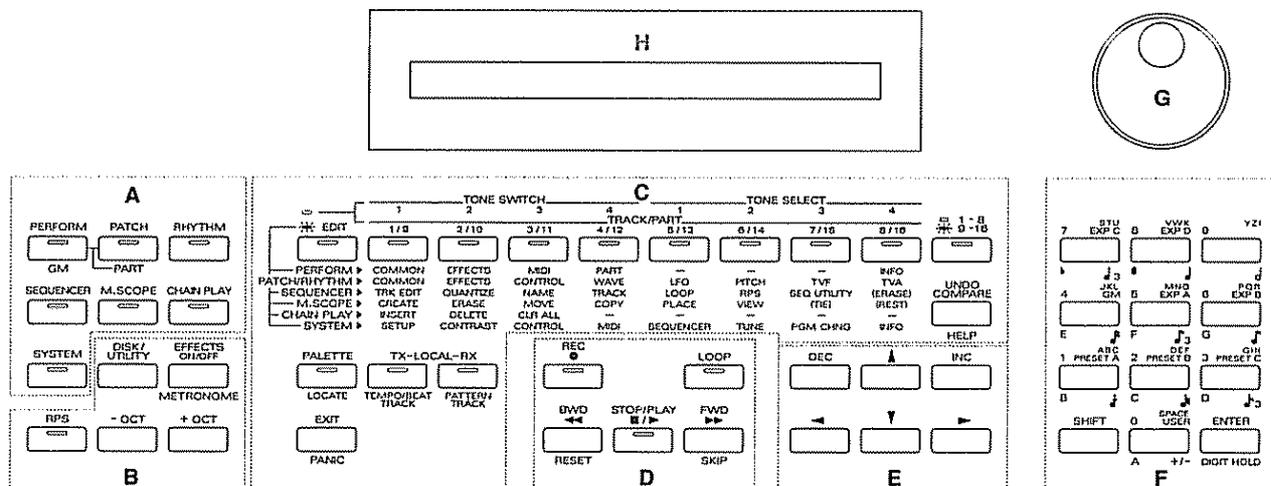
Le GM (General MIDI) est un standard pour les sources sonores MIDI qui permet aux séquences d'être jouées correctement sur des sources sonores de différents fabricants. Les séquences compatibles GM portent le logo GM () , indiquant qu'elles seront jouées correctement sur toute source sonore compatible GM.

Un séquenceur simple d'emploi et hautement fonctionnel

- Fonction Quick Play pour la reproduction immédiate
Un morceau d'une disquette peut être reproduit immédiatement sans qu'il soit besoin de le charger en mémoire interne.
- Fonction RPS (séquenceur de phrase en temps réel) pour d'excitantes possibilités d'interprétation en direct
La fonction RPS vous permet de reproduire des Patterns préalablement créés en pressant simplement une note du clavier. Cette fonction peut servir même lorsqu'un morceau est reproduit.
- Fonction d'enchaînement pour la reproduction automatique de morceaux prédéterminés
Les morceaux d'une disquette peuvent être automatiquement et consécutivement reproduits dans l'ordre que vous voulez. Cette fonction est particulièrement pratique quand vous utilisez le séquenceur du XP-50 sur scène.
- Fonction de quantification «Shuffle» et «Groove» pour modifier vos interprétations rythmiques
En plus des types de quantification conventionnels (sur une grille ou «Grid») qui corrigent l'emplacement des notes, le XP-50 dispose de fonctions de quantification nouvelles. La quantification «Shuffle» ajoute un swing à votre enregistrement. La quantification Groove est particulièrement efficace sur les pistes de percussion. Vous pouvez appliquer tout type d'accentuation rythmique en choisissant parmi 90 modèles.

Face avant et arrière

■ Face avant



A

Ces boutons sélectionnent le mode de fonctionnement. L'indicateur du bouton du mode sélectionné s'allume. Les fonctions des boutons de fonction changent selon le mode sélectionné.

B

● Bouton DISK/UTILITY

Pressez ce bouton quand vous désirez écrire ou copier des Patches, formater des disquettes, sauvegarder des données, etc.

● Bouton EFFECTS ON/OFF / METRONOME

EFFECTS : Ce bouton règle On/Off les effets internes (EFX, Chorus, Reverb).

METRONOME : Quand vous désirez activer le métronome, tenez enfoncé le bouton SHIFT et pressez ce bouton. Pour stopper le métronome, tenez enfoncé le bouton SHIFT et pressez à nouveau ce bouton.

● Bouton RPS

Ce bouton règle On/Off la fonction RPS.

● Boutons -OCT/+OCT

Ces boutons transposent le clavier par octave.

C

● Boutons de fonction

La fonction de chaque bouton dépend du mode de fonctionnement et du statut de l'indicateur du bouton EDIT.

● Bouton EDIT

Pressez ce bouton pour faire différents réglages. Utilisez les boutons de fonction pour sélectionner l'écran correspondant au paramètre à modifier.

● Bouton 1-8/9-16

Utilisez ce bouton pour sélectionner le groupe (1—8/9—16) de Parties ou de pistes à sélectionner par les boutons de fonction.

● Boutons UNDO / COMPARE / HELP

La fonction de ce bouton dépend de la procédure en cours.

UNDO : Pressez ce bouton pour restaurer une valeur après modification.

COMPARE : Quand vous stockez des réglages de Patch, vous pouvez presser ce bouton pour comparer vos réglages avec ceux de l'emplacement de destination.

HELP : Pour visualiser un écran d'aide avec le nom complet et la plage de réglage du paramètre sélectionné, tenez enfoncé le bouton SHIFT et pressez ce bouton.

● Boutons PALETTE / LOCATE

PALETTE : Pressez ce bouton quand vous désirez utiliser l'affichage en palette pour modifier les réglages de Patch ou Performance.

LOCATE : Pressez ce bouton pour fixer ou sauter à une position du séquenceur (mesure, temps, coup d'horloge).

● Bouton TX, bouton RX

Quand vous jouez en mode Performance, ces boutons sélectionnent les fonctions de Partie qui seront déterminées par les boutons de fonction. Pour régler On/Off le mode Local, pressez simultanément les boutons TX et RX.

TX : Réglage On/Off de transmission de message MIDI

RX : Réglage On/Off de réception de message MIDI

LOCAL : Réglage On/Off de mode Local

● Bouton TEMPO/BEAT TRACK

Quand vous utilisez un séquenceur, pressez ce bouton pour sélectionner la piste de tempo ou la piste de format (BEAT). Si vous avez temporairement modifié le tempo et désirez maintenant faire reproduire le morceau avec son tempo initial, pressez ce bouton en tenant enfoncé le bouton SHIFT.

● Bouton PATTERN TRACK

Pressez ce bouton pour sélectionner des Patterns enregistrés dans la piste de Patterns.

● Bouton EXIT / bouton PANIC

EXIT: Pressez ce bouton pour retourner en affichage de jeu d'un mode ou pour annuler une procédure sans l'exécuter.

PANIC : Si pour une quelconque raison des notes restent coincées et continuent à jouer, tenez enfoncé le bouton SHIFT et pressez ce bouton pour les interrompre.

D

● Bouton REC

Pressez ce bouton pour commencer l'enregistrement.

● Bouton BWD, bouton FWD

Utilisez ces boutons pour avancer/reculer rapidement dans un morceau. En tenant enfoncé le bouton SHIFT quand vous pressez ces boutons, vous pouvez sauter directement au début ou à la fin du morceau.

● Bouton STOP/PLAY

Pressez ce bouton pour lancer ou arrêter la reproduction.

● Bouton LOOP

Pressez ce bouton pour régler On/Off la fonction de bouclage.

E

● Boutons du curseur (◀, ▶)

Utilisez ces boutons pour déplacer le curseur (trait de soulignement) jusqu'à la valeur que vous désirez modifier.

● Boutons Page (▲, ▼)

Quand le côté gauche de l'écran porte un symbole ↑ ou ↓ utilisez ces boutons pour accéder à d'autres pages d'affichages de paramètre.

● Bouton INC, bouton DEC

Utilisez ces boutons pour modifier les valeurs. Si vous gardez un de ces boutons enfoncé et pressez l'autre bouton, la valeur change plus rapidement. Si vous pressez un de ces boutons en tenant enfoncé le bouton SHIFT, la valeur change par paliers plus importants.

F

● Touches numériques

Utilisez ces touches pour fixer une valeur. Elles peuvent servir à programmer des caractères alphabétiques et des notes en plus des valeurs numériques.

● Bouton SHIFT

Ce bouton sert en association avec les autres boutons. Certains des boutons de la façade ont une fonction inscrite en marron. Cette inscription donne la fonction du bouton quand le bouton SHIFT est tenu enfoncé.

● Bouton ENTER / bouton DIGIT HOLD

ENTER : Utilisez ce bouton pour entériner une valeur ou exécuter une procédure.

DIGIT HOLD : Si vous pressez ce bouton en tenant enfoncé le bouton SHIFT, la fonction Digit Hold est activée. Si cette fonction est activée quand vous utilisez les touches numériques pour sélectionner des Patches, les centaines et les dizaines ne changent pas et seules les unités sont modifiées. Cela signifie que vous pouvez sélectionner des Patches sans avoir à presser le bouton ENTER en pressant simplement le chiffre correspondant aux unités. Pour désactiver la fonction Digit Hold, tenez enfoncé le bouton SHIFT et pressez ce bouton une fois encore. Cela s'applique pareillement à la sélection de Performance ou d'ensemble rythmique.

G

● Alpha-dial

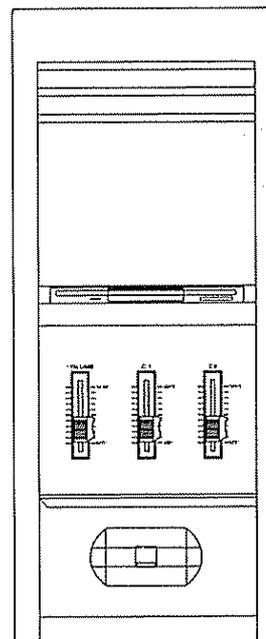
Cette molette sert à modifier les valeurs. Si vous tenez enfoncé le bouton SHIFT quand vous tournez l'Alpha-Dial, la valeur change par paliers plus importants.

H

● Ecran

Différentes informations sont affichées ici pour la fonction actuellement sélectionnée ou la procédure en cours.

■ Face latérale



● Curseur de volume général

Ce curseur règle le volume général produit par les prises OUTPUT de la face arrière et PHONES (écouteurs).

● Curseur C1, curseur C2

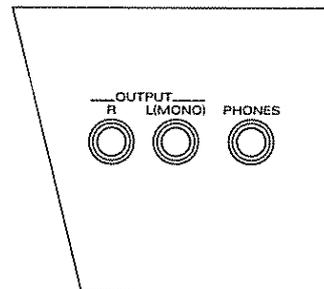
Différents paramètres de fonction peuvent être assignés à ces curseurs, vous permettant de piloter la source sonore pendant le jeu.

● Levier Pitch bend/modulation

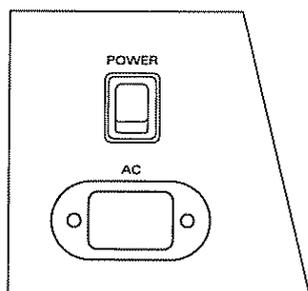
Ce levier vous permet de piloter le Pitch Bend ou d'appliquer un vibrato. Selon les réglages, d'autres paramètres peuvent aussi être pilotés.

● Lecteur de disquette

Ce lecteur utilise des disquettes 2DD/2HD 3,5". Pour ôter la disquette, pressez le bouton d'éjection situé dans le coin inférieur droit de la fente d'insertion.



■ Face arrière



● Commutateur Power

Pressez ce commutateur pour allumer/éteindre l'appareil.

● Entrée AC

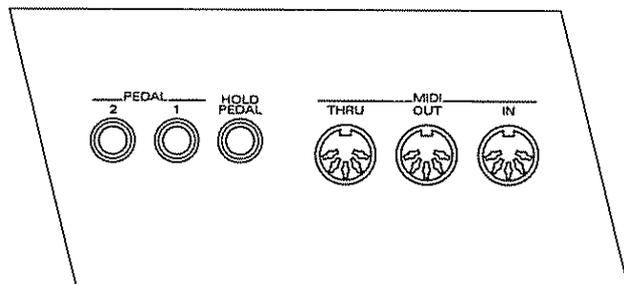
Connectez à cette prise le câble d'alimentation fourni.

● Prise OUTPUT R, prise OUTPUT L (MONO)

Ces prises produisent le signal audio pour votre système table de mixage/amplificateur. Pour une sortie mono, utilisez la prise de sortie L (mono).

● Prises PHONES

Une paire d'écouteurs peut être connectée à cette prise. Assurez-vous que votre casque à une impédance de 8—150 ohms.



● Prises PEDAL 1, PEDAL 2

Des pédales commutateur ou d'expression optionnelles peuvent être connectées à ces prises. En assignant la fonction désirée à une pédale, vous pouvez l'utiliser pour maintenir ou modifier le son de différentes façons.

● Prise HOLD PEDAL

Une pédale commutateur optionnelle peut être connectée à cette prise pour fonctionner comme pédale de Sustain ou pédale forte.

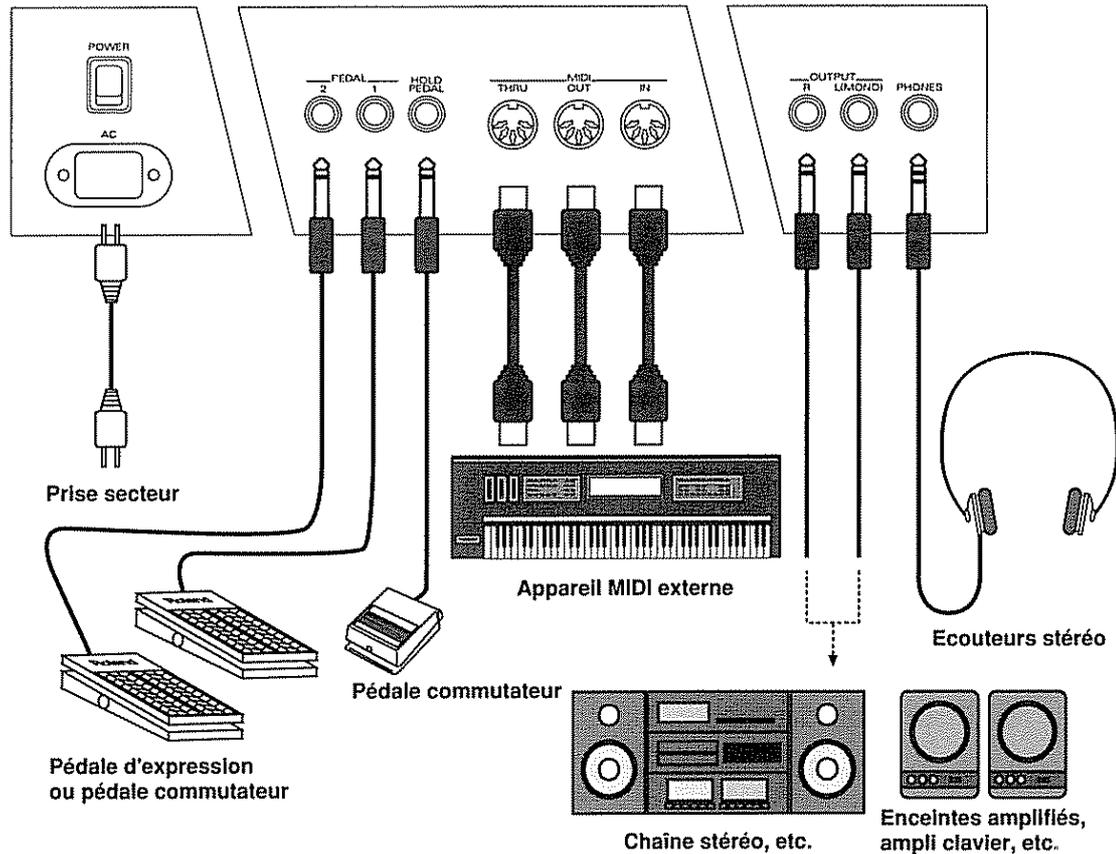
● Prises MIDI

Ces prises peuvent être reliées à d'autres appareils MIDI pour recevoir et transmettre des messages MIDI.

Faire les connexions

Le XP-50 ne contient ni ampli ni enceintes. Pour entendre le son, vous devez le connecter à un ampli pour clavier ou un système d'amplification ou encore des écouteurs. Référez-vous au schéma suivant et connectez le XP-50 à l'équipement externe que vous utilisez.

* Les câbles audio ne sont pas inclus. Procurez-vous en auprès de votre revendeur.



1. Avant de faire les connexions, assurez-vous que tous vos appareils sont éteints.
* Si des appareils sont sous tension quand vous faites les connexions, les enceintes peuvent être endommagées.
2. Connectez le câble secteur fourni au XP-50 et branchez son autre extrémité dans une prise secteur.
* Pour les modèles en 117 V du XP-50, le câble secteur est fixé à l'instrument.
3. Connectez les câbles audio et câbles MIDI comme dans le schéma. Si vous utilisez les écouteurs, branchez-les en prise PHONES. Connectez des pédales commutateurs ou pédales d'expression si nécessaire.
* Pour tirer pleinement parti du son du XP-50, nous vous recommandons d'utiliser un système d'amplification stéréo. Si vous utilisez un système MONO, connectez-le en prise OUTPUT L (MONO).
* Les prises PEDAL 1 et PEDAL 2 peuvent accepter aussi bien des pédales d'expression que des pédales commutateurs.

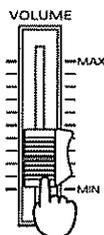
Mise sous tension

1. Avant de mettre sous tension, vérifiez les points suivants.
 - Tous les appareils externes sont-ils correctement connectés au XP-50 ?
 - Les commandes de volume du XP-50 et du système ampli/table de mixage sont-elles au minimum ?
 - Vérifiez qu'il n'y a pas de disquette dans le lecteur de disquette.
2. Allumez le XP-50 grâce au commutateur POWER situé en face arrière.



* Un circuit de protection coupe toute production sonore durant un court instant après la mise sous tension.

3. Allumez votre système d'amplification.
4. En jouant du XP-50, montez progressivement les commandes de volume du XP-50 et de votre ampli ou de votre table de mixage jusqu'à un niveau de volume approprié.



* Veillez à ne pas excessivement monter le curseur de volume général du XP-50.

● Pour éteindre

1. Avant d'éteindre, vérifiez les points suivants.
 - Les commandes de volume du XP-50 et du système ampli/table de mixage sont-elles au minimum ?
 - Vérifiez qu'il n'y a aucune disquette dans le lecteur de disquette.
 - Les données importantes doivent avoir été sauvegardées sur une disquette, etc. (p.22).
2. Eteignez votre système ampli/table de mixage.
3. Eteignez le XP-50.

Faisons jouer les sons

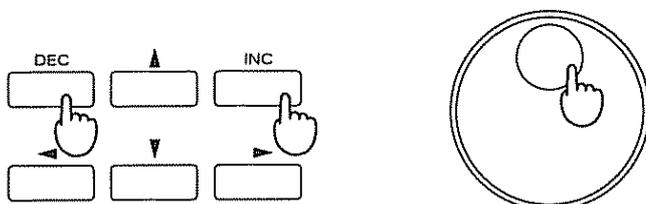
■ Sélection et jeu des Patches

Le XP-50 contient un grand nombre de sons prêts à jouer. Les sons que vous sélectionnez et jouez normalement s'appellent des Patches. Voici comment sélectionner et faire jouer les Patches.

1. Pressez le bouton PATCH pour sélectionner l'affichage de jeu du mode Patch. L'affichage indiquera le groupe, le numéro et le nom du Patch actuellement sélectionné.

	<u>Groupe</u>	<u>Numéro</u>	<u>Nom</u>
PATCH	PR-A	001	64voicePiano
PLAY			center=C 4

2. Jouez du clavier et écoutez le son.
3. Sélectionnez et faites jouer d'autres Patches en tournant l'Alpha-Dial ou en pressant les boutons INC/DEC.



Pour un déplacement plus rapide dans les sélections :

Alpha-dial..... tenez enfoncé SHIFT en tournant la molette

INC/DEC buttons..... tenez enfoncé le bouton SHIFT en pressant un bouton. Ou bien, tenez un des boutons et pressez son opposé.

■ Jeu de sons de percussion depuis le clavier

Les ensembles rythmiques du XP-50 contiennent une grande variété de sons de percussion et d'effets spéciaux. Voici comment sélectionner un ensemble rythmique et faire jouer ses sons de percussion.

1. Pressez le bouton RHYTHM pour sélectionner l'affichage de jeu du mode Rhythm. L'écran donnera le groupe, le numéro et le nom de l'ensemble rythmique actuellement sélectionné.

	<u>Groupe</u>	<u>Numéro</u>	<u>Nom</u>
RHYTHM	PR-A	001	PopDrumSet 1
PLAY			C 4 (Cga Mute Hi)center=C 4

Nom de note Nom d'onde

2. Un instrument de percussion différent est produit pour chaque touche du clavier. L'écran indique la dernière touche jouée (nom de note) et l'instrument de percussion (nom d'onde) qui lui est assigné.
 - * L'instrument de percussion joué par chaque touche dépend de l'ensemble rythmique sélectionné. Pour des détails, référez-vous au chapitre 12 "Réglages Preset d'usine".
3. Pour sélectionner un autre ensemble rythmique, tournez l'Alpha-Dial ou pressez les boutons INC/DEC.

■ Essayons les fonctions de jeu

Le XP-50 dispose de commandes qui peuvent modifier le son. En jouant du clavier, essayez ces commandes et écoutez leur effet.

* L'effet que les commandes ont dépend des réglages du Patch choisi. Si l'effet des commandes est difficile à détecter, sélectionnez un autre Patch.

● Dynamique / Aftertouch

La force avec laquelle vous enfoncez les touches (vitesse ou dynamique) peut affecter le volume ou la couleur tonale du son. L'aftertouch (pression que vous appliquez au clavier après avoir enfoncé la touche) peut aussi affecter le son.

● Levier Pitch Bend / Modulation

Quand vous jouez du clavier, déplacez le levier vers la gauche pour baisser la hauteur ou vers la droite pour la faire monter. Cet effet est appelé Pitch Bend. Vous pouvez appliquer du vibrato en pressant le levier pour l'éloigner de vous. Cet effet s'appelle Modulation.

Vous pouvez également presser le levier tout en inclinant sur un des côtés pour appliquer simultanément les deux effets.

● Curseur C1 / curseur C2

En jouant du clavier, vous pouvez monter ou descendre ces curseurs pour modifier le volume ou la couleur tonale.

● Pédale de Sustain (Hold)

Si une pédale commutateur (FS-1, DP-2; option) est connectée à la prise HOLD PEDAL de la face arrière, presser cette pédale maintiendra le son (effet Sustain) même si les touches ont été relâchées. Toutefois, si le Patch sélectionné est un son qui chute naturellement même quand les touches restent enfoncées, presser la pédale ne permettra pas de maintenir artificiellement le son.

● Pédale d'expression

Si une pédale d'expression (EV-5, EV-10; en option) est connectée à la prise PEDAL 1 ou PEDAL 2 de la face arrière, vous pouvez utiliser la pédale pour piloter le volume ou la couleur tonale.

Ecoute des démonstrations

■ Ecoute des morceaux de démonstration de la disquette

La disquette fournie contient 7 morceaux de démonstration. Voici comment vous pouvez écouter ces morceaux et avoir une idée de la riche variété de sons et d'effets du XP-50.

N° du morceau	Nom de fichier (nom de morceau)	Compositeur	
01 : DEMO_001.SVQ	(Phaser-Dance)	Mitsuru Sakaue	Copyright © 1995 Roland Corporation
02 : DEMO_002.SVQ	(Meaning Of Life)	Masashi Hirashita, Kazuko Hirashita	Copyright © 1995 Roland Corporation
03 : DEMO_003.SVQ	(RPS City)	Naoki Matsura	Copyright © 1995 Roland Corporation
04 : DEMO_004.SVQ	(Secrets)	Chong Lim	Copyright © 1995 BMG Publishing
05 : DEMO_005.SVQ	(Flying Chicken)	S. Nakamura	Copyright © 1995 Roland Corporation
06 : DEMO_006.SVQ	(Hard Day)	Naoki Matsuura	Copyright © 1995 Roland Corporation
07 : DEMO_007.SVQ	(Prince Of Peace)	Eric Persing	Copyright © 1995 Big Green Music

* **Attention: Tous droits réservés. L'utilisation non autorisée de ces morceaux est une violation des lois en vigueur.**

1. Insérez la disquette fournie dans le lecteur. Insérez la disquette selon la direction de la flèche avec l'étiquette vers le haut.
Si la disquette est bien insérée, vous entendez un clic et le bouton d'éjection du coin inférieur droit ressort.
2. Pressez PERFORM puis SEQUENCER pour accéder à l'affichage de reproduction de morceau (Song Play).

Numéro de morceau	Nom de fichier	Nom du morceau
SONG	00: InternalSong ()
[STOP]	M= 1 ♪=120 B= 4/ 4 <	

3. Assurez-vous que le curseur (trait de soulignement) est situé sur le numéro de morceau.
4. Sélectionnez le morceau de démonstration que vous désirez entendre, soit en tournant l'Alpha-Dial, soit en utilisant les boutons INC/DEC ou les touches numériques.
5. Pressez le bouton ENTER pour entériner la sélection de morceau et pressez le bouton STOP/PLAY pour lancer la reproduction du morceau de démonstration.

La reproduction s'arrêtera automatiquement à la fin du morceau. Si vous désirez interrompre la reproduction, pressez à nouveau le bouton STOP/PLAY.

* **Vous pouvez également lancer la reproduction en pressant le bouton STOP/PLAY sans presser le bouton ENTER.**

* **Si vous interrompez la reproduction de morceau, un symbole "+" peut apparaître à côté du numéro de mesure (M=). Cela indique que le morceau est stoppé en cours de mesure.**

* **Si vous jouez du clavier après qu'un morceau ait été reproduit et si vous rencontrez des problèmes tels que l'absence de son ou une hauteur incorrecte, tenez enfoncé le bouton SHIFT et pressez le bouton EXIT (fonction Panic).**

■ Utilisation de la fonction RPS durant la reproduction de morceau

La fonction RPS (Realtime Phrase Sequence, séquence de phrases en temps réel) permet de reproduire un Pattern (phrase musicale) de la piste de Patterns du morceau en pressant certaines touches du clavier. La fonction RPS peut être réglée pour chaque morceau. Comme différentes phrases peuvent être reproduites par enfoncement de différentes touches, cette fonction est particulièrement efficace pour le jeu en direct. La disquette fournie contient un morceau de démonstration pour essayer la fonction RPS. Voici comment.

N° de morceau	Nom de fichier (nom de morceau)	Compositeur	
08: RPS_DEMO.SVQ	(Try RPS)	Tatsuya Senoh	Copyright © 1995 Roland Corporation

* **Attention : Tous droits réservés. L'utilisation non autorisée de ce morceau est une violation des lois en vigueur.**

1. Assurez-vous que le curseur (trait de soulignement) est situé sur le numéro de morceau et sélectionnez "08:RPS_DEMO.SVQ (Try RPS)", soit en tournant l'Alpha-Dial, soit en utilisant les boutons INC/DEC ou les touches numériques.
2. Pressez le bouton ENTER pour entériner le choix du morceau.
Quand vous avez terminé votre sélection, les indicateurs du bouton RPS et du bouton LOOP s'allument.

3. Pressez le bouton STOP/PLAY pour commencer la reproduction du morceau.
La première mesure contient des données de configuration pour déterminer le Patch qui sera utilisé pour chaque partie musicale et les mesures 2—8 contiennent les informations musicales de jeu. Le morceau est programmé pour être reproduit en continu.
4. En écoutant le morceau, pressez différentes touches dans la tessiture de F2 (fa 2) à C#3 (do#3) pour reproduire les Patterns.
* **Pour stopper la reproduction d'un Pattern, pressez la touche C2.**
5. Pour stopper la reproduction de morceau, pressez le bouton STOP/PLAY.

■ Utilisation de la fonction RPS pour faire jouer différents Patterns

Dans la procédure ci-dessus, vous avez utilisé la fonction RPS pour faire jouer des Patterns pendant la reproduction d'un morceau. La disquette fournie contient aussi 11 morceaux qui ne contiennent que des Patterns pour la fonction RPS. Ces morceaux ne joueront pas quand vous presserez STOP/PLAY mais contiennent différents Patterns à utiliser dans diverses situations de jeu. Cette section explique comment faire reproduire ces Patterns. Vous pouvez aussi utiliser ces Patterns pour créer vos propres morceaux.

N° de morceau	Nom de fichier (de morceau)	Producteur	
09	: SAMPLE01.SVQ (Acid Set)	Mitsuru Sakaue, Kiyotaka Takiyama	Copyright © 1995 Roland Corporation
10	: SAMPLE02.SVQ (Acid Swing Set)	Mitsuru Sakaue, Kiyotaka Takiyama	Copyright © 1995 Roland Corporation
11	: SAMPLE03.SVQ (Dancehall Set)	Mitsuru Sakaue, Kiyotaka Takiyama	Copyright © 1995 Roland Corporation
12	: SAMPLE04.SVQ (Euro Beat Set)	Mitsuru Sakaue, Kiyotaka Takiyama	Copyright © 1995 Roland Corporation
13	: SAMPLE05.SVQ (Funk Set)	Mitsuru Sakaue, Kiyotaka Takiyama	Copyright © 1995 Roland Corporation
14	: SAMPLE06.SVQ (Ground Beat Set)	Mitsuru Sakaue, Kiyotaka Takiyama	Copyright © 1995 Roland Corporation
15	: SAMPLE07.SVQ (Hip Hop Set)	Mitsuru Sakaue, Kiyotaka Takiyama	Copyright © 1995 Roland Corporation
16	: SAMPLE08.SVQ (House Set)	Mitsuru Sakaue, Kiyotaka Takiyama	Copyright © 1995 Roland Corporation
17	: SAMPLE09.SVQ (Jazz Set)	Mitsuru Sakaue, Kiyotaka Takiyama	Copyright © 1995 Roland Corporation
18	: SAMPLE10.SVQ (Lovers Set)	Mitsuru Sakaue, Kiyotaka Takiyama	Copyright © 1995 Roland Corporation
19	: SAMPLE11.SVQ (Trance Set)	Mitsuru Sakaue, Kiyotaka Takiyama	Copyright © 1995 Roland Corporation

* **Roland Corporation détient les droits de toutes les phrases de ces Patterns. Vous pouvez les utiliser lors de la création d'œuvres nouvelles et personnelles sans la permission de Roland. Roland Corporation, toutefois, se dégage de toute responsabilité quant à une éventuelle violation des droits de tierces parties qui pourraient résulter de l'utilisation de ces éléments.**

* **Le morceau de démonstration "RPS City" a été créé à l'aide des Patterns de "Trance Set".**

* **Chaque Pattern est créé avec à l'esprit les réglages de base de Performance (pour en savoir plus sur les Performances, référez-vous à la page suivante). Cela signifie que selon les réglages de la Performance actuellement sélectionnée, la balance de volume ou les effets peuvent significativement différer. Pour ramener la Performance à ses réglages de base, utilisez la fonction Initialize (voir le mode d'emploi).**

1. Assurez-vous que l'indicateur du bouton PERFORM est allumé.
2. Sélectionnez le morceau du genre musical que vous désirez utiliser et pressez le bouton ENTER.
Les indicateurs du bouton RPS et du bouton LOOP s'allumeront.
3. Pressez le bouton STOP/PLAY.
Le morceau ne se reproduira pas, mais les Patches à utiliser avec les Patterns seront sélectionnés. En plaçant le XP-50 en mode de reproduction de morceau, vous pouvez synchroniser le moment auquel chaque Pattern commencera sa reproduction.
4. Pressez différentes touches pour faire reproduire les Patterns.
* **Pour interrompre la reproduction d'un Pattern, pressez la touche C2.**
5. Quand vous avez fini, pressez le bouton STOP/PLAY pour arrêter.

Enregistrement d'un morceau

Voici comment utiliser le XP-50 pour enregistrer un morceau simple. Sur le XP-50, les données musicales d'un morceau sont appelées morceau (Song). Si vous enregistrez la musique correspondant à la partition suivante, vous apprendrez les procédures d'enregistrement de base.

<Mélodie>

<Basse>

<Batterie>

Grosse caisse

Caisse claire

Charleston

Tom basse

Charleston fermée

■ Avant de commencer à enregistrer

● Méthodes d'enregistrement

Il y a 2 façons d'enregistrer : en temps réel et en pas à pas. Chaque méthode a ses avantages.

Enregistrement en temps réel

L'enregistrement en temps réel est la méthode par laquelle les notes sont enregistrées telles que vous les jouez sur le clavier. Quand vous désirez que toutes les nuances de mise en place et de dynamique de votre jeu soient enregistrées, utilisez cette méthode.

Enregistrement en pas à pas

L'enregistrement en pas à pas est la méthode par laquelle les notes sont spécifiées une à une. Cette méthode est particulièrement adaptée lorsque des notes doivent être enregistrées avec précision telles qu'écrites sur une partition. A l'opposé, cette méthode peut également servir à enregistrer des passages musicaux qui seraient difficiles à jouer de façon conventionnelle.

● Ordre des parties pour l'enregistrement

L'enregistrement multi-pistes vous permet d'enregistrer des interprétations musicales constituées de plusieurs instruments. L'enregistrement multi-pistes sur le XP-50 se fait par l'enregistrement de nouvelles parties pendant que vous écoutez les parties préalablement enregistrées. De façon générale, les enregistrements multi-pistes se font selon l'ordre "batterie → basse → accompagnement → mélodie". Cet ordre facilite le maintien d'une rythmique correcte pour chaque partie, puisque vous pouvez enregistrer l'accompagnement ou la mélodie tout en écoutant la batterie et la basse.

● Sélection d'une Performance

Pour jouer avec 2 Patches ou plus, sélectionnez le mode Performance. Dans ce mode, les Patches ou ensembles rythmiques sont assignés à des «cases» appelées «Parties». Il y a 16 Parties, les réglages de la Performance déterminent le Patch ou ensemble rythmique assigné à chaque Partie. Par analogie avec le monde réel des musiciens, une Partie correspondrait à un musicien, un Patch ou un ensemble rythmique à un instrument, et une Performance à l'ensemble des musiciens de l'orchestre.

Il y a 2 types de Performance; layer et single. Une Performance Layer permet de jouer plusieurs Parties à la fois. Une Performance Single ne vous autorise à jouer que la Partie spécifiée. Pour enregistrer des orchestrations, sélectionnez une Performance Single. Pour enregistrer le morceau modèle, nous utiliserons la Partie 1 pour la mélodie, la 2 pour la basse et la 10 pour la rythmique, avec la Performance "PR-A: 12 Pop Set 1". Avec la procédure suivante, passons en mode Performance et sélectionnons la Performance adaptée.

1. Pressez **PERFORM** pour obtenir l'affichage de jeu de Performance (Perform Play).
L'afficheur indiquera le groupe, le numéro et le nom de la Performance actuellement sélectionnée.

Groupe	Numéro	Nom		
PERFORM	PR-A: 12	Pop Set 1	part=	1
PLAY			center=C	4

2. Sélectionnez la Performance "PR-A: 12 Pop Set 1" en tournant l'Alpha-Dial ou en utilisant les boutons INC/DEC.
 - * Vous pouvez également sélectionner les Performances à l'aide des touches numériques. Pour cela, tenez enfoncé le bouton **SHIFT** et pressez la touche numérique 1. Cela sélectionne le groupe de Performances PR-A. Ensuite, pressez les touches numériques 1 et 2 puis pressez le bouton **ENTER**. Cela sélectionne la Performance "PR-A: 12 Pop Set 1".

■ Enregistrement de la batterie en temps réel

Il est difficile d'enregistrer de multiples instruments de percussion en temps réel. Aussi, nous utiliserons ici la fonction de bouclage (Loop) qui nous permet d'enregistrer répétitivement sur une aire spécifiée à l'avance que nous ferons tourner en boucle. Nous sélectionnerons «MIX» comme mode d'enregistrement pour que chaque nouveau passage nous permette d'ajouter des notes aux notes préalablement enregistrées. Notre jeu sera enregistré dans une zone appelée piste (Track). Il y a 16 pistes (1—16). Dans cet exemple, nous enregistrerons sur la piste ayant le même numéro que la Partie que nous utilisons : Piste 10. Comme ensemble rythmique, nous utiliserons "PR-A: 2 PopDrumSet1" qui est sélectionné pour la Performance.

1. Pressez le bouton **SEQUENCER** pour obtenir l'affichage de jeu de morceau.
2. Sélectionnez la mémoire interne comme destination d'enregistrement. Assurez-vous que le curseur est situé sur le numéro de morceau et sélectionnez "00:InternalSong", soit en tournant l'Alpha-Dial vers la gauche, soit en pressant le bouton **DEC**.
 - * Les morceaux sont toujours initialement enregistrés en mémoire interne. Il n'est pas possible d'enregistrer directement un morceau sur disquette.

3. Pressez le bouton **REC** pour obtenir l'affichage d'attente.

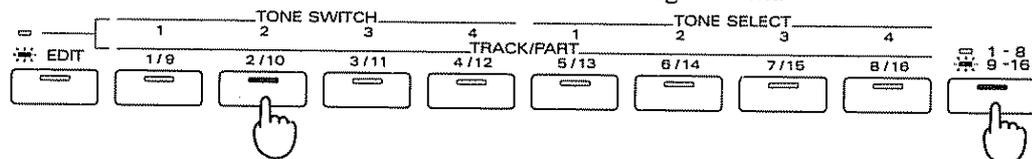
Piste destination d'enreg. Mode d'enregistrement Enregistrement en boucle

TRACK 10	↑Mode=	MIX	Loop=	4	part=10
[STBY]	↓M=	1	J=120	B= 4/ 4	Wait Note
	Emplacement (mesure)	Tempo	Format	Méthode de début d'enreg.	

- * Pour annuler l'enregistrement, pressez le bouton **EXIT** ou le bouton **Rec**.

4. Sélectionnez la piste 10 comme destination d'enregistrement. Pressez le bouton 1-8/9-16 pour allumer l'indicateur du bouton puis pressez le bouton Track 10.

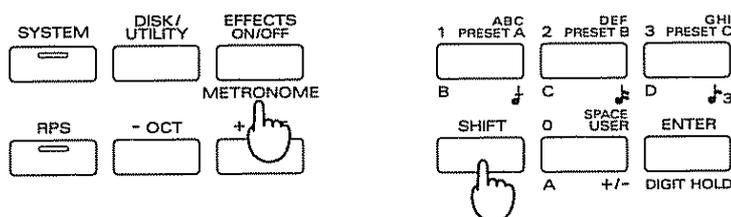
L'indicateur du bouton Track 10 commence à clignoter. Quand vous sélectionnez la piste 10, la Partie 10, de même numéro, est sélectionnée comme Partie servant à l'enregistrement.



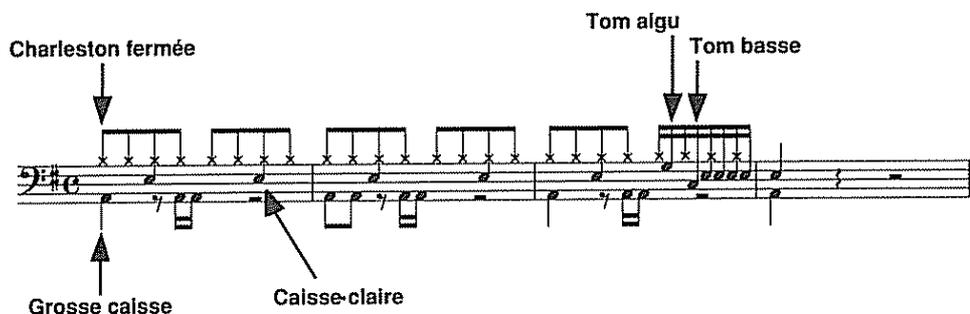
5. Assurez-vous que le mode d'enregistrement est réglé sur "MIX".
6. Fixez le nombre de mesures (4 mesures) sur lesquelles l'enregistrement se mettra en boucle. Pressez le bouton **▶** pour amener le curseur sur «Loop» et sélectionnez «4» soit en tournant l'Alpha-Dial vers la droite, soit en pressant le bouton **INC**. Quand vous choisissez le nombre de mesures, l'indicateur du bouton **Loop** s'allume.

7. Spécifiez la mesure à laquelle l'enregistrement commencera. Dans cet exemple, nous commencerons à la première mesure, aussi le numéro de mesure sera-t-il le 1.
 8. Réglez le tempo. Pour cet exemple, fixez un tempo de 70. Pressez le bouton ► pour amener le curseur sur "J=", et réglez la valeur sur "70" soit en tournant l'Alpha-Dial vers la gauche, soit en pressant le bouton DEC.
- * **Le tempo réglé quand vous commencez à enregistrer est enregistré dans la piste de tempo. Cela signifie que lorsque vous reproduirez le morceau depuis son début, la reproduction se fera toujours au tempo que vous aurez fixé ici.**
9. Sélectionnez la méthode de début d'enregistrement. Dans cet exemple, nous sélectionnerons un début d'enregistrement déclenché par l'enfoncement d'une touche. Pressez le bouton ► pour amener le curseur vers la partie inférieure droite et sélectionnez "Wait Note" soit en tournant l'Alpha-Dial vers la droite, soit en pressant le bouton INC.
 10. Si vous désirez jouer avec un métronome, tenez enfoncé le bouton SHIFT et pressez le bouton METRONOME.

* **Pour désactiver le métronome, tenez enfoncé le bouton SHIFT et pressez à nouveau le bouton METRONOME.**



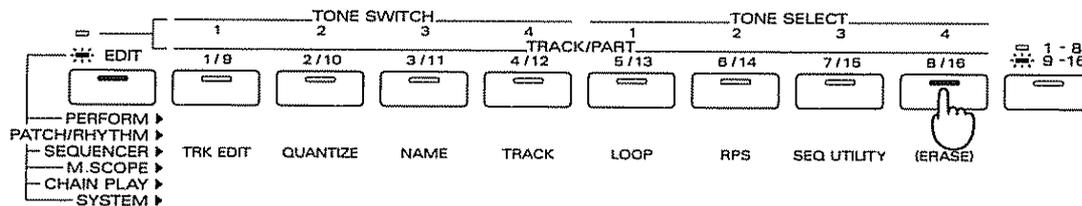
Cela termine les préparations pour l'enregistrement. Nous enregistrons maintenant le passage musical suivant.



11. Pressez d'abord la touche C2 (do2) pour enregistrer la grosse caisse (Hybrid Kick1). L'enregistrement commencera dès que vous presserez la touche C2.
 12. Quand vous avez fini d'enregistrer la 4ème mesure, le morceau retourne à la mesure 1 et le passage de batterie que vous venez d'enregistrer est reproduit. Tout en écoutant cette reproduction, enregistrez la caisse claire (Natural SN2) en pressant la touche D2 (ré2).
- * **Si pendant l'enregistrement vous désirez vérifier quel instrument de percussion est assigné à chaque touche, tenez enfoncé le bouton REC et pressez une touche. Cela vous permettra d'entendre l'instrument de percussion assigné à cette touche sans que votre mouvement soit enregistré comme une note.**
13. De la même façon, enregistrez les instruments de percussion restants à l'aide des touches G2 (sol2) (Verb Tom Hi), F2 (fa2) (Verb Tom Lo), et F#2 (fa#2) (Cl HiHat1).

< Effacement en temps réel >

Si les notes n'ont pas été enregistrées comme vous le souhaitez, utilisez la fonction d'effacement en temps réel pour effacer les mauvaises notes. Pour utiliser la fonction d'effacement en temps réel, pressez le bouton EDIT depuis le mode d'enregistrement puis pressez le bouton (ERASE). Quand vous pressez le bouton, l'affichage Realtime Erase apparaît.



```
TRACK 10 | Real Time Erase [REC]:All Data
[ERASE] | M= 1 | J=120 |
```

Pressez la touche correspondant au son de percussion que vous désirez effacer et les notes seront effacées sur toute la zone du Pattern où vous aurez tenu enfoncée la touche. Quand vous désirez effacer toutes les notes d'instruments de percussion, pressez le bouton REC. Les notes seront effacées sur toute la zone où vous aurez maintenu le bouton REC. Quand vous avez fini d'effacer, pressez le bouton EXIT pour retourner à l'affichage précédent.

14. Quand vous avez fini d'enregistrer tous vos instruments de percussion, pressez le bouton STOP/PLAY pour terminer la procédure.
 15. Reproduisons le passage musical que vous veze d'enregistrer. Tenez enfoncé le bouton SHIFT et pressez le bouton BWD pour revenir au début de la mesure 1. Puis pressez le bouton STOP/START.
- * Si la mise en place des notes enregistrées est légèrement imprécise, vous pouvez utiliser la fonction de quantification (Quantize) pour corriger l'emplacement des notes. Pour des détails, voir le mode d'emploi.

■ Visualisation des données à enregistrer

Les notes que vous enregistrez dans le séquenceur sont enregistrées sous forme de messages MIDI. Utilisons l'affichage Microscope pour vérifier les messages MIDI qui ont été enregistrés en piste 10.

1. En tenant enfoncé SHIFT, pressez BWD pour revenir à la première mesure du morceau.
2. Pressez le bouton M.SCOPE pour sélectionner l'affichage Microscope.

Message MIDI	paramètres de chaque message MIDI			
TRACK 10 *Note (C 2) Ch Note OnVel Gate ▶				
M.SCOPE ↓	1-01-000	10	36	127 96

Position (mesure - temps - coup d'horloge)

3. Pressez les boutons ▲ / ▼ pour visualiser les messages MIDI qui ont été enregistrés. Presser le bouton ▼ fait passer au message MIDI suivant. Presser le bouton ▲ fait passer au message MIDI précédent.
- * Si l'écran ne peut pas afficher tous les paramètres du message MIDI, un symbole ▶ apparaît sur le côté droit de l'écran, indiquant que vous pouvez presser le bouton ▶ pour visualiser les paramètres restants.
- * Un symbole "*" apparaît à la gauche d'un message MIDI pour indiquer que d'autres messages MIDI sont enregistrés exactement au même instant.

■ Enregistrement de la basse en pas à pas

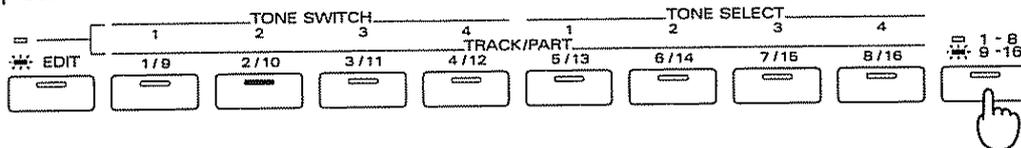
Pour la ligne de basse, nous utiliserons le Patch "Finger Bass" assigné à la Partie 2, et l'enregistrement en pas à pas pour la piste 2.

1. Pressez PERFORM pour obtenir l'affichage de jeu de Performance (Perform Play).
2. Utilisez le bouton ◀ pour sélectionner la Partie 2 comme devant être jouée par le clavier.

la Partie jouée par le clavier

```
PERFORM PR-A: 12 Pop Set 1      part= 2
PLAY                          center=C 4
```

3. Pressez le bouton M.SCOPE pour sélectionner l'affichage Microscope.
4. Retournez au début de la mesure 1 du morceau (1-01-000). Tenez enfoncé le bouton SHIFT et pressez le bouton BWD.
5. Sélectionnez la piste 2 (Track 2) comme destination d'enregistrement. Assurez-vous que l'indicateur du bouton EDIT est éteint et pressez le bouton 1-8/9-16 pour sélectionner la piste 2.



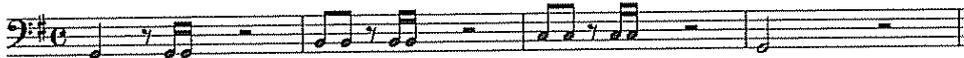
6. Pressez le bouton REC pour obtenir l'affichage d'enregistrement en pas à pas.

```
TRACK 2 |          Note|Step|Gate| Velocity
[S.REC] | 1-01-000|  ♩| 80%|          REAL
```

7. Sélectionnez la valeur Step (durée de note) pour la 1ère note. La 1ère note est une noire. Assurez-vous que "♩" est affiché pour "Step".

* Il est également possible d'utiliser les touches numériques pour spécifier la valeur de Step et donc la valeur de note. Chaque touche numérique est associée au symbole de note imprimé dans le coin inférieur droit de la touche. Dans cet exemple, pressez la touche numérique 8 (♩) pour programmer une noire.

8. Pressez la touche G2 (sol2) pour la 1ère note.



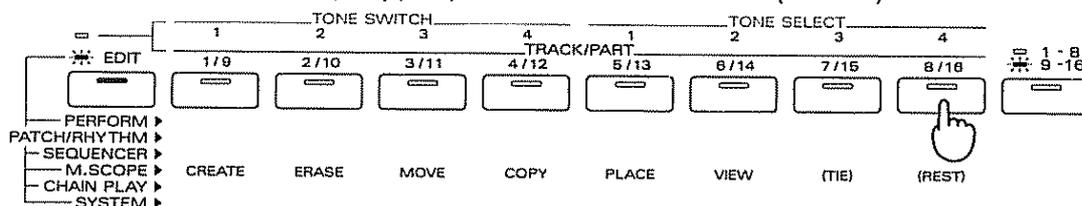
```
TRACK 2 | 2| 43:G 2|Step|Gate| Velocity
[S.REC] | 1-01-000|  ♩| 80%|          REAL
```

Quand vous relâchez la touche, la valeur est entérinée et vous pourrez programmer la note suivante.

```
TRACK 2 |          Note|Step|Gate| Velocity
[S.REC] | 1-02-000|  ♩| 80%|          REAL
```

* Pour corriger une note ainsi programmée, pressez le bouton BWD pour effacer la note préalablement enregistrée et la reprogrammer.

9. Ensuite, nous programmerons un silence d'un demi-temps (demi-soupir). Sélectionnez une croche comme durée (Step) et pressez le bouton REST (silence).



TRACK	2	Note	Step	Gate	Velocity
[S.REC]	1-02-048	♪	80%	REAL	

10. Ensuite nous programmerons 2 double-croches. Sélectionnez une double-croche comme valeur Step et pressez la touche G2 (sol) deux fois.

TRACK	2	Note	Step	Gate	Velocity
[S.REC]	1-03-000	♪	80%	REAL	

11. Ensuite nous programmerons une demi-pause. Sélectionnez une blanche comme valeur Step et pressez le bouton (REST).

TRACK	2	Note	Step	Gate	Velocity
[S.REC]	2-01-000	♪	80%	REAL	

12. Cela termine la première mesure. Enregistrez les mesures suivantes de la même façon.
 13. Quand vous avez fini l'enregistrement, pressez le bouton STOP/PLAY.
 14. Reproduisons le passage musical que vous venez d'enregistrer. Tenez enfoncé la bouton SHIFT et pressez le bouton BWD pour revenir au début de la mesure 1. Pressez le bouton SEQUENCER puis le bouton STOP/START pour commencer la reproduction.

Sauvegarde de votre morceau

Le morceau que vous venez d'enregistrer sera perdu si vous éteignez l'appareil. Si vous désirez le conserver, vous devez le sauvegarder sur disquette.

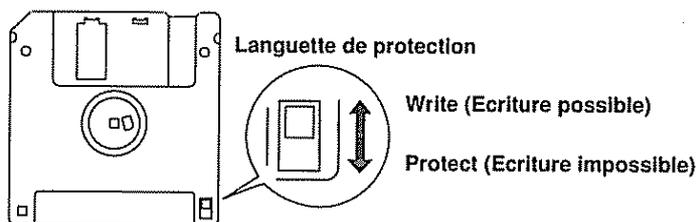
■ Formatage d'une disquette

De nouvelles disquettes ou des disquettes préalablement utilisées par un autre appareil doivent être formatées par le XP-50 avant que des morceaux puissent y être sauvegardés.

1. Vérifiez la disquette.

Le XP-50 utilise des disquette 3,5" 2DD ou 2HD. Quand vous formatez une disquette, toutes les données qui pouvaient s'y trouver sont perdues. Si vous devez utiliser une disquette qui a préalablement été utilisée par un autre appareil, assurez-vous qu'elle ne contient pas de données que vous désirez conserver.

2. Réglez la languette de protection de la disquette en position Write.



3. Insérez la disquette dans la fente du lecteur.

4. Pressez le bouton DISK/UTILITY.

L'affichage de sélection de fonction apparaîtra.

```
UTIL | 1:WRITE  2:LOAD  3:SAVE  4:SOUND
      | 5:DISK
```

5. Pressez le bouton ► pour faire clignoter "5: DISK" et pressez le bouton ENTER.

L'affichage de sélection de fonction pour les fonctions relatives à la disquette apparaîtra.

```
UTIL | 1:FORMAT 2:BACKUP 3:VERIFY 4:VOLUME
DISK | 5:DELETE 6:RENAME 7:INFO
```

6. Assurez-vous que "1:FORMAT" clignote et pressez le bouton ENTER.

L'affichage d'exécution de formatage apparaîtra.

```
DISK   | [           ] [ENTER]
FORMAT | [           ] [SHIFT]
```

7. Pressez le bouton ENTER pour exécuter le formatage.

Pendant que le formatage se fait, l'écran indique «Formatting». Quand le formatage est terminé, l'écran indique "Complete".

8. Si vous désirez maintenant sauvegarder votre morceau, pressez deux fois le bouton EXIT pour retourner à l'affichage UTIL de l'étape 4.

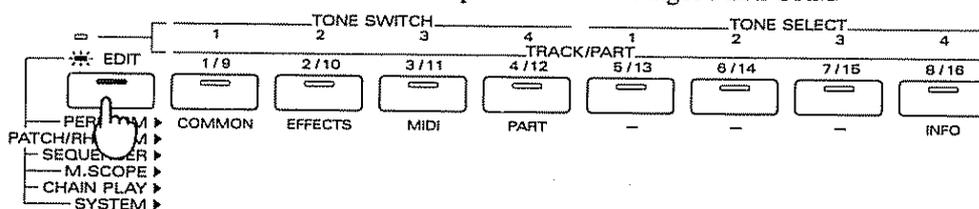
SI vous désirez retourner en affichage de reproduction de morceau (Song Play), pressez trois fois le bouton EXIT.

Création d'une Performance adaptée au morceau

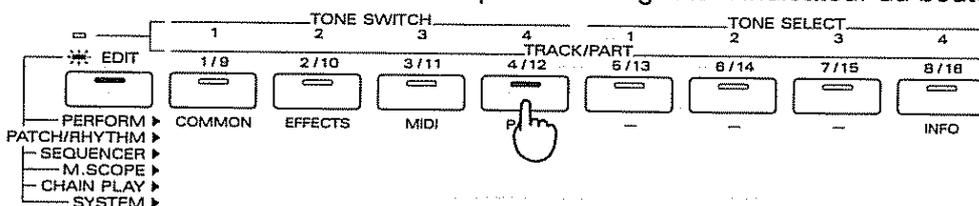
Le morceau modèle que vous avez enregistré sera reproduit correctement à l'aide de la Performance Preset. Toutefois, les réglages de cette Performance peuvent ne pas nécessairement être les plus adaptés au morceau. Cette section expliquera comment vous pouvez modifier la Performance pour l'adapter à votre morceau. De nombreux aspects différents d'une Performance peuvent être modifiés, mais à titre d'exemple, changeons le Patch qui sert à la mélodie. Ensuite, nous modifierons le nom de la Performance et stockerons ces nouveaux réglages.

■ Sélection d'un autre Patch pour la mélodie

1. Pressez le bouton PERFORM pour sélectionner l'affichage PLAY (jeu) du mode Performance.
2. Pressez les boutons ◀ pour sélectionner la Partie 1.
3. Pressez le bouton EDIT pour faire allumer l'indicateur du bouton.
Quand l'indicateur du bouton EDIT s'allume, les boutons de fonction donnent accès aux fonctions de chaque groupe imprimé sous les boutons. Comme le mode Performance est actuellement sélectionné, les boutons de fonction donneront accès aux fonctions imprimées dans la rangée PERFORM.



4. Pressez le bouton de fonction PART pour faire clignoter l'indicateur du bouton.



L'affichage PATCH de la Partie 1 apparaîtra. Si cet affichage n'apparaît pas, utilisez le bouton ▲ pour obtenir l'affichage correct.

```

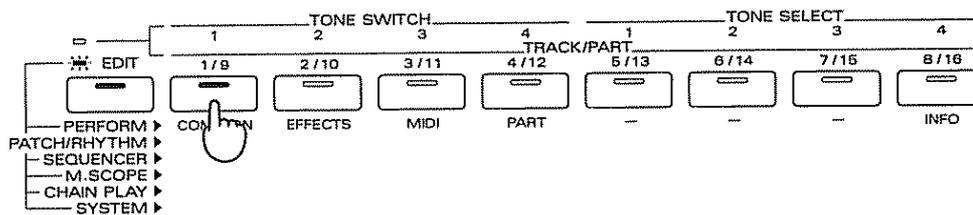
PART 1 | Group | Number
PATCH ↓  USER | 001 ( )
    
```

5. Jouez au clavier pour entendre les sons pendant que vous sélectionnez un Patch approprié. Dans cet affichage, vous sélectionnez indépendamment le groupe et le numéro. Pressez les boutons ◀ / ▶ pour sélectionner l'élément désiré et tournez l'Alpha-Dial ou pressez les boutons INC/DEC pour modifier la valeur.
6. Quand vous avez fini les réglages, pressez le bouton EXIT.
Un astérisque “*” apparaîtra à droite du groupe de Performances dans l'afficheur. Cela indique que les réglages de Performance ont été modifiés.
7. Faites jouer le morceau pour contrôler les réglages. Pressez le bouton STOP/START pour commencer la reproduction.

■ Assignation d'un nouveau nom à la Performance

Poursuivons et assignons un nom à la Performance. Comme chaque Performance a déjà un nom, cela signifie que vous allez modifier le nom existant.

1. Pressez le bouton de fonction COMMON pour faire clignoter son indicateur.



L'affichage PERFORM NAME apparaîtra. S'il n'apparaît pas, utilisez le bouton ▲ pour obtenir l'affichage correct.

```

PERFORM | [Pop Set 1 ]
NAME    ↓                               [SHIFT]
  
```

2. Pressez les boutons ◀/▶ pour amener le curseur sur l'emplacement où vous désirez modifier le caractère et tournez l'Alpha-Dial ou pressez les boutons INC/DEC pour sélectionner le caractère désiré.
3. Quand vous avez fini d'assigner le nom, pressez le bouton EXIT.

■ Stockage de la Performance

Les réglages de Performance que vous modifiez ne sont que temporaires. Ils seront perdus si vous éteignez l'appareil ou sélectionnez une autre Performance. Si vous désirez sauvegarder les réglages modifiés, vous devez remplacer une des Performances de la mémoire utilisateur (User).

*** Même si vous remplacez les réglages en mémoire, vous pouvez toujours utiliser la fonction d'initialisation pour restaurer les réglages d'usine. Pour des détails, référez-vous au mode d'emploi.**

1. En mode Performance, pressez le bouton DISK/UTILITY pour accéder à l'écran UTIL.
2. Pressez le bouton ◀ pour faire clignoter "1 : WRITE" puis pressez le bouton ENTER. Un affichage apparaîtra vous permettant d'écrire des réglages de Performance en mémoire.

```

PERFORM | Number [ENTER]
WRITE   | USER: 12 (Ochestral)
  
```

Performance de destination de l'écriture

3. Tournez l'Alpha-Dial ou pressez les boutons INC/DEC pour sélectionner le numéro de Performance de la destination d'écriture. Dans cet exemple, sélectionnez n'importe quel numéro de Performance que vous désirez remplacer.
4. Pressez ENTER pour écrire vos réglages dans la destination de mémoire sélectionnée. L'affichage suivant apparaîtra. Cet affichage vous indique que la protection interne contre l'écriture (Internal Write Protect) est activée. Cette protection évite le remplacement accidentel des réglages de la mémoire utilisateur (User).

```

WRITE   | Internal Write Protect= ON
PROTECT |
  
```

5. Tournez l'Alpha-Dial vers la gauche ou pressez le bouton DEC pour désactiver cette protection et pressez le bouton ENTER pour entériner le réglage. Ensuite, pressez le bouton ENTER une fois encore pour exécuter la procédure d'écriture.

*** La protection de la mémoire interne contre l'écriture sera automatiquement activée lorsque l'appareil est éteint. Si cette protection est déjà désactivée quand vous suivez la procédure ci-dessus, la procédure d'écriture s'exécute à l'étape 4.**

Une Performance adaptée à votre morceau modèle a maintenant été écrite en mémoire. Lorsque vous faites reproduire votre morceau, veillez à sélectionner cette Performance.

Biographies

Voici une biographie des compositeurs ou producteurs des démonstrations et Patterns de la disquette fournie.

Chong Lim

Chong Lim est un pianiste, arrangeur, producteur et compositeur très demandé principalement dans les villes de Melbourne et Sydney, Australie. Il a collaboré avec de nombreux artistes internationaux dont Jermaine Jackson, Jenny Morris, Little River Band, The Eurogliders, etc. Il est également très actif dans la composition de bandes son pour le cinéma et la télévision.

Eric Persing

Eric Persing est l'un des musiciens et programmeurs de studio les plus demandés de Los Angeles. Eric a commencé à travailler pour Roland comme spécialiste de produit, assumant d'abord séminaires et aide au consommateur puis est progressivement devenu plus impliqué dans la conception des sons et des produits. Eric a travaillé avec des artistes tels que Michael Jackson, Chaka Khan, Larry Carlton, Marcus Miller, et Bon Jovi. Sa musique et ses sons peuvent également être appréciés dans de nombreux shows et spots publicitaires TV. Très impliqué dans le domaine des musiques de films, il a travaillé avec des compositeurs célèbres dont Michel Colombier, Danny Elfman, et Bill Conti.

Mitsuru Sakaue

Encore étudiant, Mitsuru Sakaue se faisait déjà remarquer comme pianiste et arrangeur en studio et en production publicitaire. A présent, il travaille dans la production de publicités pour la télévision et la radio comme compositeur, arrangeur, pianiste et expert en informatique musicale. Ses dons musicaux, largement plébiscités, dépassent les limites du genre musical. Il est le directeur en chef de l'Idec (Inc.), groupe d'artistes musicaux créatifs.

Kiyotaka Takiyama

Né en 1964 à Tokyo, Mr. Takiyama est entré au Berkeley College of Music en 1986, y obtenant un diplôme en théorie, arrangement et batterie. Encore à l'école, il a participé à des sessions en direct comme en studio avec de nombreux musiciens. Depuis son retour au Japon, il a poursuivi ses enregistrements avec de nombreux artistes différents et a également travaillé pour des publicités TV. A présent, il se produit toujours, aussi bien en studio que sur scène.

Masashi Hirashita, Kazuko Hirashita

Masashi et Kazuko ont tous les deux commencé l'étude du piano classique dès l'enfance. Tous les deux ont été amenés à l'étude de la composition. Simultanément, ils ont commencé leur propre carrière musicale comme pianistes et compositeurs. Leur travail couvre une grande variété de styles et d'activités, incluant pop, fusion et jazz ainsi que de nombreux travaux d'écriture et de production.

Naoki Matsuura

Pendant les 10 ans qu'il a passé aux USA, il a commencé sa carrière comme bassiste professionnel. Il a principalement joué sur des scènes locales et dans des sessions en studio dans la région du New England. Comme musicien Free Lance, Naoki a participé à de nombreuses sessions avec Paquito De Rivera, Claudio Roditti, Tommy Campbell, Steve Hunt (actuellement avec Alan Holdsworth) etc. Il a intégré le groupe de Tiger Okoshi (label JVC) : Tiger's Baku. Depuis 1991 Naoki a rejoint Roland comme directeur musical des données musicales SMF et des productions de morceaux de démonstration.

Tatsuya Senoh

Un ingénieur Roland membre de l'équipe qui a développé le XP-50, également fort d'une excellente compréhension de la musique. La disquette fournie contient des morceaux de démonstration créés par Mr Senoh pour présenter la fonction RPS qu'il a lui-même développée.

S. Nakamura

Shigekaz est un membre de l'équipe d'ingénieurs Roland. Bien que la majeure partie de son temps ait été consacrée au développement des générateurs de sons de la société, il a pourtant trouvé le moyen de créer une quantité remarquable de données sonores et de morceaux de démonstration (pour le U-20, D-70, JV-80 et JD-990, entre autres.)

MUSIC WORKSTATION

XP-50

MODE D'EMPLOI

Cette partie est divisée en 12 chapitres. Avant de la lire, nous vous conseillons de lire la première partie : «Prise en main».

Chapitre 1. Survol du XP-50

Ce chapitre est une vue générale du XP-50, expliquant comment sont organisées les sections source sonore et séquenceur, et comment se gère la mémoire. Veuillez à bien lire ce chapitre pour comprendre le XP-50.

Chapitre 2. Procédures

Ce chapitre explique le fonctionnement de base du XP-50, et les procédures de sélection et création de Patches, Performances, et ensembles rythmiques. Veuillez à lire ce chapitre.

Chapitre 3. Explication des paramètres de source sonore

Ce chapitre explique la fonction de chacun des paramètres qui constituent Patch, Performance, ou ensemble rythmique, et les paramètres de système qui déterminent comment fonctionne la totalité du XP-50. Lisez ce chapitre pour comprendre comment ces paramètres agissent.

Chapitre 4. Enregistrement et reproduction

Ce chapitre donne une explication détaillée de la façon de reproduire et enregistrer un morceau.

Chapitre 5. Edition de morceau

La procédure d'édition ou de modification d'un morceau enregistré est appelée Edition de morceau. Le XP-50 offre deux types d'édition : par piste (Track) et microscopique. Ce chapitre les explique tous les deux, ainsi que la fonction de quantification (Quantize) qui sert à modifier l'emplacement des notes dans un morceau. Lisez ce chapitre si nécessaire.

Chapitre 6. Fonctions pratiques du séquenceur

Ce chapitre explique différentes fonctions pratiques concernant l'enregistrement ou l'édition d'un morceau, telles que les fonctions de localisation (Locate) et de bouclage (Loop). Lisez ce chapitre si nécessaire.

Chapitre 7. Utilitaires (Utility)

Ce chapitre explique les fonctions utilitaires : stockage des données de Patch/Performance/Ensemble rythmique, transfert de données vers et depuis la disquette ou un appareil MIDI externe, etc. Lisez ce chapitre si nécessaire.

Chapitre 8. La fonction RPS

Ce chapitre explique comment créer un ensemble SEQ et comment le faire reproduire avec la fonction RPS. Lisez ce chapitre si vous désirez employer la fonction RPS.

Chapitre 9. Reproduction en chaîne

La fonction de reproduction en chaîne (Chain Play) vous permet de faire reproduire à la suite un ensemble de morceaux d'une disquette selon l'ordre que vous aurez spécifié. Ce chapitre explique comment fixer l'ordre des morceaux et comment les faire reproduire.

Chapitre 10. Mode GM

Ce chapitre explique les procédures et paramètres employés quand vous utilisez le XP-50 comme source sonore compatible GM. Lisez ce chapitre quand vous désirez faire reproduire des séquences GM du commerce.

Chapitre 11. Utilisation d'appareils MIDI externes

Ce chapitre explique différentes façons de connecter des appareils MIDI externes au XP-50. Lisez ce chapitre si nécessaire.

Chapitre 12. Informations supplémentaires

Ce chapitre contient une section sur les mauvais fonctionnements à laquelle vous référer quand le XP-50 ne fonctionne pas comme désiré. Il y a aussi une liste de messages d'erreur que vous pouvez consulter si un message d'erreur apparaît à l'écran. De plus, ce chapitre contient une liste de paramètres, une liste de réglages d'usine, et une explication de l'équipement MIDI du XP-50.

Copyright © 1995 ROLAND CORPORATION
Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sous aucune forme sans la permission écrite de ROLAND CORPORATION.

Sommaire

Chapitre 1. Survol du XP-50

Organisation du XP-50	5
Organisation de base	5
Unités sonores	5
Nombre de voix simultanées	6
Mémoire et stockage des données	7
Mémoire temporaire	7
Mémoire inscriptible	7
Mémoire non inscriptible	8
A propos des effets	9
Connexion des trois unités d'effet	9
A propos du séquenceur	11
Morceaux (Songs)	11
Organisation des pistes	11

Chapitre 2. procédures

Changement de mode	12
Procédures de base	13
Boutons de fonction	13
Boutons curseur	14
Modification d'une valeur	14
Assignation d'un nom	16
La fonction d'aide (Help)	16
Procédures durant le jeu	17
Jeu en mode Patch	17
Jeu en mode Performance	17
Jeu en mode Rhythm	18
Réglage On/Off des effets	19
Transposition du clavier par octave (Fonction Octave Shift)	19
Transposition du clavier par demi-ton (Fonction Transpose)	19
Interruption des notes «coincées» (Fonction Panic)	19
Utilisation des touches numériques pour rapidement sélectionner Patches/ Performances/Ensembles rythmiques (Fonction Digit Hold)	19
Procédures d'édition du son	20
Edition d'un Patch	20
Stockage d'un Patch modifié (Write)	21
Edition d'un ensemble rythmique	21
Edition d'une Performance	22
Modification d'un Patch assigné à une Partie de Performance	22

Chapitre 3. Explication des paramètres de source sonore

Paramètres de Patch	23
Groupe COMMON	23
Groupe EFFECTS	25
Groupe CONTROL	27
Groupe WAVE	29
Groupe LFO	30
Groupe PITCH	31
Groupe TVF	32
Groupe TVA	33
Paramètres de Performance	35
Groupe COMMON	35
Groupe EFFECTS	35
Groupe MIDI	37
Groupe PART	38
Groupe INFO (information)	39
Paramètres d'ensemble rythmique	40
Groupe COMMON	40
Groupe EFFECTS	40
Groupe CONTROL	41
Groupe WAVE	42
Groupe PITCH	42

Groupe TVF	43
Groupe TVA	43
Types d'effet EFX	45
Réglages du système	58
Groupe SETUP	58
Groupe CONTRAST	58
Groupe CONTROL	58
Groupe MIDI	59
Groupe SEQUENCER (réglages relatifs au séquenceur)	61
Groupe TUNE	62
Groupe PGM CHNG (Program change)	62
Groupe INFO (Information)	62

Chapitre 4. Enregistrement et reproduction

Reproduction directe et reproduction de Pattern	63
Reproduction directe d'un morceau	63
Reproduction d'un Pattern	64
Fonction de mise à jour MIDI (MIDI Update)	65
Avant de commencer à enregistrer	66
Méthodes d'enregistrement	66
Sélection d'une Performance	66
Effacement du morceau de la mémoire interne (Song Initialize)	66
Enregistrement en temps réel	67
Choix du format de mesure	67
Enregistrement d'une piste ordinaire	67
Réglages pour l'enregistrement	67
Enregistrement en piste de Patterns	69
Enregistrement des changements de tempo	69
Suppression des données inutiles durant la reproduction (effacement en temps réel)	69
Enregistrement pas à pas	70
Sélection de la Partie à enregistrer	70
Programmation de notes dans une piste	70
Programmation de notes dans un Pattern	71
Assignation d'un Pattern à une piste ordinaire	71

Chapitre 5. Edition de morceau

Edition de piste (Track)	73
Choix de la zone	73
Fonctions d'édition de piste	74
01: ERASE (effacement)	74
02: DELETE (suppression)	74
03: COPY (copie)	74
04: INSERT (insertion de mesure)	75
05: TRNSPOS (transposition)	75
06: CHG VEL (changement de dynamique)	76
07: CHG CH (changement de canal MIDI)	76
08: CHG GT (changement de gate time)	76
09: MERGE (fusion)	77
10: EXTRACT (extraction)	77
11: SHIFT (décalage dans le temps)	78
12: THIN (réduction des données)	78
13: XCHANGE (échange)	79
Quantification	80
Quantification Grid	80
Quantification Shuffle	81
Quantification Groove	81
Edition au microscope	83
Visualisation des messages enregistrés	83
Sélection du type de message visualisé	83
Modification des paramètres de messages enregistrés dans une piste ou un Pattern	83
Modification des données de changement de tempo	84
Modification des paramètres de messages enregistrés en piste Beat	84
Insertion d'un message	85

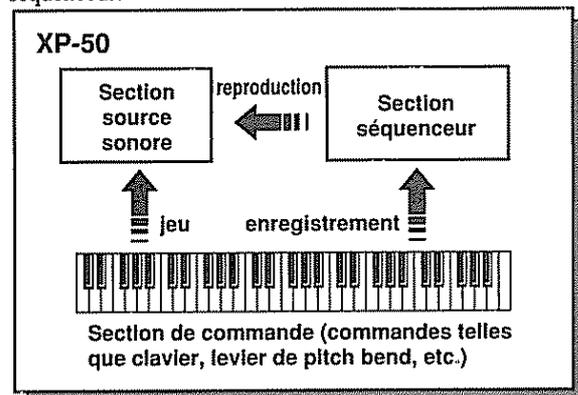
Effacement d'un message	85	La fonction RPS	113
Déplacement d'un message.....	85	Sauvegarde/chargement de données	113
Copie et placement d'un message.....	86	Edition au microscope.....	114
Chapitre 6. Fonctions pratiques du séquenceur		Contrôle d'appareils MIDI externes	114
La fonction de localisation (Locate)	87	Commande du XP-50 depuis un appareil MIDI externe.....	115
La fonction bouclage (Loop)	87	Autres	115
Appellation d'un morceau.....	88	Liste des paramètres	116
Données et réglages de piste ordinaire.....	88	Paramètres de Patch	116
Autres fonctions	89	Paramètres de Performance.....	118
Chapitre 7. Fonctions utilitaires		Paramètres d'ensemble rythmique	119
Procédures d'emploi des utilitaires	90	Paramètres de mode GM.....	121
1: WRITE (Ecriture).....	90	Paramètres d'EFX.....	122
2: LOAD (Chargement).....	91	Paramètres de système	126
3: SAVE (Sauvegarde).....	91	Liste de modèles (Templates) de quantification Groove	128
4: SOUND (Son).....	91	Réglages preset d'usine	130
5: DISK (Disquette)	94	Formes d'ondes	130
Chapitre 8. La fonction RPS		Patches	132
Assignation de SEQ Set à chaque touche	96	Ensembles rythmiques	134
Paramètres de fonction RPS	96	Performances.....	135
Utilisation de la fonction RPS	96	Equipement MIDI.....	136
Chapitre 9. Enchaînement		Caractéristiques.....	152
Création d'un enchaînement	98	Section synthétiseur	152
Sauvegarde d'un enchaînement sur disquette	98	Section séquenceur.....	152
Reproduction enchaînée.....	99	Autres	152
Chapitre 10. Mode GM			
A propos du mode GM	100		
Passage en mode GM	100		
Initialisation en mode GM	100		
Reproduction d'une séquence GM.....	100		
Fonctions utiles en mode (utilitaires GM)	101		
Paramètres de mode GM	102		
Groupe EFFECTS.....	102		
Groupe PART	103		
Groupe INFO (Information)	103		
Chapitre 11. Emploi d'appareils MIDI externes			
Emploi du XP-50 pour piloter des appareils MIDI externes	104		
Commande du XP-50 par un appareil MIDI externe	105		
Déclenchement de la source sonore du XP-50			
par un appareil MIDI externe.....	105		
Appel des sons du XP-50 depuis un appareil MIDI externe.....	105		
Synchronisation avec un équipement externe	106		
Synchronisation d'un séquenceur externe			
au séquenceur du XP-50	106		
Synchronisation du séquenceur du XP-50			
sur un séquenceur externe	106		
Enregistrement dans le séquenceur du XP-50			
d'un morceau venant d'un séquenceur externe.....	106		
Chapitre 12. Informations supplémentaires			
Mauvais fonctionnement	107		
Messages d'erreur	108		
Référencement rapide des procédures	110		
Mode Patch	110		
Mode Performance.....	110		
Réglages de commande.....	111		
Reproduction	111		
Enregistrement.....	112		

Chapitre 1. Survol du XP-50

Organisation du XP-50

Organisation de base

Le XP-50 est constitué de commandes, d'une source sonore et d'un séquenceur.



Commandes

Les commandes comprennent le clavier, les curseurs de façade, et les pédales connectées en face arrière. Avec ces commandes, vous pouvez produire ou modifier un son.

Source sonore

La source sonore est la section qui produit le son. La source sonore du XP-50 produit le son en réponse aux instructions qu'elle reçoit des commandes et du séquenceur. Elle peut aussi produire du son en réponse aux instructions (messages MIDI) qu'elle reçoit d'appareils externes.

Séquenceur

Le séquenceur est la section qui enregistre les procédures de commande telles que les messages MIDI et peut reproduire ces messages. Les messages MIDI enregistrés dans le séquenceur peuvent être émis par la MIDI OUT pour piloter des appareils MIDI externes.

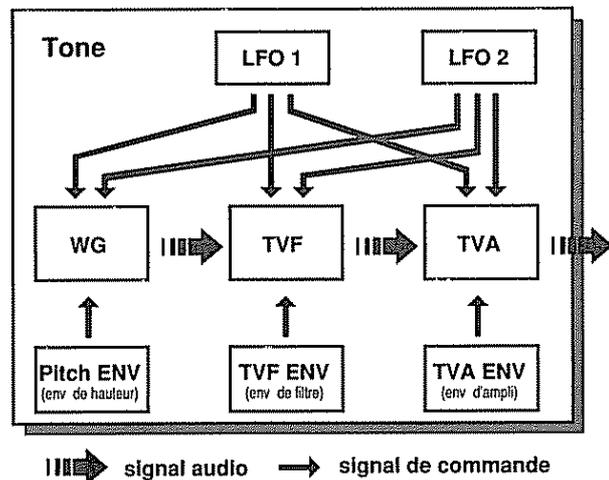
Unités sonores

Les sons du XP-50 comprennent différents types d'unités. Les paragraphes suivants vous présentent chaque type d'unité de son.

Tones

Un Tone est la plus petite unité de son. Chaque Tone est un son, mais quand vous jouez du XP-50, vous déclenchez en fait un Patch, constitué lui-même de plusieurs Tones. En d'autres termes, les Tones sont les éléments constitutifs du Patch.

Le schéma suivant représente l'organisation des Tones.



WG (Wave Generator/générateur d'onde)

Cette section sélectionne une forme d'onde et fixe sa hauteur.

TVF (Time Variant Filter/filtre variant dans le temps)

Cette section utilise un filtre pour modifier les caractéristiques de fréquences du son.

TVA (Time Variant Amplifier/Ampli variant dans le temps)

Cette section commande les changements de volume et fixe la position stéréo.

ENV (Envelope)

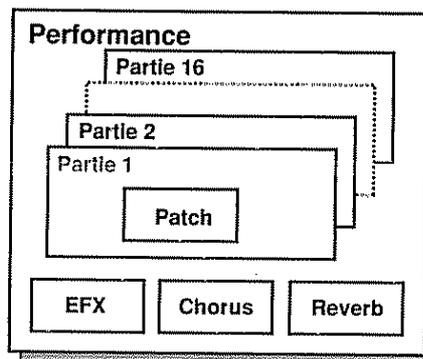
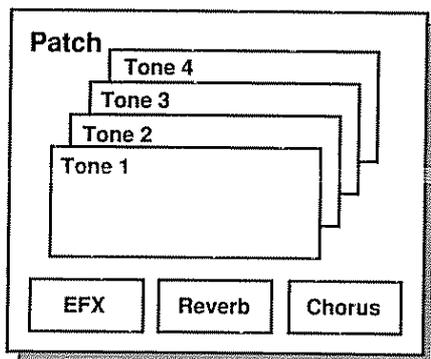
L'enveloppe crée les changements qui se produisent au cours du temps. Il y a une enveloppe indépendante pour le WG (Pitch ou hauteur), le TVF (filtre), et le TVA (volume). Par exemple, si vous désirez modifier la façon dont le volume d'un son monte et chute, vous pouvez modifier l'enveloppe de TVA (TVA ENV) pour créer les changements de volume.

LFO (Low Frequency Oscillator - Oscillateur basse fréquence)

Le LFO crée des changements cycliques (modulation). Il y a deux LFO, chacun ou les deux pouvant s'appliquer au WG (pitch ou hauteur), TVF (filtre), et TVA (volume). Quand le LFO sert à modifier la hauteur du WG, cela donne un vibrato. Quand le LFO sert à modifier le volume du TVA, cela donne un tremolo.

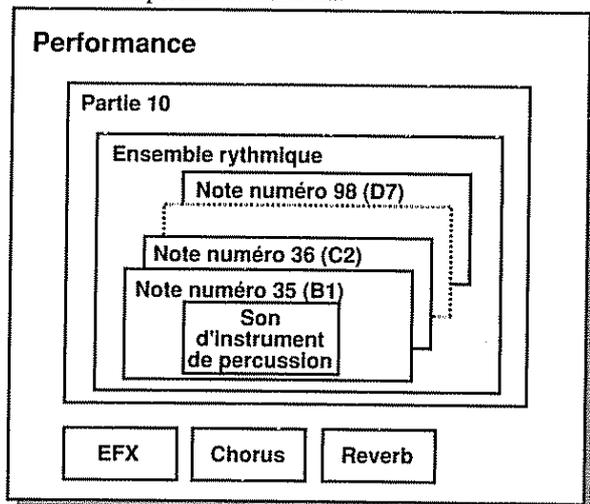
Patches

Les Patches sont les unités de son dont vous jouez durant une interprétation. Un Patch se crée en combinant jusqu'à 4 Tones. La façon dont les quatre Tones sont combinés est déterminée par le paramètre Structure.



Ensemble rythmique (Rhythm Set)

Un ensemble rythmique est une collection d'instruments de percussion (Tones rythmiques). Comme les instruments de percussion ne servent normalement pas à jouer des mélodies, il n'est pas nécessaire qu'ils puissent développer une gamme sur le clavier. Par contre, il est important d'avoir autant d'instruments de percussion que possible disponibles simultanément au clavier. Pour cela, chaque touche (numéro de note) d'un ensemble rythmique déclenche un instrument de percussion différent.



Partie

Une Partie est une 'case' qui contient un Patch ou ensemble rythmique quand le XP-50 sert de source sonore multi-timbrale. Vous pouvez comparer une Partie à un musicien, et le Patch ou l'ensemble rythmique à l'instrument dont il joue.

* **Une source sonore multi-timbrale est une source sonore pouvant indépendamment et simultanément piloter plus d'un son (instrument). Chacune des 16 Parties du XP-50 peut être pilotée indépendamment, et un Patch peut être sélectionné pour chaque Partie, exceptée la Partie 10 qui est la Partie rythmique, et à laquelle on assigne un ensemble rythmique.**

Performance

Quand vous utilisez le XP-50 comme source sonore multi-timbrale (comme en mode Performance), vous spécifiez le Patch ou l'ensemble rythmique assigné à chaque Partie. Ces réglages sont stockés en tant que Performance. Vous pouvez comparer une Performance à une liste des musiciens de l'orchestre, déterminant de quel instrument joue chaque musicien.

Nombre de voix simultanées

Le XP-50 peut produire jusqu'à 64 voix simultanément. Les paragraphes suivants expliquent ce que cela signifie, et ce qu'il arrive si plus de 64 voix sont simultanément demandées au XP-50.

Calcul du nombre de voix employées

Le XP-50 peut produire jusqu'à 64 voix simultanément. Toutefois, ce nombre ne correspond pas obligatoirement au nombre de notes pouvant être jouées, car cela dépend du nombre de Tones employés dans chaque Patch. Si vous jouez d'un Patch utilisant 4 Tones, vous pouvez jouer 16 notes simultanées. Si vous utilisez le XP-50 en mode Performance pour jouer une orchestration, comptez le nombre total de Tones utilisés par toutes les Parties avec la formule suivante :
(notes produites) x (nombre de Tones employés par le Patch joué)

Comment un Patch utilise les notes

Quand on demande au XP-50 de produire simultanément plus de 64 voix, des notes en cours sont interrompues pour laisser la place aux nouvelles. Les notes de plus basse priorité seront coupées en premier. L'ordre de priorité est déterminé par le réglage Voice Priority.

Voice Priority peut être réglé sur Last (dernier) ou Loudest (plus fort). Quand Last est sélectionné, une demande de note dépassant la limite de 64 entraîne la disparition de la note la plus ancienne parmi celles en cours de jeu. Quand Loudest est sélectionné, la plus faible des notes en cours est interrompue pour laisser la place à la nouvelle. Normalement, laissez Voice Priority sur Last.

Priorité de note en mode Performance

Comme le mode Performance sert habituellement à jouer une orchestration constituée de plusieurs Patches, il est important de fixer quelles Parties auront priorité. La priorité est spécifiée par les réglages Voice Reserve. Quand une note d'un Patch doit être interrompue pour faire la place à une nouvelle note, le réglage Voice Priority du Patch s'applique.

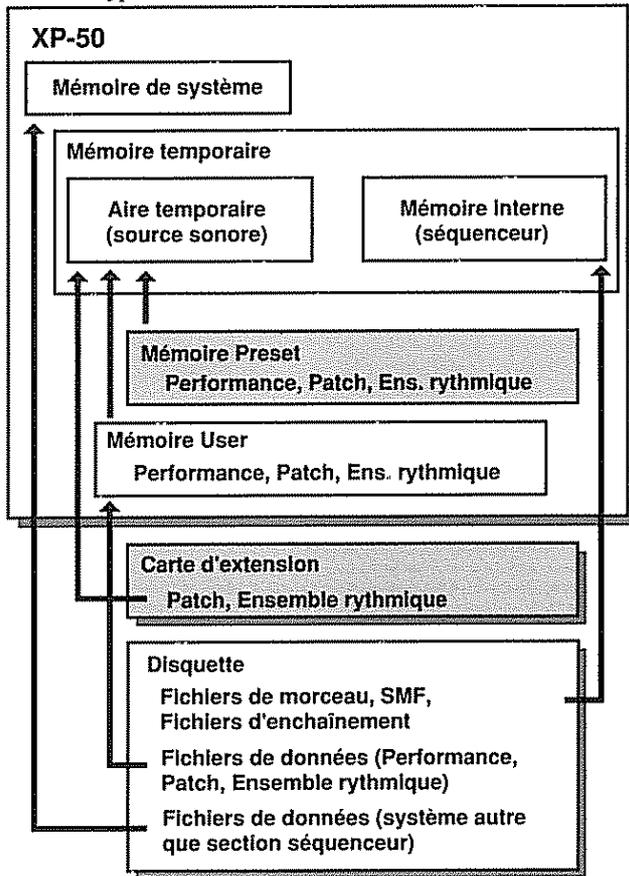
Réserve de voix (Voice Reserve)

Le XP-50 a une fonction Voice Reserve qui vous permet d'assurer un nombre minimal de notes toujours disponibles pour chaque Partie. Par exemple, si Voice Reserve est réglé sur 10 pour la Partie 16, la Partie 16 pourra toujours produire 10 notes même si plus de 64 notes sont demandées (au total pour toutes les Parties). Quand vous faites des réglages Voice Reserve, vous devez prendre en compte le nombre de notes voulues pour chaque Partie ainsi que le nombre de Tones utilisés par le Patch sélectionné.

* **Il n'est pas possible de faire des réglages Voice Reserve dont le total pour toutes les Parties dépasserait 64 voix.**

Mémoire et stockage des données

L'emplacement où les réglages de Patch, Performance etc. sont stockés est appelé «Mémoire». Il y a trois types de mémoire : mémoire temporaire, mémoire inscriptible, et mémoire non inscriptible. Ces différents types de mémoire sont adaptés aux différents types de données.



Mémoire temporaire

Les données peuvent être stockées de façon provisoire dans la mémoire temporaire (pour la source sonore) et dans la mémoire interne (pour le séquenceur).

Aire temporaire (source sonore)

C'est l'aire qui contient les données de Performance/Patch/Ensemble rythmique que vous sélectionnez à l'aide des boutons de façade, etc. Quand vous jouez sur le clavier et faites reproduire le séquenceur, le son est produit comme dicté par les données de l'aire temporaire. Quand vous faites une modification de Performance/Patch/Ensemble rythmique, vous ne modifiez pas les données de la mémoire, mais leur copie faite en aire temporaire.

Comme leur nom l'indique, les données de l'aire temporaire ne sont que temporaires, et sont perdues si l'appareil est éteint ou si vous sélectionnez un autre son. Si vous désirez garder les réglages modifiés en aire temporaire, vous devez les écrire en mémoire inscriptible.

Mémoire interne (séquenceur)

Dans cette aire sont temporairement stockées les données musicales (morceau) du séquenceur. Elle contient un morceau (song). Quand vous enregistrez un morceau, il est enregistré en mémoire interne. Si vous désirez éditer un morceau qui a été sauvegardé sur disquette, vous devez charger le morceau en mémoire interne.

Le morceau de la mémoire interne sera perdu à l'extinction de l'instrument. Pour le conserver, vous devez le sauvegarder sur disquette.

Mémoire inscriptible

Mémoire du système

La mémoire du système conserve les réglages des paramètres de système qui déterminent comment fonctionne le XP-50. Quand vous modifiez ces réglages, ils sont directement ré-écrits. Ils sont préservés même après extinction de l'instrument.

Mémoire utilisateur (USER)

Cette mémoire contient des données pour 32 Performances, 128 Patches, et 2 ensembles rythmiques.

Disquette (option): 2DD, 2HD)

Une disquette peut contenir les quatre types de fichiers suivants.

* Le symbole à trois lettres donné entre parenthèses () est une extension de nom de fichier utilisée par le système pour différencier les différents types de fichier. Cette extension apparaîtra au côté des noms de fichier affichés. Il n'est pas possible de modifier cette extension.

Fichier de morceau ou Song (.SVQ)

Ce fichier contient un morceau créé par le XP-50.

Standard MIDI File (.MID)

Le Standard MIDI file est un format qui permet aux données de jeu d'être échangées entre diverses applications. Les fichiers de morceau du XP-50 peuvent être sauvegardés comme Standard MIDI Files. De plus, le XP-50 peut reproduire les fichiers SMF compatibles GM du commerce.

Fichier d'enchaînement ou Chain (.SVC)

Ce fichier contient des réglages d'enchaînement de morceaux.

Fichier de données ou Data (.SVD)

Ce fichier contient un ensemble de données pour les Patches, Performances, Ensembles rythmiques, et le système (excepté pour les réglages de la section Séquenceur). Charger un fichier de données ré-écrit tous les réglages de la mémoire utilisateur (User).

Mémoire non-inscriptible

Mémoire Preset

On ne peut pas écrire dans la mémoire Preset. Toutefois, vous pouvez copier des réglages de la mémoire Preset dans l'aire temporaire, les modifier, et stocker les données modifiées dans la mémoire inscriptible.

Carte d'extension d'ondes (option: série SR-JV80)

Jusqu'à quatre cartes d'extension peuvent être installées dans le XP-50. Les cartes d'extension d'ondes contiennent des données d'onde. Elles contiennent aussi des Patches et ensembles rythmiques qui utilisent ces données d'onde, et qui peuvent être directement appelés et joués dans l'aire temporaire.

*** *Quand vous jouez d'un Patch ou ensemble rythmique qui utilise les données d'onde d'une carte d'extension d'ondes, la carte d'extension d'ondes appropriée doit être installée dans le XP-50 pour que le son joue correctement. Cela est dû au fait que pour gérer au mieux la mémoire, Patches et ensembles rythmiques ne contiennent pas réellement les données d'onde, mais uniquement l'adresse à laquelle ils doivent les chercher.***

< Installation d'une carte d'extension d'ondes >

Pour installer une carte d'extension d'ondes (option : série SR-JV80), vous devez retirer la plaque inférieure. Pour des détails, référez-vous aux instructions fournies avec la carte. Nous vous rappellerons quelques précautions à suivre lors de l'installation d'une carte dans le XP-50.

Il y a quatre emplacements (A—D) dans lesquels une carte peut être installée. Les emplacements A—D correspondent au groupe qu'il vous faut sélectionner pour vous servir de l'onde/Patch/Ensemble rythmique de la carte d'extension d'ondes.

- * *N'installez jamais une carte non fabriquée ni approuvée par Roland.***
 - * *Les composants de la carte peuvent être endommagés par l'électricité statique. Avant de manier la carte, touchez un objet en métal mis à la terre pour vous décharger, vous et vos vêtements, d'une trop forte électricité statique.***
 - * *Ne tenez la carte que par le côté vert, et ne touchez pas les contacts électriques ni les composants montés sur la carte.***
 - * *Ne retirez que les vis spécifiées. Maniez soigneusement les composants comme indiqué.***
 - * *Eteignez toujours l'instrument et débranchez son câble d'alimentation avant d'installer une carte.***
 - * *Veillez à ne pas vous couper sur le rebord de l'ouverture où vous devez insérer la carte.***
 - * *Ne forcez pas pour mettre la carte en place. Si cela ne se fait pas en douceur, retirez-la et ré-essayez.***
 - * *Une fois la carte installée, vérifiez qu'elle l'est bien correctement.***
-

A propos des effets

Le XP-50 a trois unités d'effet, et chacune agit différemment.

EFX (multi-effet)

EFX apporte 40 effets différents. Certains sont des effets simples, d'autres sont des combinaisons de plusieurs effets.

Chorus

Le Chorus apporte profondeur et ampleur à votre son.

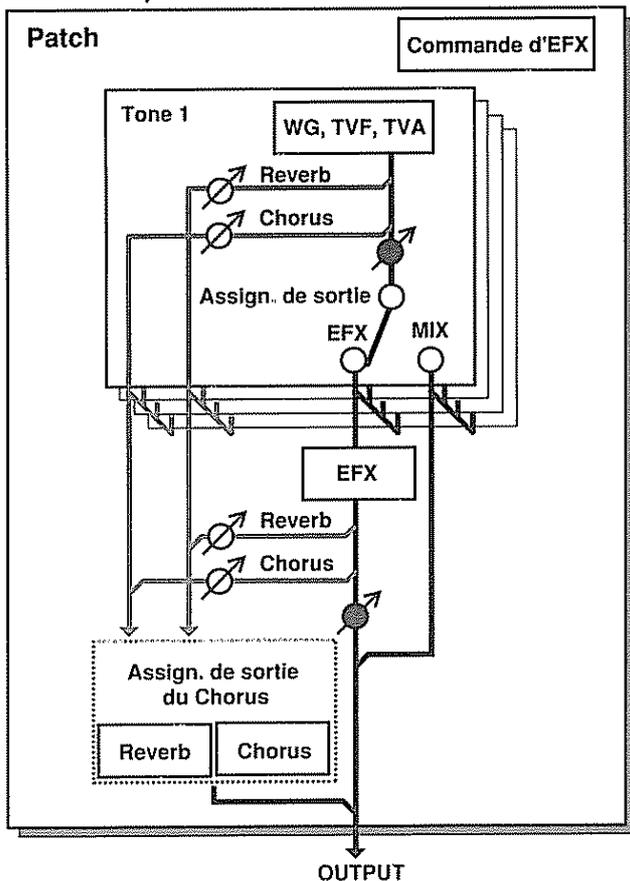
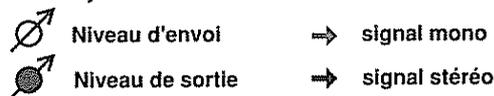
Reverb

La Reverb ajoute la réverbération caractéristique d'un hall ou d'un auditorium.

Connexion des trois unités d'effet

Les trois unités d'effet fonctionnent différemment selon que le XP-50 est en mode Patch ou en mode Performance. Les paragraphes suivants expliquent le trajet du signal et la fonction des paramètres d'effet dans chaque mode. Comme en mode Performance les réglages de Patch et de Performance s'affectent mutuellement, il est particulièrement important de connaître leurs relations.

EFX, Chorus, et Reverb en mode Patch



Les effets EFX/Chorus/Reverb peuvent être réglés pour chaque Patch, et les mêmes effets s'appliquent à tous les Tones d'un même Patch.

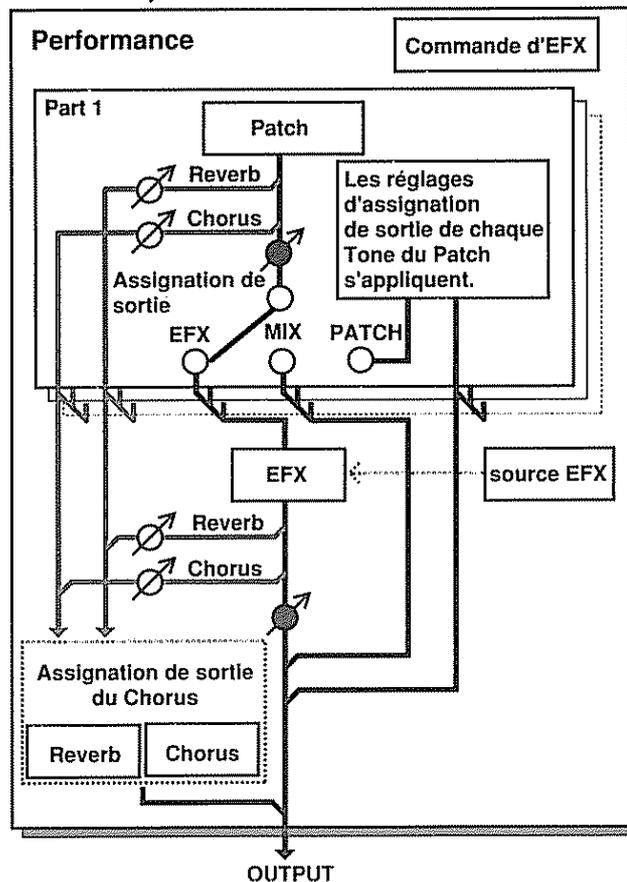
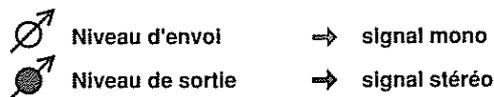
L'assignation de sortie (Output Assign) de chaque Tone détermine si EFX s'applique ou non. Si EFX s'applique, les effets Reverb et Chorus peuvent aussi s'appliquer au son d'EFX.

L'intensité de l'effet Chorus est réglée par le niveau d'envoi au Chorus (Chorus Send Level). L'intensité de l'effet Reverb est réglée par le niveau d'envoi à la Reverb (Reverb Send Level).

Le réglage d'assignation de sortie (Output Assign) du Chorus détermine comment Chorus et Reverb sont connectés.

Si vous désirez utiliser une commande spécifique pour modifier le son d'EFX sound, vous pouvez la déterminer avec le paramètre de commande d'EFX (EFX Control).

EFX, Chorus, et Reverb en mode Performance



Reverb et Chorus

Les réglages de Reverb et Chorus du Patch assigné à chaque Partie sera ignoré; les réglages de Reverb et Chorus de la Performance seront employés. Cela signifie qu'un Patch peut sonner différemment selon qu'il est joué en mode Patch ou en mode Performance.

*** L'explication ci-dessus s'applique aussi à la Partie 10 si vous lisez "Ensemble rythmique" à la place de "Patch", et "instrument de percussion" à la place de "Tone". Toutefois, comme un ensemble rythmique n'a pas de réglages de Chorus et Reverb, les réglages de la Performance seront utilisés quel que soit le mode dans lequel vous jouez de l'ensemble rythmique.**

EFX

Si vous désirez utiliser les réglages d'assignation de sortie (Output Assign) du Patch, réglez l'assignation de sortie de la Partie sur PATCH. A l'inverse, si vous désirez supplanter les réglages d'assignation de sortie du Patch, réglez l'assignation de sortie de la Partie sur EFX ou MIX.

Le réglage de source pour EFX (EFX Source) détermine si EFX utilisera les réglages de la Performance ou ceux d'un des Patches assignés aux Parties.

Si vous désirez utiliser une commande spécifique pour modifier le son d'EFX, faite le réglage approprié pour la commande d'EFX (EFX Control). Toutefois, ces réglages de commande suivent aussi le réglage de source (EFX Source). Cela signifie que si vous avez choisi Partie 1 comme source d'EFX, le réglage de commande d'EFX du Patch assigné à la Partie 1 sera utilisé.

*** Pour la Partie 10, lisez "Ensemble rythmique" à la place de "Patch", et "instrument de percussion" à la place de "Tone". Toutefois, comme un ensemble rythmique n'a pas de réglage EFX, il n'est pas possible de choisir la Partie 10 comme source d'EFX.**

A propos du séquenceur

Un séquenceur est un appareil qui enregistre une interprétation au clavier et les mouvements de commandes sous forme de messages MIDI. Quand ces données sont reproduites, les messages MIDI enregistrés sont transmis à une source sonore, ce qui lui fait produire du son. En d'autres termes, le séquenceur joue de l'instrument à la place du musicien.

Dans le sens où un séquenceur enregistre une interprétation musicale, il remplit le même rôle qu'un magnétophone. Toutefois, comme un séquenceur n'enregistre pas le 'son' mais plutôt les 'mouvements qui font produire un son à l'instrument', il a de nombreux avantages; la qualité sonore est toujours de première génération quel que soit le nombre de reproductions successives, le changement de tempo n'affecte pas la hauteur, et une édition très détaillée est possible.

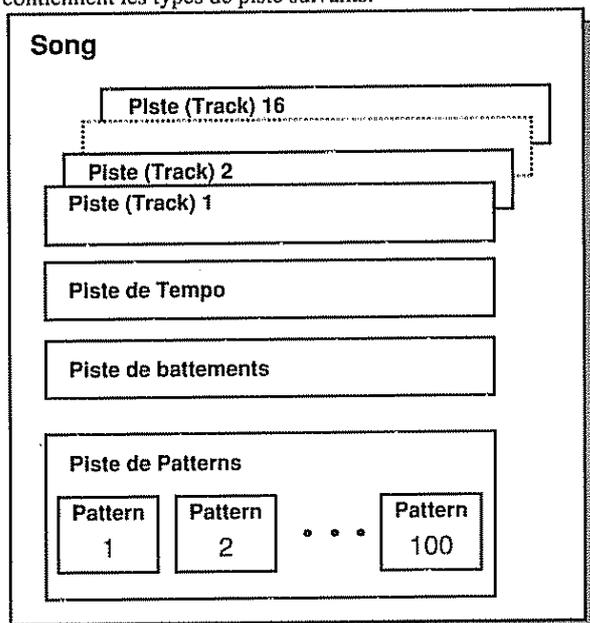
Morceaux (Songs)

Dans le XP-50, un morceau ou "Song" se réfère à des données d'interprétation musicale pour une composition. Les données d'interprétation musicale sont sauvegardées sur disquette et rechargées depuis une disquette selon des unités représentées par les morceaux.

- * **La mémoire interne du XP-50 peut contenir 1 morceau (Song). Les données de la mémoire interne sont temporaires, et le morceau sera perdu à extinction de l'instrument. Si vous désirez conserver le morceau, sauvegardez-le sur disquette.**
- * **Il est possible de directement reproduire un morceau sur disquette sans le charger en mémoire interne. Toutefois, si vous désirez éditer le morceau ou poursuivre l'enregistrement, vous devez d'abord charger le morceau en mémoire interne.**

Organisation des pistes

Chaque section d'un morceau dans lequel sont enregistrées des données de jeu est appelé une piste (Track). Les morceaux du XP-50 contiennent les types de piste suivants.



Pistes ordinaires 1—16

Les pistes ordinaires enregistrent l'interprétation musicale d'un instrument. Il y a 16 de ces pistes, et chacune peut enregistrer 16 canaux de données MIDI. En d'autres termes, jusqu'à 16 pistes x 16 canaux MIDI de données peuvent être enregistrés.

Piste de tempo

La piste de Tempo est celle où sont enregistrés les changements de tempo pour les pistes ordinaires. Utilisez-la quand vous désirez faire varier le tempo en cours de morceau.

Quand un morceau est enregistré pour la première fois, le tempo qu'il avait lors de l'enregistrement est stocké en début de morceau comme tempo initial (Initial Tempo). Quand la reproduction du morceau reprend depuis son début, cela signifie que le morceau sera toujours reproduit à ce tempo.

Ainsi, le tempo de reproduction est déterminé par les réglages de la piste de Tempo. Si vous modifiez le tempo durant la reproduction, le tempo général sera transposé par le réglage que vous faites.

Piste de battement (Beat)

La piste de battement enregistre le format des mesures employées dans les pistes ordinaires. Les formats de mesure enregistrés ici servent à gérer la division en mesure des pistes ordinaires. Faites les réglages de cette piste quand vous enregistrez un nouveau morceau, ou lorsque vous désirez changer de format de mesure en cours de morceau.

Piste de Patterns

La piste de Patterns est une piste qui peut enregistrer des passages musicaux indépendamment des pistes ordinaires. Les données musicales de cette piste sont traitées comme des Patterns (motifs) indépendants. Jusqu'à 100 Patterns peuvent être créés. Comme dans les pistes ordinaires, chaque Pattern peut contenir des données pour 16 canaux MIDI.

Les Patterns peuvent aussi être reproduits par la fonction RPS. La fonction RPS vous permet d'associer une touche spécifique à chaque Pattern, et de faire reproduire ce Pattern en pressant la touche qui lui est associée.

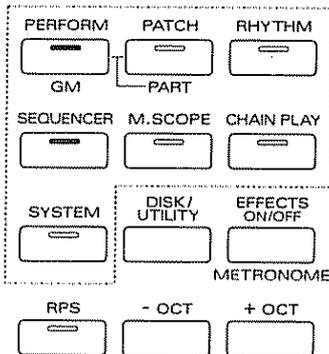
Vous pouvez aussi enregistrer des messages d'appel de Pattern (Pattern Call : messages qui déclenchent la reproduction du Pattern spécifié) dans une piste ordinaire, pour créer un morceau par combinaison de Patterns

Chapitre 2. Procédures

Changement de mode

Le XP-50 contient de nombreuses fonctions. Pour les organiser en vue d'un accès facile, elles sont groupées dans les modes suivants. Le mode sélectionné affecte la façon dont fonctionne la source sonore, comment les données sont affichées à l'écran et comment agissent les boutons de fonction.

Utilisez les boutons de mode pour choisir le mode. L'indicateur du bouton sélectionné s'allumera et l'afficheur changera en fonction du mode sélectionné. Pour sélectionner le mode GM, pressez simultanément le bouton SHIFT et le bouton PERFORM.



- * La sélection de mode Patch/Performance/Rhythm/GM déterminera le fonctionnement de la source sonore. Par conséquent, un de ces modes sera toujours sélectionné.
- * La sélection du mode Sequencer/ Microscope/Chain Play déterminera le fonctionnement du séquenceur. Par conséquent, un de ces modes sera toujours sélectionné.
- * En plus de ces modes de fonctionnement, il y a également un mode utilitaire (Utility) dans lequel vous pouvez stocker vos réglages de Patch/Performance /Ensemble rythmique, sauvegarder et charger les données vers et depuis une disquette et transmettre des données.

Mode Patch

C'est le mode dans lequel vous pilotez un Patch unique depuis le clavier ou modifiez les réglages de Patch. Si le XP-50 est piloté par un appareil MIDI externe dans ce mode, il agit comme une source sonore à un seul Patch.

Mode Performance

C'est le mode dans lequel le XP-50 fonctionne comme source sonore multitimbrale et dans lequel vous pouvez modifier les réglages de Performance. Si le XP-50 est piloté par un appareil MIDI externe dans ce mode, il fonctionne comme une source sonore multitimbrale. Pour modifier les réglages d'un Patch assigné à une Partie, tenez enfoncé le bouton PERFORM et pressez le bouton PATCH.

Mode Rhythm (Ensemble rythmique)

Dans ce mode, vous pouvez jouer d'un ensemble rythmique depuis le clavier et modifier des réglages d'ensembles rythmiques. Dans ce mode, le clavier fait jouer l'ensemble rythmique mais le XP-50 réagit comme une source sonore multitimbrale. Cela signifie que les réglages d'effet de la Performance actuellement sélectionnée seront utilisés lorsque vous jouerez l'ensemble rythmique. Les ensembles rythmiques sont assignés à la Partie numéro 10 de la Performance. Si le XP-50 est piloté par un appareil MIDI externe dans ce mode, il fonctionne comme source sonore multitimbrale.

Mode GM

C'est un mode spécial dans lequel le XP-50 fonctionne comme une source sonore compatible GM. Sélectionnez ce mode lorsque vous désirez faire reproduire une séquence GM (données musicales créées pour une source sonore GM).

Mode Sequencer

Dans ce mode, vous pouvez enregistrer, reproduire et éditer un morceau. Dans ce mode, l'enregistrement se fait en temps réel (la méthode par laquelle votre jeu au clavier est enregistré telle quelle).

Mode Microscope

Dans ce mode, vous pouvez créer un morceau en choisissant individuellement chaque note ou vous pouvez apporter une édition précise à la note d'un morceau.

Mode Chain Play

Dans ce mode, vous pouvez successivement faire reproduire plusieurs morceaux que vous aurez spécifiés comme devant constituer une chaîne.

Mode System

Dans ce mode, vous pouvez faire des réglages qui affectent le fonctionnement général du XP-50, tels qu'accord, contraste de l'afficheur et mode de réception des messages MIDI.

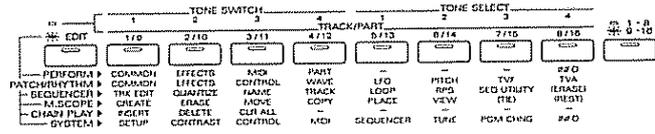
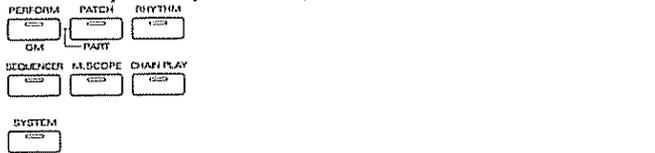
- * Certains des paramètres du mode SYSTEM sont communs à tous les Patches ou à toutes les Performances. Pour les sélectionner, pressez le bouton SYSTEM lorsque vous êtes dans le mode correspondant (Patch ou Performance).

Procédures de base

Cette section explique les procédures de base que vous utiliserez pour faire fonctionner le XP-50.

Boutons de fonction

Les boutons de fonction sont des boutons qui accomplissent diverses fonctions. La fonction qu'ils accomplissent dépend du mode et du fait que le bouton EDIT soit allumé ou non. Le bouton EDIT s'allume ou s'éteint chaque fois que vous le pressez.



* Le bouton EDIT change la fonction des boutons de fonction, mais presser le bouton EDIT ne fait pas changer l'affichage. Si vous désirez modifier un réglage, pressez le bouton EDIT pour allumer son indicateur puis pressez un bouton de fonction pour sélectionner le groupe voulu et obtenir l'affichage correspondant. Quand vous avez fini les réglages, pressez le bouton EXIT ou un bouton de mode pour changer l'affichage.

En mode Performance (L'indicateur du bouton EDIT est éteint)



Les boutons de fonction agissent comme des boutons de Partie (Part) qui activent (bouton allumé) ou désactivent (bouton éteint) chaque Partie. Comme 16 Parties doivent être pilotées avec seulement 8 boutons, utilisez le bouton 1-8/9-16 pour sélectionner quelles huit parties vous pilotez. Quand l'indicateur du bouton 1-8/9-16 est éteint, vous pouvez agir sur les Parties 1-8. Quand il est allumé, vous pouvez agir sur les Parties 9-16. Si l'indicateur du bouton EDIT est éteint en affichage de réglage de Partie, les boutons de fonction agissent comme des boutons de Partie pour sélectionner la Partie à éditer.

* La fonction du réglage ON/OFF de Partie dépendra du statut des indicateurs des boutons RX et TX et du réglage du paramètre Key Mode ou "Mode de clavier" (PERFORM: COMMON: PERFORM COMMON) (p.18).

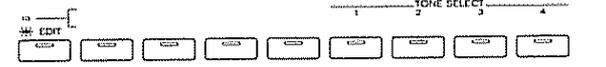
En mode Patch (L'indicateur du bouton EDIT est éteint)



Les boutons de fonction agissent comme des boutons de commutation de Tone (TONE SWITCH) et de sélection de Tone (TONE SELECT).

Les boutons TONE SWITCH vous permettent d'activer (bouton allumé) ou de désactiver (bouton éteint) chaque Tone d'un Patch. Quand un Tone est activé, on peut l'entendre. Utilisez les boutons TONE SELECT pour sélectionner le Tone que vous désirez modifier. Pour sélectionner un Tone à modifier, faites s'éteindre l'indicateur du bouton EDIT en affichage de réglage de Tone. Pour sélectionner plusieurs Tones simultanément, tenez enfoncé un des boutons TONE SELECT et pressez les autres boutons TONE SELECT voulus. Dans ce cas, les numéros des Tones autres que celui sélectionné en premier seront affichés par des symboles *.

En mode Rhythm (L'indicateur du bouton EDIT est éteint)

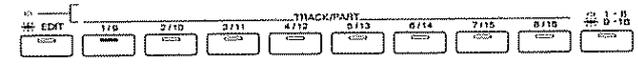


Les boutons de fonction (section TONE SELECT) sélectionneront la touche affichée.

Si l'indicateur du bouton EDIT est éteint en affichage de réglage d'ensemble rythmique (l'affichage de réglage pour chaque touche), les boutons de fonction sélectionneront la touche à éditer.

- TONE SELECT 1: descente à l'octave inférieure
- TONE SELECT 2: descente au demi-ton inférieur
- TONE SELECT 3: montée au demi-ton supérieur
- TONE SELECT 4: montée à l'octave supérieure

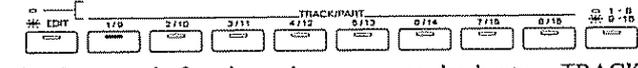
En mode Sequencer (L'indicateur du bouton EDIT est éteint)



Durant la reproduction ou l'enregistrement, les boutons de fonction agissent comme des boutons de piste (TRACK) pour déterminer quelles pistes seront ou non reproduites. Quand l'indicateur d'une piste est allumé, cette piste peut être reproduite. Comme vous devez piloter 16 pistes avec seulement huit boutons, utilisez le bouton 1-8/9-16 pour déterminer quelles huit pistes vous pilotez. Quand l'indicateur du bouton 1-8/9-16 est éteint, vous pouvez régler on/off les pistes 1-8. Quand il est allumé, vous pouvez régler on/off les pistes 9-16.

Si l'indicateur du bouton EDIT est éteint pendant que vous préparez un enregistrement ou durant l'édition d'un morceau, les boutons de fonction agissent comme des boutons TRACK (boutons de piste) pour sélectionner la piste.

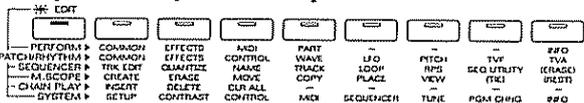
En mode Microscope (L'indicateur du bouton EDIT est éteint)



Les boutons de fonction agissent comme des boutons TRACK pour sélectionner les pistes affichées. Quand une piste est activée, elle apparaît à l'écran.

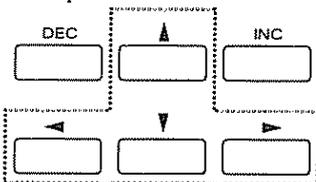
Quand l'indicateur du bouton EDIT est allumé

Chaque mode contient un grand nombre d'éléments réglables et ces éléments sont organisés en groupes. Quand l'indicateur du bouton Edit est allumé, les boutons de fonction servent à sélectionner les groupes d'affichage. Les affichages qui apparaissent dépendent du mode. Les groupes qui peuvent être sélectionnés dans chaque mode sont imprimés en façade sous chaque bouton.



Boutons curseur

Les boutons curseur servent à vous déplacer entre pages d'affichage ou à déplacer le curseur dans une même page.

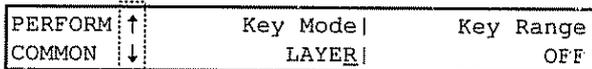


Déplacement entre pages d'affichage

Les différents écrans sont groupés par bouton de fonction et chaque groupe contient plusieurs pages d'affichage. Utilisez les boutons curseur pour vous déplacer entre ces pages d'affichage et les groupes.

Changement de page

Une flèche montante dans l'afficheur indique qu'une ou plusieurs pages existent avant cette page. Une flèche descendante dans l'afficheur indique qu'une ou plusieurs pages existent après cette page. Pressez le bouton ▲ pour passer à la page précédente ou le bouton ▼ pour passer à la page suivante. Presser le bouton ▲ en tenant enfoncé le bouton SHIFT vous ramène à la première page. Presser le bouton ▼ en tenant enfoncé le bouton SHIFT vous donnera accès à la dernière page.



Passage d'un groupe à l'autre

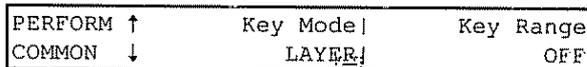
Depuis un des affichages de jeu, tenez enfoncé le bouton SHIFT et pressez le bouton ► pour accéder à l'affichage de groupe du bouton de fonction le plus à gauche.

Dans les affichages de groupe que vous sélectionnez à l'aide des boutons de fonction, vous pouvez tenir enfoncé le bouton SHIFT et presser le bouton ◀ pour passer au groupe du bouton de fonction sur la gauche ou bien tenir le bouton SHIFT et presser le bouton ► pour passer au groupe du bouton de fonction à droite.

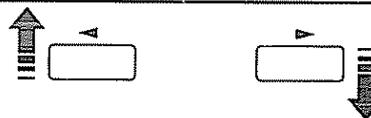
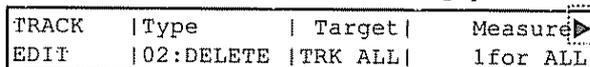
Quel que soit l'affichage de groupe dans lequel vous êtes, vous pouvez passer à un autre groupe même si l'indicateur du bouton EDIT est éteint. En d'autres termes, cette procédure vous permet de passer à un autre groupe sans avoir à activer l'indicateur du bouton EDIT et c'est une méthode d'accès plus rapide et plus efficace.

Déplacement du curseur (soulignement)

Quand plusieurs éléments sont représentés dans une même page, amenez le curseur (trait de soulignement) sur l'élément dont vous désirez régler la valeur. Pressez le bouton ◀ pour amener le curseur vers la gauche ou ► pour l'amener vers la droite.

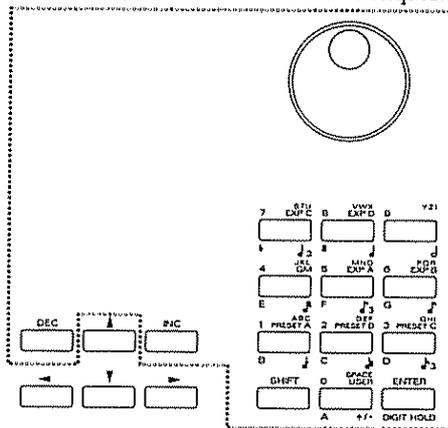


Un symbole ► apparaît dans le coin supérieur de l'afficheur pour indiquer qu'il y a d'autres éléments dans cette page au delà de ce que l'écran permet de voir. Pressez le bouton ► pour voir ces éléments et pressez le bouton ◀ pour retourner à l'affichage précédent.



Modification d'une valeur

Pour modifier une valeur, vous pouvez utiliser l'alpha-dial, les boutons INC/DEC ou les touches numériques.



Bouton INC / Bouton DEC

Pour augmenter la valeur, pressez le bouton et pour diminuer la valeur, pressez le bouton DEC. Vous pouvez augmenter (ou diminuer) la valeur de façon continue en gardant le bouton enfoncé. Pour qu'une valeur soit augmentée encore plus rapidement, tenez enfoncé le bouton INC puis pressez le bouton DEC. Pour faire diminuer plus rapidement une valeur, tenez enfoncé le bouton DEC et pressez le bouton INC. Si vous pressez le bouton INC ou le bouton DEC en tenant enfoncé le bouton SHIFT, la valeur change par paliers plus importants.

Alpha-dial

Tourner l'Alpha-dial vers la droite augmente la valeur et le tourner vers la gauche diminue la valeur. Tenir enfoncé le bouton SHIFT en tournant l'Alpha-dial fait changer la valeur par paliers plus conséquents.

Touches numériques

Les touches numériques vous permettent de fixer directement une valeur numérique. Quand vous programmez un nombre, la valeur clignote. Cela signifie que la valeur n'a pas été encore entérinée. Pour cela, pressez le bouton ENTER. Pour changer le signe d'une valeur (+/-), tenez enfoncé le bouton SHIFT et pressez le bouton 0.

*** Certaines valeurs numériques ne nécessitent pas de validation par le bouton ENTER pour entériner votre choix.**

< Exemple 1 : Pour programmer une valeur de 38 >

Pressez le bouton 3 → pressez le bouton 8 → pressez le bouton ENTER

< Exemple 2 : Pour entrer une valeur de -60 >

En tenant enfoncé le bouton SHIFT, pressez le bouton 0 → pressez le bouton 6 → pressez le bouton 0 → pressez le bouton ENTER

*** Vous pouvez tenir enfoncé le bouton SHIFT et presser 0 à tout moment avant de presser le bouton ENTER.**

Fonctions spéciales des touches numériques

Lors du réglage de certains éléments, les touches numériques servent à spécifier des réglages autres que des chiffres. Certains d'entre eux sont expliqués ci-dessous.

*** Pour la procédure d'utilisation des touches numériques afin de programmer des caractères ou des symboles dans un nom, voir la section suivante.**

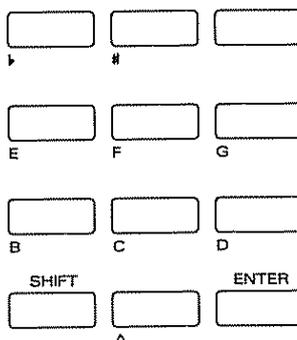
Groupes en mode Performance / Patch / Rhythm

Dans les affichages de jeu des modes Performance/Patch/Rhythm, vous pouvez utiliser les touches numériques pour spécifier un groupe : tenez enfoncé SHIFT et pressez la touche numérique appropriée.

Touche numérique	Groupe
SHIFT+0	USER (mémoire utilisateur)
SHIFT+1	PR-A (preset A)
SHIFT+2	PR-B (preset B)
SHIFT+3	PR-C (preset C)
SHIFT+4	GM (General MIDI)
SHIFT+5	XP-A (carte d'extension d'ondes A)
SHIFT+6	XP-B (carte d'extension d'ondes B)
SHIFT+7	XP-C (carte d'extension d'ondes C)
SHIFT+8	XP-D (carte d'extension d'ondes D)

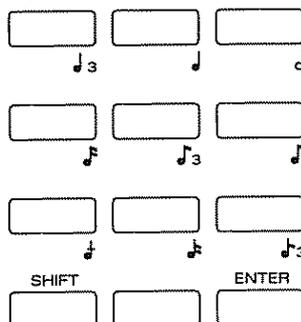
Nom de note

Les touches numériques peuvent servir à choisir un nom de note en mode d'édition microscopique etc. Les noms de note sont imprimés dans le coin inférieur gauche de chaque touche numérique. Tenez enfoncé SHIFT et pressez la touche numérique appropriée pour le nom de note désiré.



Valeur de note

Les touches numériques peuvent servir à spécifier une valeur de note lors de l'enregistrement par appareil etc. Les valeurs de note sont imprimées dans le coin inférieur droit de chaque touche numérique.



Undo (retour à la valeur précédente)

Si, immédiatement après avoir modifié une valeur, vous désirez annuler et revenir à la valeur précédente, pressez le bouton UNDO. Si vous pressez une fois encore le bouton UNDO, c'est votre modification qui est rappelée. La fonction UNDO peut être utilisée quand vous modifiez les réglages de source sonore, quand vous enregistrez un morceau et lorsque vous éditez un morceau. Cette fonction est une méthode pratique pour annuler un changement effectué ou pour comparer un son avant et après changement.

*** Quand vous exécutez une procédure qui implique la réécriture de grandes quantités de données (telle qu'une procédure d'édition de morceau), le message suivant s'affichera, indiquant que la mémoire ne peut pas à la fois exécuter la procédure et conserver une copie des anciens réglages pour satisfaire une éventuelle annulation. Si vous êtes certain de ne pas avoir besoin d'utiliser la fonction UNDO pour restaurer les données d'origine après exécution de cette procédure, pressez le bouton ENTER. Pour annuler la procédure, pressez le bouton EXIT.**

Memory is low !! So you cannot undo.
Execute anyway ? YES=[ENTER] :NO=[EXIT]

Assignation d'un nom

Le XP-50 vous permet d'assigner un nom aux types de données suivants. La procédure est la même pour chaque type de donnée.

Patch, Performance, ensemble rythmique, fichier de morceau, fichier d'enchaînement, fichier de données, morceau, SMF (Standard MIDI File), nom de volume.

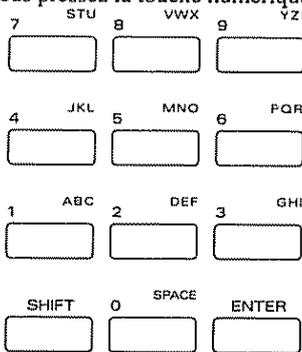
Pour assigner un nom, utilisez les boutons ◀/▶ pour amener le curseur à l'emplacement auquel vous désirez programmer un caractère. Puis utilisez l'alphadial ou les boutons INC/DEC ou les touches numériques pour programmer un caractère.

Caractères/symboles disponibles : espace, A—Z, a—z, 0—9, + - * / | = ! ? < > () [] { } ; : , " ' ' # % & \$ ¥ @ ^ _

* Il n'est pas possible d'utiliser des minuscules pour certains symboles (+ * / = | ? < > [] ; : , " ' ' ¥ espace) dans les noms de fichier et de volume.

Utilisation des touches numériques

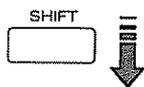
Les touches numériques peuvent servir à spécifier les chiffres/caractères imprimés au-dessus de chaque touche. Chaque fois que vous pressez une touche numérique, l'afficheur passe en revue les chiffres et caractères imprimés au-dessus de la touche pressée. Pour choisir une minuscule, tenez enfoncé le bouton SHIFT pendant que vous pressez la touche numérique.



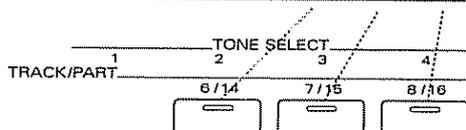
Fonctions utiles

En tenant enfoncé le bouton SHIFT, l'écran vous donne trois fonctions utiles pour programmer un nom. Pour utiliser chaque fonction, tenez enfoncé le bouton SHIFT et pressez le bouton de fonction approprié.

```
PERFORM | [Tekno Loop 1]
NAME      ↓                               [SHIFT]
```



```
PERFORM | [Tekno Loop 1]
NAME      ↓                               | A↔a | INS | DEL
```



A↔a: alterne entre minuscule et majuscule.

INS: insère un espace à l'emplacement du curseur

DEL: supprime le caractère à l'emplacement du curseur

* Il n'est pas possible d'utiliser des minuscules ou des espaces dans un nom de fichier ou de volume. Par conséquent, lorsque vous tentez d'en programmer, vous ne pouvez pas alterner entre minuscule et majuscule ni programmer des espaces. Si vous essayez de

programmer un espace, un trait de soulignement "_" est programmé à la place.

La fonction d'aide (Help)

De nombreux paramètres de l'écran sont représentés avec des noms abrégés. En utilisant la fonction Help, vous pouvez visualiser les noms de paramètre dans leur totalité et également connaître la plage possible pour leur réglage.

1. Amenez le curseur sur la valeur du paramètre que vous désirez mieux connaître.

2. L'écran Help (aide) apparaîtra tant que que vous tiendrez pressé le bouton HELP en maintenant enfoncé le bouton SHIFT.

Procédures durant le jeu

Jeu en mode Patch

Sélection d'un Patch

1. Pressez le bouton PATCH pour obtenir l'affichage de jeu du mode Patch.

Patch (groupe, numéro, nom)

```
PATCH PR-A:001 64voicePiano
PLAY center=C 4
```

2. Utilisez l'alpha-dial, le bouton INC/DEC ou les touches numériques pour sélectionner un Patch.

Si vous utilisez l'alpha-dial ou les boutons INC/DEC pour sélectionner un Patch, le groupe change en rapport.

Pour choisir un groupe à l'aide des touches numériques, tenez enfoncé SHIFT et pressez la touche numérique appropriée.

Touche numérique	Groupe
SHIFT+0	USER (mémoire utilisateur)
SHIFT+1	PR-A (preset A)
SHIFT+2	PR-B (preset B)
SHIFT+3	PR-C (preset C)
SHIFT+4	GM (General MIDI)
SHIFT+5	XP-A (carte d'extension d'ondes A)
SHIFT+6	XP-B (carte d'extension d'ondes B)
SHIFT+7	XP-C (carte d'extension d'ondes C)
SHIFT+8	XP-D (carte d'extension d'ondes D)

* Il n'est pas possible de sélectionner un groupe pour lequel la carte d'extension n'a pas été installée.

Réglage On/Off d'un Tone

Le Patch que vous avez sélectionné est une combinaison de Tones (jusqu'à quatre). Si vous désirez n'entendre que le son d'un Tone spécifique ou si vous ne désirez pas utiliser certains Tones en particulier, vous pouvez désactiver la production de ces Tones indésirables.

* Le réglage On/Off de chaque Tone est stocké comme partie de données de Patch. Si un Patch contient un ou plusieurs Tones inutiles, désactivez-le et mémorisez le Patch. Cela évitera d'utiliser inutilement le potentiel de polyphonie du XP-50.

1. Assurez-vous que l'indicateur de bouton EDIT est éteint. S'il est allumé, pressez le bouton EDIT.

A cet instant, le réglage On/Off de chaque Tone du Patch affiché est indiqué par les diodes des boutons TONE SWITCH. Ceux qui sont allumés correspondent aux Tones activés et ceux qui sont éteints aux Tones désactivés.

2. Utilisez le bouton TONE SWITCH pour régler On/Off chaque Tone.

Jeu en mode Performance

Sélection d'une Performance

1. Pressez le bouton PERFORM pour obtenir l'affichage de jeu du mode Performance.

Performance (groupe, numéro, nom) Numéro de Partie

```
PERFORM PR-A: 01 House Set part= 1
PLAY center=C 4
```

2. Utilisez l'alpha-dial, les boutons INC/DEC ou les touches numériques pour sélectionner une Performance.

Si vous utilisez l'alpha-dial ou les boutons INC/DEC pour sélectionner une Performance, le groupe change en rapport.

Pour choisir un groupe à l'aide des touches numériques, tenez enfoncé SHIFT et pressez la touche numérique appropriée.

Touche numérique	Groupe
SHIFT+0	USER (mémoire utilisateur)
SHIFT+1	PR-A (preset A)
SHIFT+2	PR-B (preset B)

< Types de Performance >

Il y a deux types de Performance : single et layer. Utilisez chaque type selon vos besoins.

Single: Quand vous sélectionnez une Performance de type single, un numéro de Partie s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran. Quand une Performance de type single est sélectionnée, le clavier du XP-50 joue la Partie qui est ainsi affichée. En d'autres termes, chaque Partie sera traitée comme une source sonore indépendante. Utilisez ce type de Performance lorsque vous utilisez le séquenceur pour enregistrer une orchestration complète.

Layer: Quand vous sélectionnez une Performance de type layer, le coin supérieur droit de l'écran indique "LAYER". Quand une Performance de ce type est sélectionnée, le clavier du XP-50 peut piloter deux Parties ou plus simultanément. Selon les réglages de Performance, vous pouvez jouer des sonorités très riches constituées de deux Patches ou plus, ou faire jouer différents Patches dans différentes zones du clavier.

* Le paramètre Key Mode ou "mode de clavier" (PERFORM : COMMON : PERFORM COMMON) détermine si une Performance est du type single ou layer. Ce paramètre Key Mode détermine comment le clavier du XP-50 pilotera la source sonore interne. Ce paramètre n'a pas d'effet sur la façon dont la source sonore du XP-50 est pilotée depuis le séquenceur interne ou un appareil MIDI externe.

* Le paramètre Local (PERFORM: MIDI: MIDI) sélectionne les Parties qui seront produites en Performance de type layer.

Sélection de la Partie à jouer

Si une Performance de type single est sélectionnée, utilisez les boutons ◀/▶ pour sélectionner la Partie qui sera jouée par le clavier.

* La façon dont les effets s'appliquent à un Patch dépendra du réglage de Performance. Cela signifie que le même Patch sonnera différemment selon qu'il est sélectionné en mode Patch ou en mode Performance.

Réglage On/Off de chaque Partie

Il y a 16 Parties et chaque Partie peut être réglée On/Off à l'aide des boutons de fonction. Quand vous activez ou désactivez ainsi une Partie, le statut des indicateurs RX et TX et le paramètre Key Mode (PERFORM: COMMON: PERFORM COMMON) de la Performance actuellement sélectionnée déterminent comment la réception et la transmission des messages MIDI changent, comme expliqué ci-dessous.

Normalement, l'indicateur du bouton RX est allumé. Si vous pressez un de ceux-ci, seul l'indicateur du bouton pressé s'allume. Si vous pressez les deux boutons simultanément, les deux indicateurs s'allument.

* *Si vous avez sélectionné une Performance de type single, vous ne pourrez pas utiliser les boutons de fonction pour régler On/Off les paramètres, car les réglages du commutateur Local et du commutateur de transmission (Transmit) sont ignorés pour les Performances de type single. Dans ce cas, les boutons de fonction agissent en sélection de la Partie qui sera jouée par le clavier du XP-50.*

* *Pour régler On/Off une Partie, éteignez l'indicateur du bouton EDIT.*

* *Pour éviter des problèmes tels que le manque d'un son, vous devez laisser normalement toutes les Parties activées.*

* *Le réglage On/Off de chaque Partie peut être mémorisé avec les réglages de Performance.*

Les deux indicateurs de bouton allumés (commutateur Local)

Les commutateurs déterminent pour chaque Partie si la sélection de commande est connectée ou non à la source sonore interne. Si vous désactivez une Partie avec ce réglage, vous ne pourrez pas la faire jouer depuis le clavier ou enregistrer le jeu du clavier dans le séquenceur interne. Toutefois, votre jeu sur le clavier continuera d'être transmis sous forme de messages MIDI par la prise MIDI OUT. Utilisez ce réglage lorsque vous désirez utiliser le clavier du XP-50 pour ne piloter que des sources sonores externes.

Indicateur du bouton RX allumé (commutateur Receive)

Les commutateurs déterminent pour chaque Partie la réception ou non des messages MIDI. Si ce commutateur Receive est désactivé pour une Partie, la Partie peut être jouée depuis le clavier du XP-50 mais pas depuis le séquenceur interne ou des appareils MIDI externes. Utilisez ce réglage lorsque vous désirez couper certaines Parties lors de la reproduction d'un morceau, etc.

Indicateur du bouton TX allumé (commutateur Transmit)

Ces commutateurs déterminent pour chaque Partie si la section de commande du XP-50 transmet ou non les messages MIDI. Si vous réglez sur Off une Partie avec ce réglage, votre jeu au clavier (messages MIDI) ne sera pas transmis par la prise MIDI OUT. Toutefois, vous pourrez toujours piloter la Partie depuis le clavier et enregistrer votre jeu au clavier dans le séquenceur interne.

Utilisez ce réglage lorsque vous ne désirez pas piloter de source sonore externe depuis le XP-50.

1. Assurez-vous que l'indicateur du bouton EDIT est éteint. S'il est allumé, pressez le bouton EDIT pour l'éteindre.

A cet instant, les indicateurs de bouton PART donnent le statut On/Off de chaque Partie. Quand l'indicateur du bouton 1-8/9-16 est éteint, les indicateurs des boutons PART donnent le statut des Parties

1-8. Quand cet indicateur est allumé, les indicateurs des boutons PART donnent les statuts des Parties 9-16. Diode allumée signifie Partie activée et diode éteinte, Partie désactivée.

2. Selon le réglage désiré, allumez le bouton RX et/ou le bouton TX.

3. Utilisez les boutons PART pour activer/désactiver (régler On/Off) les Parties.

Jeu en mode Rhythm

Sélection d'un ensemble rythmique

1. Pressez le bouton RHYTHM pour obtenir l'affichage de jeu d'ensemble rythmique.

Ensemble rythmique (groupe, numéro, nom)

```
RHYTHM PR-C:001 JazzDrumSet2
PLAY C 4(Bongo Hi )center=C 4
```

Numéro de touche (nom du Tone rythmique)

2. Utilisez l'alpha-dial, les boutons INC/DEC ou les touches numériques pour sélectionner un ensemble rythmique.

Si vous utilisez l'alpha-dial ou les boutons INC/DEC pour sélectionner un ensemble rythmique, le groupe change en conséquence.

Pour spécifier le groupe à l'aide des touches numériques, tenez enfoncé SHIFT et pressez la touche numérique appropriée.

Touche numérique	Groupe
SHIFT+0	USER (mémoire utilisateur)
SHIFT+1	PR-A (preset A)
SHIFT+2	PR-B (preset B)
SHIFT+3	PR-C (preset C)
SHIFT+4	GM (General MIDI)
SHIFT+5	XP-A (carte d'extension d'ondes A)
SHIFT+6	XP-B (carte d'extension d'ondes B)
SHIFT+7	XP-C (carte d'extension d'ondes C)
SHIFT+8	XP-D (carte d'extension d'ondes D)

* *Il n'est pas possible de sélectionner un groupe dont la carte d'extension d'ondes n'a pas été installée.*

Lorsque vous jouez une touche pour produire un Tone rythmique, la touche (nom de note) que vous avez pressée et son nom de Tone rythmique (le même que l'onde qu'il utilise) s'affiche.

Vous pouvez aussi utiliser les boutons TONE SELECT pour sélectionner la touche affichée.

- TONE SELECT 1: descend à la touche d'octave inférieure
- TONE SELECT 2: descend à la touche de demi-ton inférieur
- TONE SELECT 3: monte à la touche de demi-ton supérieur
- TONE SELECT 4: monte à la touche d'octave supérieure

Réglage On/Off des effets

Les unités d'effet intégrées (EFX, Chorus, reverb) peuvent être réglées On/Off pour tout le XP-50. Lorsque vous désirez n'utiliser que des effets externes et pas les effets intégrés, réglez ces paramètres sur Off.

1. Pressez le bouton EFFECTS ON/OFF pour obtenir l'affichage suivant :

EFFECTS	EFX	Chorus	Reverb
ON/OFF	ON	ON	ON

2. Amenez le curseur sur l'effet que vous désirez régler On/Off et utilisez l'alpha-dial ou les boutons INC/DEC pour le réglage On/Off.

3. Lorsque vous avez fini les réglages, pressez le bouton EFFECTS ON/OFF ou le bouton EXIT pour retourner à l'affichage précédent.

Transposition du clavier par octave (Fonction Octave Shift)

La fonction Octave Shift transpose la hauteur du clavier par unités d'une octave (maximum de ± 3 octaves). Si vous jouez une partie de basse à partir d'une partition, vous pouvez utiliser cette fonction pour baisser la tessiture du clavier afin de pouvoir jouer la hauteur imprimée.

Utilisez les boutons +OCT/-OCT pour transposer le clavier.

Le réglage d'Octave Shift spécifié s'affichera dans l'indication ("center = C4") de chaque écran de jeu. Par exemple, si vous pressez le bouton + OCT pour monter le clavier d'une octave, l'afficheur indiquera "center = C5". Cela signifie que lorsque vous pressez la touche C4, vous entendez en fait la touche C5 (do5 à la place de do4).

* **Le paramètre Octave Shift fait partie des réglages de système (toutefois, il n'apparaît pas dans les écrans de réglage de système). Les réglages sont donc maintenus même si vous changez de Performance/Patch/Ensemble rythmique ou éteignez l'appareil.**

Transposition du clavier par demi-ton (fonction Transpose)

Cette fonction transpose la hauteur du clavier par demi-ton ($- 5 + 6$ demi-tons). Si vous jouez depuis une partition d'un instrument transpositeur tel que la trompette ou la clarinette, vous pouvez utiliser cette fonction pour jouer dans la tonalité imprimée.

1. En tenant enfoncé, le bouton SHIFT, pressez le bouton RPS.

La fonction Transpose sera activée.

2. En tenant enfoncé le bouton SHIFT, pressez le bouton + OCT pour transposer le clavier.

Le réglage de transposition spécifié s'ajoutera à la valeur déjà programmée pour Octave Shift. Par exemple, si vous tenez enfoncé le bouton SHIFT et pressez le bouton + OCT une fois pour monter le clavier d'un demi-ton, l'afficheur indiquera "center = C#4 (do#4)". cela signifie que lorsque vous pressez la touche C4 (do4), vous entendez la note C#4 (do#4).

3. Pour désactiver la fonction Transpose, tenez enfoncé le bouton SHIFT et pressez encore une fois le bouton RPS.

* **Si l'indicateur du bouton RPS est allumé quand vous tenez enfoncé le bouton SHIFT, cela signifie que la fonction Transpose est activée.**

* **La transposition peut également se régler en affichage KEYBOARD (SYSTEM: CONTROL).**

* **Le réglage fait sera maintenu même si vous changez de Performance/Patch/ensemble rythmique ou si vous éteignez l'appareil.**

Interruption des notes coincées (Fonction Panic)

Si pour une quelconque raison, une note jouée sur le XP-50 se maintient sans que vous puissiez l'arrêter, utilisez la fonction Panic.

Pour utiliser la fonction Panic, pressez simultanément le bouton SHIFT et le bouton EXIT.

Il y a deux modes de fonctionnement, selon la durée de maintien des boutons.

Moins d'une seconde : Des messages MIDI Note Off et Hold Off sont transmis à toutes les Parties (canaux MIDI) qui ont reçu des messages Note On/Hold On.

Plus d'une seconde : Des messages MIDI de volume (127), All Note Off, Pitch Bend (Centre), Aftertouch par canal (0), Modulation (0) et Hold 1 ou Sustain (0) sont transmis à toutes les Parties (canaux MIDI).

Utilisation des touches numériques pour rapidement sélectionner Patch/Performance/Ensemble rythmique (Fonction Digit Hold)

Si la fonction Digit Hold est activée, les valeurs des centaines et des dizaines sont fixes et quand les touches numériques sont employées pour sélectionner les Patches, seules les unités changent. Cela signifie que les touches numériques ne donneront accès qu'aux unités et qu'il ne sera pas nécessaire de presser le bouton ENTER pour valider chaque sélection. La même chose s'applique lorsque vous sélectionnez Performances et Ensembles rythmiques.

Pour activer la fonction Digit Hold, tenez enfoncé le bouton Shift et pressez le bouton ENTER.

Les valeurs des centaines et dizaines seront affichées en plus petit, indiquant que la fonction Digit Hold (maintien des chiffres) est activée. Quand vous programmez un chiffre par les touches numériques, le chiffre des unités change immédiatement sans besoin de presser le bouton ENTER.

PATCH	PR-A:001	64voicePiano
PLAY		center=C 4

Pour désactiver la fonction Digit Hold, tenez enfoncé le bouton SHIFT et pressez une fois encore le bouton.

Procédures d'édition du son

Le XP-50 vous permet de faire une grande variété de réglages. Chaque élément qui doit être réglé s'appelle un "paramètre". La procédure de modification de la valeur d'un paramètre est appelé "Edition". Cette section explique les procédures que vous aurez à utiliser pour éditer les paramètres de Performance, Patch et Ensemble rythmique.

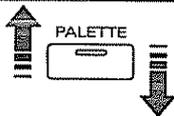
* Des détails sur ce que chaque paramètre fait sont donnés au chapitre 3.

<La fonction Palette>

La fonction Palette sert lorsque vous éditez un Tone ou une Partie. Si vous éditez une des Parties de la Performance, activer la fonction palette permettra l'affichage de la valeur du paramètre sélectionné pour huit Parties à la fois (Parties 1—8 ou 9—16). Si vous éditez un des Tones d'une Partie et donc d'un Patch, activer la fonction Palette entrainera l'affichage simultané de la valeur du paramètre choisi pour les quatre Tones.

Pour utiliser la fonction Palette, pressez le bouton PALETTE pendant que vous éditez une partie (ou un Tone). L'indicateur du bouton s'allumera et l'affichage changera. Pressez le bouton PALETTE une fois encore pour éteindre l'indicateur et retourner à l'affichage précédent.

PART	1	Channel	Rx	Tx	Local
MIDI	↓	1	ON	ON	ON



MIDI	part= 1	PR-A:001	(64voicePiano)	▶					
CHANNEL	↓	1	2	3	4	5	6	7	8

Edition d'un Patch

Voici comment partir d'un Patch existant et comment l'éditer pour créer votre propre Patch.

<Quatre astuces pour éditer les Patches>

Commencez avec un Patch proche de celui recherché

Lorsque vous créez un nouveau son, il est difficile d'obtenir ce que vous voulez en sélectionnant simplement n'importe quel Patch et en modifiant ses paramètres au hasard. Il est préférable de commencer avec un Patch assez proche de ce que vous avez à l'esprit.

Ecoutez le son de chaque Tone

Chaque Patch est constitué de un à quatre Tones. Ecoutez chaque Tone individuellement et trouvez quel rôle joue chacun dans la création du son global. Cela vous indiquera quel Tone vous avez à éditer.

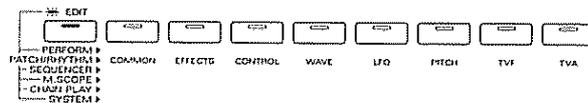
Vérifiez le réglage de structure

Le paramètre Structure (dans le groupe COMMON) est un paramètre important qui détermine comment se combinent les quatre Tones. Avant de réellement éditer un des Tones, veillez à bien comprendre comment ils agissent ensemble.

Désactivez les effets

Les effets internes du XP-50 offrent des possibilités additionnelles pour créer des sons. Les effets ont un impact majeur sur le son et les désactiver entraîne parfois une écoute différente. En les désactivant, vous pouvez juger du son du Patch par lui-même et serez plus à même de juger les résultats de vos changements. Dans certains cas, changer les réglages d'effet peut être suffisant pour produire le son voulu.

1. Après passage en mode Patch, sélectionnez le Patch duquel vous désirez partir.
2. Pressez le bouton EDIT pour faire s'allumer l'indicateur.
3. Utilisez les boutons de fonction pour sélectionner le groupe d'affichage. L'indicateur du bouton correspondant au groupe d'affichage sélectionné clignotera.



4. Utilisez les boutons ▲/▼ pour sélectionner une page d'affichage.
5. Si vous avez sélectionné un paramètre qui peut être réglé indépendamment pour chaque Tone, le numéro du Tone modifié apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran. Si vous désirez modifier un autre Tone, pressez le bouton EDIT pour temporairement éteindre l'indicateur et utiliser les boutons TONE SELECT (situés dans la rangée des boutons de fonction) pour sélectionner le Tone désiré.

1---	↑	Lower	Upper	Cross Fade
VELOCITY↓		1	127	0

Si vous désirez simultanément modifier le même paramètre pour deux Tones ou plus, tenez enfoncé un des boutons TONE SELECT et pressez l'autre bouton TONE SELECT. Un astérisque (*) dans l'écran indiquera les autres Tones sélectionnés avec le premier Tone pressé. Si deux Tones ou plus sont sélectionnés, votre édition modifiera les valeurs de paramètres de tous les Tones sélectionnés de la même valeur. Si vous désirez régler tous les Tones sélectionnés sur la même valeur, augmentez (ou diminuez) la valeur au maximum (ou au minimum) pour mettre tous les paramètres au même niveau puis sélectionnez la valeur désirée.

* Pour régler On/Off les Tones, éteignez l'indicateur du bouton EDIT et utilisez les boutons TONE SWITCH situés dans la rangée des boutons de fonction.

6. Utilisez les boutons ◀/▶ pour amener le curseur sur le paramètre que vous désirez modifier.
7. Utilisez l'alpha-dial, les boutons INC/DEC ou les touches numériques pour modifier la valeur.
8. Si vous désirez accéder à un autre groupe d'affichage, pressez le bouton EDIT pour allumer l'indicateur et utilisez les boutons de fonction.

* Vous pouvez également passer à un groupe d'affichage en tenant enfoncé le bouton SHIFT et en utilisant les boutons ◀/▶. Comme cela peut se faire même lorsque l'indicateur du bouton EDIT est éteint, c'est une méthode rapide car vous n'avez pas à allumer la diode du bouton EDIT à chaque fois.

9. Répétez les étapes 3—8.

10. Quand vous avez fini les réglages, pressez le bouton EXIT ou le bouton PATCH.

Un astérisque (*) s'affiche à gauche du groupe de Patches. Il indique que les réglages de Patch ont été modifiés. Si vous désirez conserver les réglages ainsi modifiés, vous devez accomplir la procédure d'écriture (Write) expliquée ci-dessous.

Stockage d'un Patch modifié (Write)

Les réglages modifiés ne le sont que temporairement et seront perdus si vous éteignez l'appareil ou sélectionnez un autre Patch. Si vous avez modifié un Patch assigné à une des Parties de la Performance, les réglages modifiés seront également perdus si vous sélectionnez une autre Performance. Si vous désirez conserver ces nouveaux réglages, vous devez les écrire en mémoire utilisateur (User).

1. En mode Patch, pressez le bouton UTILITY.

L'affichage de sélection de fonction apparaîtra.

2. Utilisez les boutons ◀/▶ pour faire clignoter "1 : WRITE". Puis pressez le bouton ENTER.

L'affichage Patch Write apparaîtra

PATCH	Number	[COMPARE] / [ENTER]
WRITE	USER:001	(West Coast)

Patch dans lequel seront écrites les données

3. Utilisez l'alpha-dial ou les boutons INC/DEC pour spécifier le numéro du Patch servant de destination à l'écriture.

4. Pressez le bouton ENTER.

Si la protection interne contre l'écriture est désactivée, le Patch choisi comme destination sera remplacé par votre nouveau Patch

5. Si la protection interne contre l'écriture est activée, l'affichage suivant apparaîtra. Changez le réglage ON en OFF, et pressez le bouton ENTER. La protection interne contre l'écriture sera désactivée et vous retournerez à l'affichage de l'étape 2. Pressez une fois encore le bouton ENTER et le Patch sélectionné sera remplacé.

WRITE	Internal Write Protect= ON
PROTECI	

* La protection interne contre l'écriture est automatiquement activée quand le XP-50 est mis sous tension.

<Contrôle du son du Patch de destination (Compare)>

La fonction COMPARE vous permet d'écouter le son du Patch présent dans l'emplacement de destination d'écriture et donc de le comparer pour vous assurer que vous pouvez remplacer ce patch par votre nouveau Patch. A l'étape 2 de la procédure ci-dessus, pressez le bouton COMPARE et l'affichage PATCH COMPARE apparaîtra, vous permettant d'écouter le Patch sélectionné. Il est aussi possible de sélectionner la destination d'écriture à partir de cet affichage. Quand vous avez décidé d'une destination d'écriture, pressez le bouton COMPARE une fois encore pour retourner à l'affichage précédent.

* La fonction Compare n'agit que dans les procédures d'écriture de Patch et pas dans les autres procédures d'écriture.

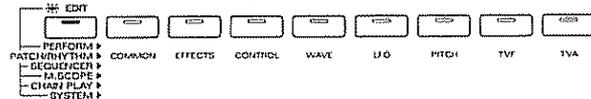
Edition d'un ensemble rythmique

1. Passez en mode Rhythm et sélectionnez l'ensemble rythmique duquel vous désirez partir.

2. Pressez le bouton EDIT pour allumer son indicateur.

3. Utilisez les boutons de fonction pour sélectionner un groupe d'affichage.

L'indicateur du bouton du groupe d'affichage sélectionné clignotera.



* Comme les ensembles rythmiques n'ont pas de LFO, il n'est pas possible de sélectionner le groupe LFO.

4. Utilisez les boutons ▲/▼ pour sélectionner les pages.

5. Si vous avez sélectionné un affichage de paramètre qui peut être réglé indépendamment pour chaque touche, la touche sélectionnée pour l'édition s'affichera. Pour sélectionner une autre touche, jouez cette dernière sur le clavier.

C 4	↑	Gain	Switch
WAVE		0	ON

* Si l'indicateur du bouton EDIT est éteint, vous pouvez également utiliser les boutons TONE SELECT (situés dans la rangée des boutons de fonction) pour sélectionner la touche affichée.

TONE SELECT 1: descend à la touche d'octave inférieure
 TONE SELECT 2: descend à la touche de demi-ton inférieur
 TONE SELECT 3: monte à la touche de demi-ton supérieur
 TONE SELECT 4: monte à la touche d'octave supérieure

6. Utilisez les boutons ◀/▶ pour amener le curseur sur le paramètre à modifier.

7. Utilisez l'alpha-dial, les boutons INC/DEC ou les touches numériques pour modifier la valeur.

8. Si vous désirez accéder à un autre groupe d'affichage, pressez le bouton EDIT pour allumer l'indicateur et utiliser les boutons de fonction pour sélectionner le groupe d'affichage.

* Vous pouvez également passer à un autre groupe d'affichage en tenant enfoncé le bouton SHIFT et en utilisant les boutons ◀/▶. Comme cela peut se faire même si l'indicateur du bouton EDIT est éteint, c'est une méthode rapide car vous n'avez pas à allumer l'indicateur du bouton EDIT à chaque fois.

9. Répétez les étapes 3—8.

10. Quand vous avez fini les réglages, pressez le bouton EXIT ou le bouton RHYTHM.

Un astérisque (*) s'affichera à gauche du groupe d'ensembles rythmiques. Cela indique que les réglages d'ensemble rythmique ont été modifiés.

* Les réglages modifiés ne le sont que temporairement et seront perdus si vous éteignez l'appareil ou sélectionnez un autre ensemble rythmique ou une autre Performance. Si vous désirez conserver ces réglages, vous devez les écrire dans un des ensembles rythmiques de la mémoire utilisateur (User). La procédure d'écriture est la même que pour un Patch, excepté que vous presserez le bouton UTILITY depuis le mode Rhythm.

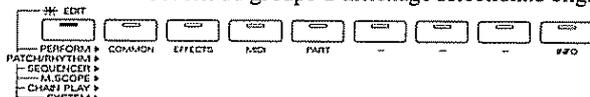
Edition d'une Performance

1. Après avoir sélectionné le mode Performance, sélectionnez la Performance de laquelle vous désirez partir.

2. Pressez le bouton EDIT pour allumer son indicateur.

3. Utilisez les boutons de fonction pour sélectionner un groupe d'affichage.

L'indicateur du bouton du groupe d'affichage sélectionné clignotera.



4. Utilisez les boutons ▲/▼ pour sélectionner les pages.

5. Si vous avez sélectionné un affichage de paramètre qui peut être réglé indépendamment pour chaque Partie, le numéro de la partie sélectionnée pour l'édition s'affichera. Pour sélectionner une autre Partie, pressez le bouton EDIT pour temporairement éteindre l'indicateur et utilisez les boutons PART pour sélectionner une autre Partie.

PART	1	↑Channel	Rx	Tx	Local
MIDI		↓ 1	ON	ON	ON

6. Utilisez les boutons ◀/▶ pour amener le curseur sur le paramètre à modifier.

7. Utilisez l'alpha-dial, les boutons INC/DEC ou les touches numériques pour modifier la valeur.

8. Si vous désirez accéder à un autre groupe d'affichage, pressez le bouton EDIT pour allumer l'indicateur et utilisez les boutons de fonction pour sélectionner le groupe d'affichage.

* Vous pouvez également passer à un groupe d'affichage en tenant enfoncé le bouton SHIFT et en utilisant les boutons ◀/▶. Comme cela peut se faire même lorsque l'indicateur du bouton EDIT est éteint, c'est une méthode rapide car vous n'avez pas à commuter l'indicateur du bouton EDIT à chaque fois.

9. Répétez les étapes 3—8.

10. Quand vous avez fini les réglages, pressez le bouton EXIT ou le bouton PERFORM.

Un astérisque (*) s'affiche à gauche du groupe de Performances. Il indique que les réglages de Performance ont été modifiés.

* Les réglages modifiés ne le sont que temporairement et seront perdus si vous éteignez l'appareil ou sélectionnez une autre Performance. Si vous désirez conserver ces réglages, vous devez les écrire dans une des Performances de la mémoire utilisateur (User). La procédure d'écriture est la même que pour un Patch, excepté que vous presserez le bouton UTILITY depuis le mode Performance.

Modification du Patch assigné à une Partie de la Performance

Quand vous utilisez des Patches en mode Performance, certains réglages tels que ceux d'effet sont affectés par les réglages de la Performance. Si vous désirez éditer un Patch tout en écoutant la façon dont il sonnera dans la Performance, utilisez la procédure suivante.

1. En tenant enfoncé le bouton PERFORM, pressez le bouton PATCH.

Les deux indicateurs de bouton s'allumeront.

PART	PR-B:029	Noiz Bass	part=	1
PLAY			center=C	4

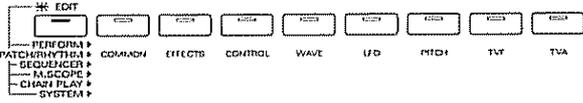
2. Utilisez les boutons ◀/▶ pour sélectionner le numéro du Patch à modifier.

3. Pressez le bouton EDIT pour allumer l'indicateur du bouton. Les étapes suivantes sont les mêmes que pour la modification d'un Patch en mode Patch.

* Les réglages édités ne le sont que temporairement et seront perdus si vous éteignez l'appareil ou sélectionnez une autre Performance. Si vous désirez conserver ces réglages de Patch édités, vous devez les écrire dans un Patch de la mémoire utilisateur (User). La procédure d'écriture est la même que pour l'écriture des réglages de Patch, excepté que vous presserez le bouton UTILITY depuis le mode actuel.

Chapitre 3. Explication des paramètres de source sonore

Paramètres de Patch



Groupe COMMON

Ce groupe contient les paramètres tels que nom de Patch et structure qui n'apparaissent dans aucun autre groupe

PATCH NAME (Nom de Patch)

Vous pouvez assigner un nom allant jusqu'à 12 caractères pour le Patch.

PATCH CLOCK (Horloge de Patch)

Certains paramètres vous permettent de fixer une valeur de temps sous forme de durée de note déterminée par un réglage de tempo ou une source de tempo que vous aurez choisie : les paramètres de vitesse "Rate" (PATCH : LFO : LFP 1/2), de temps «Time» (PATCH : WAVE : TONE DELAY), et certains paramètres d'EFX. Ce réglage fixe le tempo qui peut être utilisé par ces paramètres.

** Quand vous utilisez un Patch en mode Performance, le réglage de ce paramètre est ignoré et le réglage de l'affichage PERFORM CLOCK (PERFORM : COMMON) qui correspond à l'horloge de Performance est utilisé à la place.*

Source (Source d'horloge de Patch)

Sélectionne la source de l'horloge de Patch

PATCH: se synchronise sur le réglage de tempo de Patch.

SEQUENCER: se synchronise sur l'horloge de tempo du séquenceur.

** L'horloge du Patch ne transmet pas de messages d'horloge par la prise MIDI OUT.*

Tempo (Tempo du Patch)

Détermine le réglage de tempo pour le Patch

PATCH COMMON

Level (niveau)

Règle le niveau de volume du Patch.

Pan (panoramique)

Règle la position stéréo du Patch. Un réglage L64 est l'extrême gauche, 0 le centre et R63 l'extrême droite.

Analog Feel (Simulation analogique)

Règle l'amplitude de la modulation 1/f qui s'applique au Patch

<Modulation 1/f>

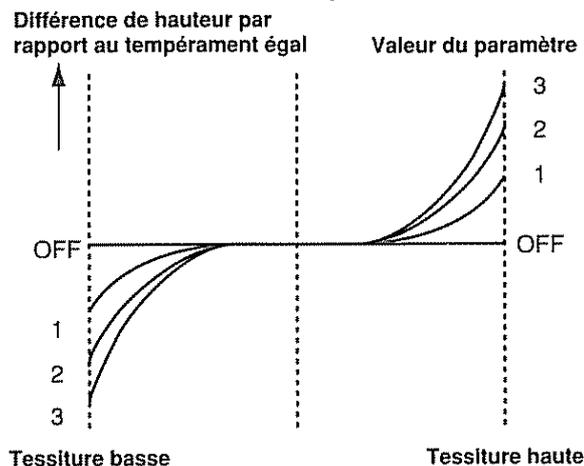
"1/f" est un rapport mathématique qui exprime la quantité de variation aléatoire prévisible se produisant dans les sons naturels que l'oreille humaine peut trouver plaisante, tels que les souffles légers ou les variations subtiles. Le XP-50 peut moduler la hauteur et le volume des sons selon ce rapport pour créer la chaleur caractéristique des premiers synthétiseurs analogiques.

Octave (Transposition par octave ou Octave Shift)

Fixe la transposition du Patch joué au clavier par unités d'une octave (-3—+3 octaves).

Stretch (Courbe d'accord)

Sélectionne la courbe d'accord. La courbe choisie affecte la façon dont les notes d'un accord jouent les unes par rapport aux autres. Le schéma ci-dessous donne les courbes d'accord possibles. Dans la "courbe d'accord", l'axe horizontal représente la tessiture et l'axe vertical la différence de hauteur par rapport au tempérament égal. Quand OFF est sélectionné pour ce paramètre, les notes du clavier respectent le tempérament égal mathématique. Avec un réglage de 3, les extrémités de la tessiture sont le plus écartées de ce tempérament.



<Accord particulier>

Les pianos acoustiques sont normalement accordés pour que la tessiture haute soit un peu plus haute et la tessiture basse un peu plus basse que la normale (un tempérament égal où chaque octave aurait précisément le double de la fréquence de celle inférieure). Cela est fait simplement parce que les pianos sonnent mieux de cette façon.

Priority (Voice priority ou priorité de voix)

Détermine quelles notes actuellement produites auront priorité pour se maintenir lorsqu'il faut supprimer des notes pour laisser la place aux nouvelles notes demandées en cas de dépassement de la limite de 64 voix simultanées.

LAST: Les notes jouées en dernier ont la priorité. Quand la 65ème note est demandée, la première des 64 préalablement demandées est coupée.

LOUDEST: Les notes plus fortes ont priorité. Quand la 65ème note est demandée, c'est la plus faible des notes en cours qui est coupée.

VelRang (Commutateur de plage dynamique)

Détermine si le réglage de plage dynamique «Velocity Range» (voir après) est utilisé ou non. Sert quand VelRange est sur ON.

Dynamique ou VELOCITY

Ces paramètres déterminent la plage de dynamique qui fait jouer le Tone. Cela peut servir à faire jouer différents Tones en fonction de la dynamique.

* Pour faire les réglages de plage dynamique, le commutateur **VelRang** de l'affichage précédent doit être sur **ON**.

Lower (Limite inférieure)

Fixe la limite inférieure de dynamique. Bien que cela dépende également des réglages de Cross Fade, les notes dont la dynamique est inférieure à cette limite ne feront pas jouer le Tone, ou alors extrêmement faiblement.

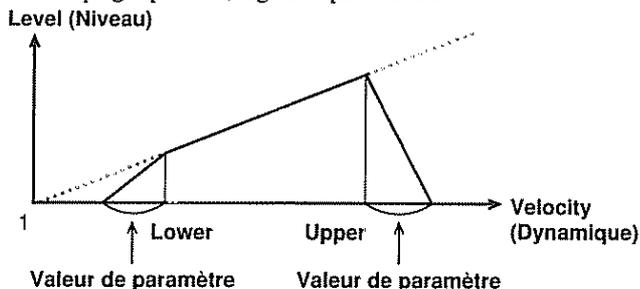
Upper (Limite supérieure)

Fixe la limite supérieure de dynamique. Bien que cela dépende également du réglage Cross Fade, les notes de dynamique supérieure à cette limite ne feront pas jouer le Tone, ou alors très faiblement.

* Il n'est pas possible de régler Lower sur une valeur supérieure à celle de Upper, ni l'inverse. Si vous essayez cela, les deux valeurs s'échangeront.

Cross Fade (Fondu progressif)

Détermine la façon dont le volume du Tone change lorsque la dynamique de la note sort de la plage de dynamique spécifiée. Des réglages élevés donnent un changement plus graduel du volume. Si vous ne désirez pas que le Tone joue du tout pour les dynamiques hors de la plage spécifiée, réglez ce paramètre à 0.



KEY RANG (Key range ou tessiture)

Ces paramètres spécifient la tessiture qui fera jouer le Tone. Cela peut servir à ce que des zones différentes du clavier déclenchent différents Tones.

Lower (Limite inférieure)

Détermine la plus basse note qui fera jouer le Tone.

Upper (Limite supérieure)

Détermine la plus haute note qui fera jouer le Tone.

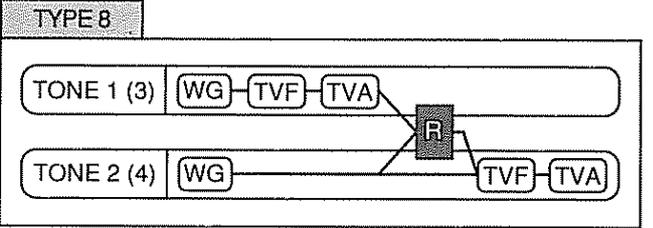
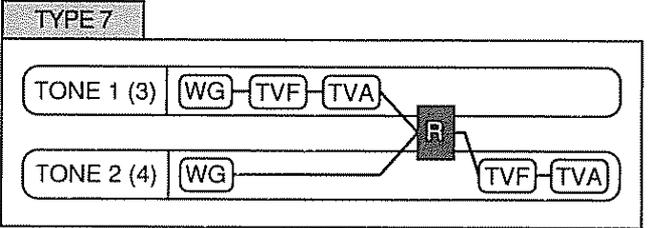
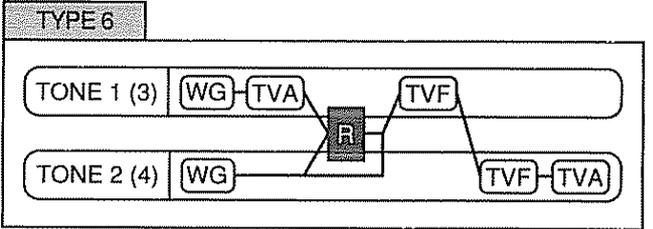
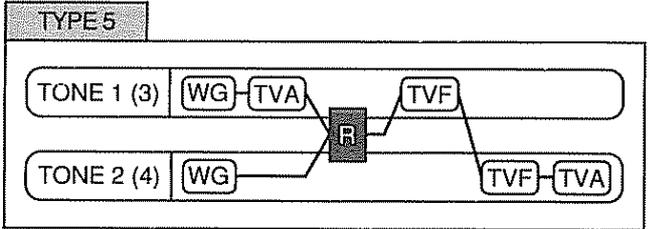
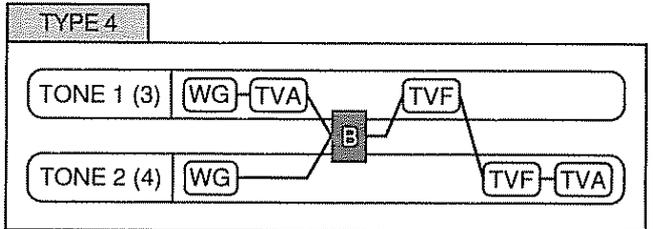
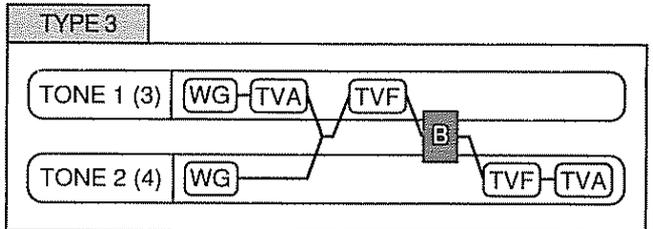
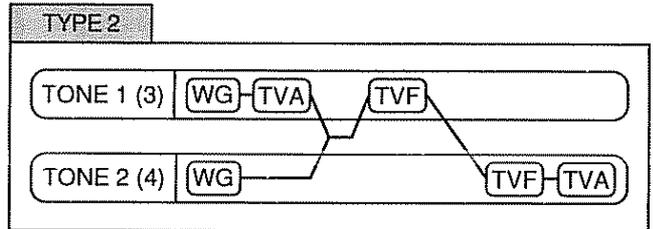
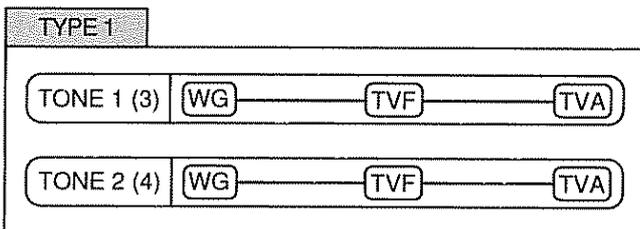
* Il n'est pas possible de régler Lower sur une valeur supérieure à celle de Upper, ni l'inverse. Si vous essayez cela, les deux valeurs s'échangeront.

* Si vous avez utilisé Octave Shift (System) ou Transpose (SYSTEM : CONTROL : KEYBOARD) pour transposer la hauteur du clavier du XP-50, l'aire de clavier spécifiée par Key Rang sera également décalée.

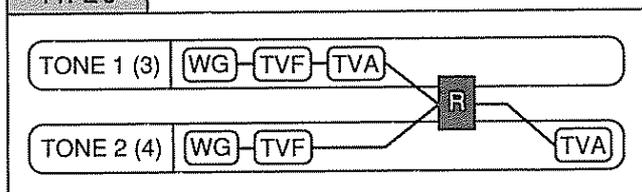
STRUCT (Structure)

Type (Type de structure)

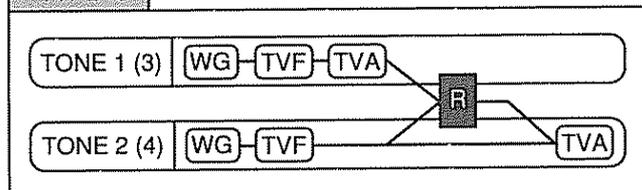
Le paramètre Structure détermine comment les Tones 1 et 2 (et 3 et 4) sont connectés.



TYPE 9



TYPE 10



L'affichage indique graphiquement la structure sélectionnée. Les symboles affichés ont la signification suivante

W1 (WG1), W2 (WG2), F1 (TVF1), F2 (TVF2), A1 (TVA1), A2 (TVA2), B (booster), R (ring modulator ou modulateur en anneau)

* Si vous sélectionnez un Tone en affichage de structure, le Tone associé au Tone sélectionné est aussi sélectionné.

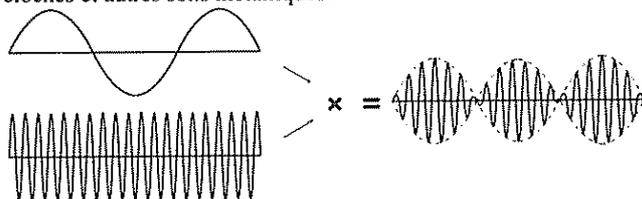
* Si une structure 2-10 est sélectionnée, couper un Tone entrainera la connexion de l'autre Tone selon l'ordre le plus élémentaire : WG/TVF/TVA.

Booster (Gain du booster)

Si le paramètre Type a été réglé sur 3 ou 4, vous pouvez déterminer la force d'action du booster (amplificateur). Le booster amplifie le signal entrant, l'amenant jusqu'à la distorsion. Cela crée un effet similaire à la distorsion souvent utilisée avec une guitare électrique.

<Ring modulator ou modulateur en anneau>

Le modulateur en anneau multiplie deux Tones ensemble, créant un nouveau son qui comprend des nouvelles composantes inharmoniques absentes des deux signaux d'origine. Comme la différence de hauteur entre les deux Tones change la structure harmonique, le résultat est un son métallique non accordé particulièrement utile pour créer des cloches et autres sons métalliques.



Groupe EFFECTS

Ce groupe contient des réglages pour les effets EFX/Chorus/Reverb utilisés par un Patch.

* Si un symbole "X" s'affiche à la droite du nom d'écran, l'effet pour cet écran a été désactivé. Activez l'effet correspondant avant de faire les réglages (p.19).

OUTPUT (Sortie)

Ces paramètres déterminent comment la sortie de chaque Tone sera envoyée aux effets.

* Quand le paramètre Type (PATCH: COMMON: STRUCT) a un réglage de 2-10, les sorties des Tones 1 (3) et 2 (4) seront combinées avec celle du Tone 2 (4). Cela signifie que le réglage du Tone 1 (3) sera ignoré.

Output Assign (Assignation de sortie / Niveau de sortie)

Détermine si la sortie de chaque Tone sera envoyée ou non dans EFX et règle le volume de chaque Tone.

MIX: Envoie le Tone en prise OUTPUT sans passer par EFX.

EFX: Envoie le Tone en sortie OUTPUT après passage par EFX.

* Si vous sélectionnez MIX, les réglages de l'affichage PATCH EFX OUT (PATCH: EFFECTS) seront ignorés.

Chorus (Niveau d'envoi au chorus ou Chorus send level)

Règle la quantité de chorus pour chaque Tone

Reverb (Niveau d'envoi à la reverb ou Reverb send level)

Règle la quantité de reverb pour chaque Tone

PATCH EFX TYPE

Détermine l'effet EFX pour le Patch.

Type (Type d'EFX)

Sélectionne le type de EFX. Pour des détails, voir "Type d'effet EFX".

PATCH EFX PRM (Paramètres d'EFX pour le Patch)

Fixe les différents paramètres du type d'EFX sélectionné. Pour des détails, voir "EFX" (p.45).

PATCH EFX OUT (Sortie d'EFX du Patch)

Fixe les réglages de sortie pour les Tones dont le paramètre Output Assign (PATCH: EFFECTS: OUTPUT) est réglé sur EFX.

* Pour les Tones dont le paramètre Output Assign (PATCH: EFFECTS: OUTPUT) est réglé sur MIX, les réglages de cet écran sont ignorés.

Mix Out (Niveau de sortie d'EFX)

Règle le niveau de volume du son d'origine et du son EFX.

Chorus (Niveau d'envoi au chorus)

Règle la quantité de chorus pour le son qui passe par EFX.

Reverb (Niveau d'envoi de reverb)

Règle la quantité de reverb pour le son qui passe par EFX.

PATCH EFX CTRL (Contrôle d'EFX du Patch)

Utilisez ce réglage lorsque vous désirez utiliser une commande spécifique pour contrôler un paramètre d'EFX. Les paramètres d'EFX disponibles pour cette commande dépendront du type d'EFX sélectionné. Pour des détails, référez-vous à "Type d'effet EFX" (P.45). La ligne supérieure de l'afficheur donnera les paramètres d'EFX qui peuvent ainsi être pilotés. Pour chaque paramètre d'EFX, vous pouvez spécifier la source de contrôle et l'amplitude de contrôle.

EFX Control source 1, 2 (Source de contrôle 1, 2 d'EFX)

Les commandes MIDI suivantes peuvent être utilisées. Si vous désirez utiliser une commande qui s'applique à tous les Patches, ou une commande qui ne peut pas être directement spécifiée ici, sélectionnez SYS-CTRL1 ou SYS-CTRL2, puis sélectionnez la commande à l'aide du paramètre Control 1/2 (SYSTEM: CONTROL: SYS-CTRL ASSIGN).

OFF: aucune commande n'est utilisée

SYS-CTRL1: commande de système numéro 1

SYS-CTRL2: commande système numéro 2

MODULATION: Modulation (commande MIDI numéro 1)

BREATH: souffle (commande MIDI numéro 2)

FOOT: pédale (commande MIDI numéro 4)

VOLUME: volume (commande MIDI numéro 7)

PAN: Panoramique (commande MIDI numéro 10)

EXPRESSION: Expression (commande MIDI numéro 11)

BENDER: Pitch bend

AFTERTOUCH: Aftersustain

EFX Control Depth 1, 2 (Amplitude de contrôle 1, 2 d'EFX)

Règle l'amplitude de changement obtenue en réponse à des mouvements de la commande. Des réglages élevés donnent un plus grand changement. Des valeurs négatives (-) inversent la direction du changement.

PATCH CHORUS (Chorus du Patch)

Ces paramètres pilotent l'effet chorus du Patch.

Rate (Vitesse)

Fixe la vitesse de modulation de l'effet chorus.

Depth (Amplitude)

Fixe l'amplitude de modulation de l'effet chorus.

Delay (Pre delay)

Fixe l'intervalle de temps qui sépare le son original du début de l'effet chorus. Des réglages élevés donnent un effet plus ample.

Fbk (Feedback ou réinjection)

Règle la quantité de son sortant du chorus qui est réinjectée dans le chorus. Des réglages élevés donnent un effet plus intense.

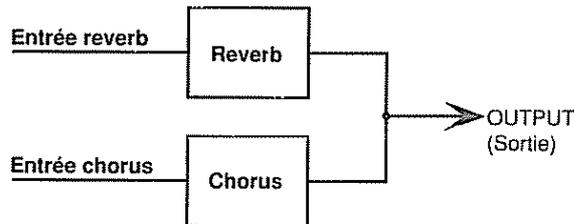
Level (Niveau)

Règle le volume de l'effet chorus.

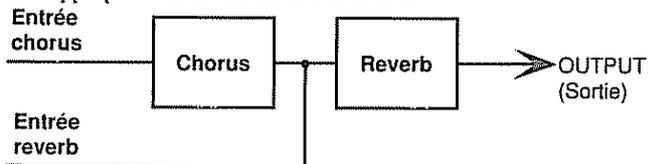
Out (Assignation de sortie)

Détermine la façon dont le chorus et la reverb sont connectés.

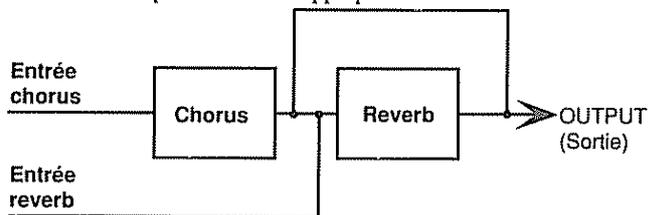
MIX: le son de chorus et le son de reverb sont mixés.



REV: applique de la reverb au son de chorus.



M+R: mixe le son de chorus auquel la reverb ne s'applique pas et le son de chorus auquel la reverb s'applique.



PATCH REVERB (Reverb du Patch)

Ces paramètres commandent l'effet reverb du Patch.

Type (Type de reverb/delay)

Détermine le type de l'effet reverb

ROOM1: reverb dense avec chute courte

ROOM2: reverb éparse avec chute courte

STAGE1: reverb avec forte réverbération tardive

STAGE2: reverb avec forte réflexion primaire

HALL1: reverb avec réverbération claire

HALL2: reverb avec réverbération riche

DELAY: un retard conventionnel

PAN-DLY: un delay avec des échos qui se déplacent entre gauche et droite.

Time (Durée de reverb/delay)

Fixe la durée de réverbération. Si vous avez sélectionné DELAY ou PAN-DLY, ce paramètre ajuste le temps de retard séparant le son d'origine du premier écho.

Fbk (Feedback ou réinjection)

Fixe la quantité de son retardé qui est réinjecté dans le delay. Des valeurs plus élevées donnent plus de répétitions.

* Si vous avez sélectionné un des types de reverb (ROOM1—HALL2), ce paramètre n'a pas d'effet.

HF Damp (atténuation des hautes fréquences de reverb/delay)

Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son réverbéré sera coupé. Plus la fréquence est réglée bas, plus nombreuses sont les hautes fréquences coupées, ce qui donne une réverbération plus douce et plus étouffée. Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Level (Niveau de reverb/delay)

Fixe le volume du son réverbéré (ou retardé).

Groupe CONTROL

Les paramètres de ce groupe déterminent comment les commandes (Control) fonctionneront.

KEY MODE & BENDER (mode d'assignation de touche et Bender)

Assign (Mode d'assignation de touche)

Détermine comment les notes seront jouées. Lorsque vous jouez d'un Patch d'instrument solo (tel que sax ou flûte), il est efficace d'utiliser un réglage SOLO.

POLY: Deux notes ou plus peuvent être jouées simultanément.

SOLO: Une seule note sera produite à la fois.

Legato (Commutateur solo legato)

Réglez ce paramètre sur ON lorsque vous utilisez solo legato et sur OFF quand vous ne l'utilisez pas. Solo legato est une fonction qui n'agit que lorsque le mode d'assignation de touche est réglé sur SOLO. Quand Solo Legato est sur ON, presser une touche alors qu'une touche autre est toujours maintenue fera passer de la note la plus ancienne à la plus récente par transition progressive de la hauteur. C'est efficace pour simuler des techniques de jeu telles que les glissés ou autre hammerings d'un guitariste.

Bend Range

Détermine l'amplitude du changement de hauteur qui se produit quand vous inclinez le levier pitchbend. La valeur de gauche spécifie le changement de hauteur obtenu quand le levier est incliné à fond à gauche. La valeur droite spécifie le changement de hauteur obtenu quand le levier est incliné à fond à droite. La valeur gauche a une plage de -4 - 0 octave et la valeur droite de 0 - 1 octave.

PORTAMENTO

Le portamento est une fonction qui fait changer en douceur la hauteur d'une note à sa suivante. Quand le mode d'assignation de clavier est SOLO, c'est efficace pour simuler les techniques de jeu telles que le glissando d'un violoniste.

Sw (Switch ou commutateur de portamento)

Réglez-le sur ON pour utiliser le portamento.

Time (Durée de portamento)

Fixe le temps nécessaire à la hauteur pour passer de la note à sa suivante.

Mode (Mode de portamento)

Sélectionne la façon dont le portamento s'appliquera.

NORMAL: le portamento s'appliquera toujours

LEGATO: le portamento ne s'appliquera que pour les notes jouées legato (c'est-à-dire quand vous enfoncez une touche avant d'avoir relâché la précédente).

Type

Sélectionne la façon dont la différence de hauteur entre les deux notes est liée à la vitesse de transition.

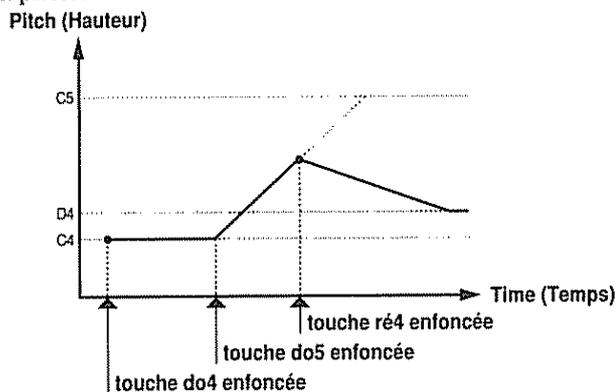
RATE: la vitesse de transition changera en fonction de la différence de hauteur

TIME: la vitesse de transition sera constante quelle que soit la différence de hauteur.

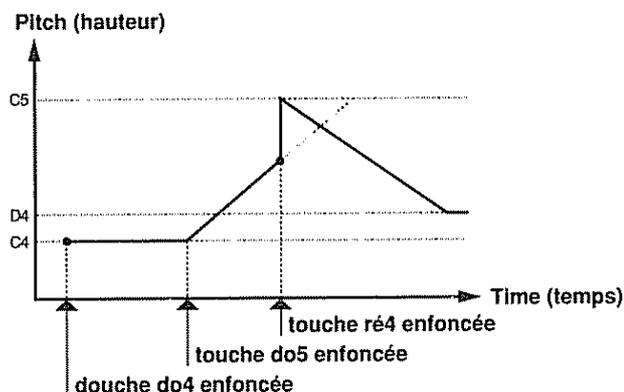
Start (Hauteur de début de portamento)

Le portamento reprendra si vous pressez une autre touche durant une transition de hauteur. Ce réglage détermine comment démarrera ce nouveau portamento.

PITCH: la hauteur commence à changer dès que la nouvelle touche est pressée



NOTE: la hauteur commence à changer à partir de la destination du mouvement en cours.



Rx SWITCH (commutateur de réception)

Ces paramètres déterminent comment les messages de volume/panoramique/pitch bend seront reçus par chaque Tone.

** En général, les messages de volume pilotent le volume, les messages de panoramique la position stéréo et les messages de pitch bend la hauteur. Toutefois, le XP-50 vous permet d'utiliser ces messages pour piloter d'autres paramètres que vous aurez déterminés. Ainsi, si vous utilisez un message pour piloter un autre paramètre que celui prévu de façon standard, vous devez régler sur OFF la réception pour ce message MIDI. Si la réception est activée, ce message MIDI pilotera la fonction standard en plus de l'assignation spéciale que vous aurez faite.*

Volume

Si vous désirez que les messages de volume soient reçus, réglez ce paramètre sur ON. Sinon, réglez-le sur OFF.

Panoramique

Détermine comment les messages de panoramique seront reçus.

OFF: non reçus

CONT: quand un message de panoramique est reçu, il change immédiatement la position stéréo du son.

KEY-ON: la position stéréo du son ne changera que pour la prochaine note jouée. Si un message de panoramique est reçu alors qu'une note est en cours, l'emplacement stéréo actuel ne changera pas jusqu'à la prochaine note. Dans ce cas, la position stéréo nouvellement demandée ne concernera que la note jouée ensuite et la note actuellement produite ne bougera pas.

Bender (Commutateur de réception de pitch bend)

Si vous désirez que les messages de pitch bend soient reçus, réglez ce paramètre sur ON. Sinon, réglez-le sur OFF.

DAMPER (Sustain ou Hold 1)

Détermine si les messages Hold 1 (pédale de sustain) seront reçus par chaque Tone.

Hold-1 Rx Switch (commutateur de réception Hold 1)

Si vous désirez que les messages Hold 1 soient reçus, réglez ce paramètre sur ON. Sinon, réglez-le sur OFF.

Redamper (Commutateur de redéclenchement du sustain)

Si un message Hold 1 est reçu après qu'un message Note Off (quand vous relâchez la touche) l'ait été et avant que le son n'ait disparu, le son actuellement encore produit sera maintenu si le réglage Redamper est sur ON. Si vous utilisez cette fonction, vous devez également régler sur ON le commutateur de réception Hold 1.

PEAK & HOLD

Les messages de maintien (Hold 1, Hold 2, Sostenuato, Sourdine) servent à maintenir le son. Le XP-50 vous permet d'utiliser ces messages pour à la place maintenir la valeur de paramètres spécifiques.

- * *Si vous utilisez cette fonction, vous devez également régler sur ON le commutateur de réception Hold 1 pour le Patch (écran précédent).*
- * *Si vous sélectionnez HOLD pour les paramètres suivants, vous devez également régler le paramètre Hold (SYSTEM : CONTROL : CONTROL SOURCE) sur le type de message Hold piloté.*
- * *Si vous sélectionnez PEAK pour les paramètres suivants, vous devez également régler le paramètre Peak (SYSTEM: CONTROL: CONTROL SOURCE) sur le type de message Hold piloté.*

EfxCtrl (Commande Peak/Hold d'EFX)

Détermine comment les messages Hold affecteront les paramètres spécifiés dans l'affichage Patch EFX CTRL (PATCH: EFFECTS).

OFF: Les valeurs de paramètre ne seront pas maintenues même si des messages Hold sont reçus.

HOLD: Les valeurs de paramètre seront maintenues lorsque des messages Hold seront reçus.

PEAK: Les valeurs de paramètre seront maintenues si des messages Hold sont reçus. Toutefois, si une valeur de paramètre supérieure à celle actuellement maintenue est reçue alors que Hold est actif, cette nouvelle valeur sera à son tour conservée.

Ctrl 1 (Control 1 Peak/Hold)

Détermine comment les messages Hold affecteront les paramètres pilotés par la source de commande 1 (Modulation: commande MIDI numéro 1). Les réglages sont les mêmes que pour EFX Control (commande d'EFX).

Ctrl 2 (Control 2 Peak/Hold)

Ce paramètre détermine la façon dont les messages Hold piloteront le paramètre sélectionné comme source de commande 2 dans l'affichage suivant. La plage de valeur est la même que pour la commande d'EFX (EFX Control).

Ctrl 3 (Control 3 Peak/Hold)

Ce paramètre détermine la façon dont les messages Hold piloteront le paramètre sélectionné comme source de commande 3 dans l'affichage suivant. La plage de valeur est la même que pour la commande d'EFX (EFX Control).

SOURCE DE COMMANDE (Control Source)

Si vous désirez utiliser des commandes pour piloter un paramètre spécifique de Tone, sélectionnez la commande voulue dans cet affichage. Chaque Patch peut avoir jusqu'à 3 sources de commande assignées, mais la fonction de la source de commande 1 est toujours la modulation (Commande MIDI numéro 1).

Commande 2 (Control 2)

Assignez une des commandes suivantes à la source de commande 2. Si vous désirez utiliser une commande qui s'applique à tous les Patches, ou une commande qui ne peut pas être directement spécifiée ici, sélectionnez SYS-CTRL1 ou SYS-CTRL2, puis sélectionnez la commande à l'aide du paramètre Control 1/2 (SYSTEM: CONTROL: SYS-CTRL ASSIGN).

OFF: aucune commande n'est utilisée

SYS-CTRL1: commande de système numéro 1

SYS-CTRL2: commande système numéro 2

MODULATION: Modulation (commande MIDI numéro 1)

BREATH: souffle (commande MIDI numéro 2)

FOOT: pédale (commande MIDI numéro 4)

VOLUME: volume (commande MIDI numéro 7)

PAN: Panoramique (commande MIDI numéro 10)

EXPRESSION: Expression (commande MIDI numéro 11)

BENDER: Pitch bend

AFTERTOUCH: Aftertouch

LFO1: vitesse du LFO1

LFO2: vitesse du LFO2

VELOCITY: dynamique

KEYFOLLOW: asservissement au clavier (la valeur de paramètre varie en fonction de l'emplacement sur le clavier de la touche jouée, par rapport à une valeur standard (0) associée à la touche do4 ou C4).

PLAYMATE: Asservissement au jeu (règle la valeur de paramètre en fonction de la durée d'enfoncement de la touche).

Commande 3 (Control 3)

Assigne une commande à la source de commande 3. Les commandes disponibles pour cette sélection sont les mêmes que pour la commande 2.

COMMANDES 1—3 (Control 1—3)

Détermine les paramètres pilotés par les sources de commande 1—3, ainsi que l'amplitude de chaque paramètre. La ligne supérieure de l'afficheur donnera la source de commande sélectionnée dans l'affichage précédent.

Destination 1—4

Sélectionne les paramètres à piloter. Jusqu'à 4 paramètres peuvent être choisis pour chaque commande et donc pilotés simultanément.

OFF: aucune commande

PCH: hauteur du WG

CUT: fréquence de coupure du TVF

RES: résonance du TVF

LEV: niveau du TVA

PAN: panoramique du TVA

MIX: niveau de sortie du Tone

CHO: niveau d'envoi du Tone au chorus

REV: niveau d'envoi du Tone à la reverb

PL1: amplitude d'action du LFO1 sur la hauteur du WG

PL2: amplitude d'action du LFO2 sur la hauteur du WG

FL1: amplitude d'action du LFO1 sur sur la fréquence de coupure du TVF

FL2: amplitude d'action du LFO2 sur sur la fréquence de coupure du TVF

AL1: amplitude d'action du LFO1 sur le niveau de TVA

AL2: amplitude d'action du LFO2 sur le niveau de TVA

pL1: amplitude d'action du LFO1 sur le panoramique de TVA

pL2: amplitude d'action du LFO2 sur le panoramique de TVA

L1R: vitesse du LFO1

L2R: vitesse du LFO2

Depth 1—4 (Amplitude 1—4)

Règle l'intensité du changement produit en réponse aux mouvements de la commande. Des valeurs plus élevées donnent de plus grands changements. Des valeurs négatives (–) inversent la direction du changement. Pour les vitesses de LFO, des valeurs négatives ralentissent le cycle (pour une modulation plus lente) et des valeurs positives raccourcissent le cycle (donnant une modulation plus rapide).

Groupe WAVE

Ce groupe contient des paramètres relatifs à la forme d'onde de base (Wave) du Tone.

WAVE

Group (Groupe d'ondes)

Sélectionne le groupe de l'onde.

INT-A, B: interne A, B

EXP-A—D: cartes d'extension d'ondes A—D

* Il n'est pas possible de sélectionner le groupe d'une carte d'extension d'ondes non installée.

Number (Numéro)

Sélectionne le numéro d'onde. Le nom de l'onde s'affichera entre parenthèses ().

Gain (Gain de l'onde)

Règle le gain (amplification du volume) de l'onde. La plage de réglage est -6—+12 dB, par paliers de 6 dB. Une augmentation de 6 dB double le gain. Lorsque vous utilisez le booster pour donner une distorsion au son, il est efficace d'utiliser le réglage de gain maximal.

Tone switch (Commutateur de Tone)

Quand vous désirez utiliser le Tone, réglez-le sur ON. Lorsque vous n'utilisez pas le Tone, réglez sur OFF. Pour tirer le meilleur parti des voix simultanément disponibles, les Tones inutilisés doivent être réglés sur OFF.

* Quand vous utilisez les boutons **TONE SWITCH** pour régler ON/OFF les Tones, c'est ce paramètre qui est modifié.

FXM (Modulation de fréquence croisée)

La FXM est une fonction qui utilise la modulation de fréquence pour apporter de nouveaux éléments harmoniques au son. Elle peut être utilisée comme un simple modulateur en anneau pour ajouter une touche métallique.

Switch (Commutateur de FXM)

Quand vous désirez utiliser la FXM, réglez-le sur ON. Sinon, réglez-le sur OFF.

Color (Couleur de FXM)

Sélectionne une des quatre méthodes d'utilisation de la modulation de fréquence pour la FXM.

Depth (Amplitude de FXM)

Règle l'amplitude de la modulation de fréquence créée par FXM.

TONE DELAY (Retard de Tone)

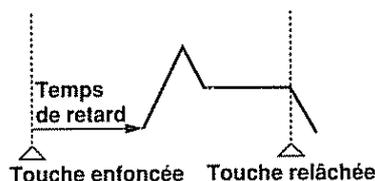
Ce paramètre produit un retard entre le moment où la touche est pressée (ou relâchée) et celui où le Tone commence à jouer. Comme vous pouvez régler le temps pour chaque Tone, vous pouvez créer des effets par lesquels l'enfoncement d'une simple touche produit deux sons ou plus à des moments différents.

* Si vous ne désirez pas utiliser Tone Delay, réglez Mode sur **NORMAL** et Delay Time sur **0**.

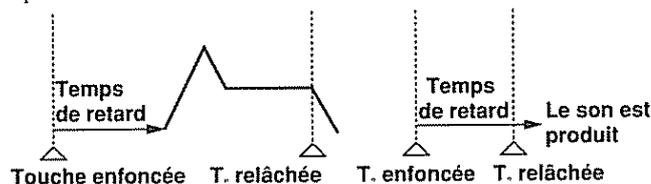
Mode (Mode de retard de Tone)

Sélectionne la façon dont le Tone est joué.

NORMAL: Le Tone joue après le temps de retard spécifié.



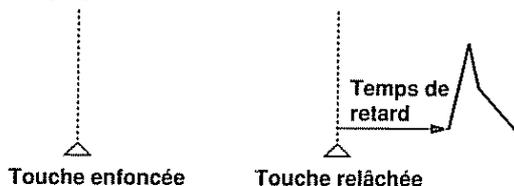
HOLD: Si la touche est pressée plus longtemps que le temps de retard spécifié, le Tone sera produit après le temps de retard. Si la touche est relâchée avant que le temps de retard ne soit écoulé, le Tone ne sera pas produit.



PLAYMATE: Si deux secondes ou plus s'écoulent avant que la touche suivante soit pressée, le Tone sera produit après le temps de retard programmé. Si moins de deux secondes s'écoulent avant que la nouvelle touche ne soit pressée, c'est l'intervalle qui sépare les deux enfoncements de touche qui devient le temps de retard après lequel le Tone se reproduit.

CLOCK-SYNC: Synchronise le temps de retard sur le tempo du Patch (PATCH: COMMON: PATCH CLOCK), le tempo de la Performance (PERFORM: COMMON: PERFORM CLOCK), ou l'horloge de tempo du séquenceur du XP-50.

KEY-OFF-N: Le Tone ne sera pas produit tant que la touche sera enfoncée, mais après que celle-ci soit relâchée et que le temps de retard programmé se soit écoulé.



KEY-OFF-D: Le Tone ne sera pas produit tant que la touche est pressée mais après que la touche ait été relâchée et que le temps de retard programmé se soit écoulé. Toutefois, pour ce réglage, l'enveloppe de TVA du Tone commencera dès que la touche est pressée, aussi dans la plupart des cas ne sera entendue que la portion de chute du son.



* Si vous avez sélectionné une onde correspondant à un son dont le volume chute (c'est-à-dire un son qui disparaît naturellement même si la touche n'est pas relâchée), le choix de KEY-OFF-N ou KEY-OFF-D peut ne pas entraîner de production de son.

<Quand CLOCK-SYNC est sélectionné>

Quand CLOCK-SYNC est sélectionné, vous devez faire des réglages additionnels pour la source de tempo désirée.

Si vous désirez utiliser un tempo fixe en mode Patch (tempo de Patch), passez à l'affichage PATCH CLOCK (PATCH: COMMON), réglez le paramètre source sur Patch et réglez le paramètre Tempo (dans le même écran) sur le tempo désiré. Si vous désirez employer un tempo fixe en mode PERFORMANCE (tempo de Performance), passez à l'affichage PERFORM CLOCK (PERFORM: COMMON), réglez le paramètre source sur PERFORM et réglez le paramètre Tempo (dans le même écran) sur le tempo désiré.

Si vous désirez utiliser l'horloge de tempo du séquenceur en mode Patch, réglez le paramètre Source (PATCH: COMMON: PATCH CLOCK) sur SEQUENCER. Si vous désirez utiliser l'horloge de tempo du séquenceur en mode Performance, réglez le paramètre Source (PERFORM: COMMON: PERFORM CLOCK) sur SEQUENCER.

Time (retard du Tone)

Spécifie le temps qui s'écoule avant que le Tone ne soit produit quand vous utilisez le retard de Tone.

Si PLAYMATE est sélectionné en mode de retard de Tone, un réglage de 64 signifiera que le retard sera réglé sur un intervalle pris entre deux enfoncements de touche consécutifs. Un réglage de 127 donnera un retard deux fois plus long que 64, et un réglage de 32 un retard deux fois moins long.

Si le mode de retard de Tone est réglé sur CLOCK-SYNC, le réglage se fera à la noire, et le symbole de note correspondant s'affichera. Cela vous permet de spécifier le temps de retard sous forme de durée de note par rapport au tempo de synchronisation.

* Si le paramètre Type (PATCH: COMMON: STRUCT) est réglé sur une sélection de la plage 2—10, les sorties des Tones 1 (3) et 2 (4) seront combinées dans Tone 2 (4). Cela signifie que les réglages de Tone 1 (3) seront ignorés.

Groupe LFO

Le LFO (Low Frequency Oscillator ou oscillateur basse fréquence) crée des changements cycliques. Chaque Tone a deux LFO et ceux-ci peuvent servir à appliquer des changements à la hauteur du WG / fréquence de coupure du TVF / niveau du TVA / panoramique de TVA.

<Comment utiliser le LFO>

Appliquer du LFO à la hauteur crée un vibrato. L'appliquer à la fréquence de coupure du TVF crée un effet wah-wah et l'appliquer au niveau de TVA crée un tremolo. Quand le LFO s'applique au panoramique de TVA, l'emplacement stéréo du son change de façon cyclique.

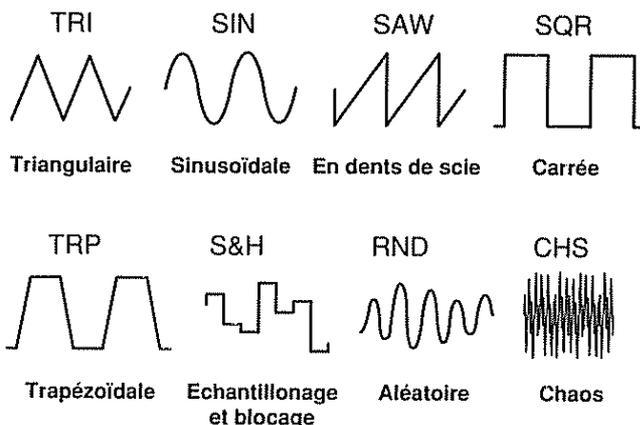
Selon les réglages, le LFO peut être utilisé pour échanger cycliquement deux Tones. Par exemple, si vous désirez aller et venir entre les Tones 1 et 2, sélectionnez les mêmes réglages de LFO pour les deux, mais avec des réglages d'amplitude (Depth) de polarité inverse (+/-) pour leur action sur le niveau de TVA.

LFO1/LFO2

Comme les deux LFO ont les mêmes paramètres, ils sont expliqués ci-après ensemble.

Forme (Forme du LFO)

Sélectionne la forme d'onde du LFO.



KeyTrigger (Déclenchement au clavier du LFO)

Si vous désirez que la phase du LFO reprenne à 0 quand vous pressez une touche (c'est-à-dire que l'onde du LFO reprenne du même endroit à chaque fois), réglez ce paramètre sur ON.

Rate (Vitesse du LFO)

Fixe la vitesse de modulation du LFO.

* Si vous avez réglé le paramètre de synchronisation externe (EXT SYNC) sur CLOCK, ce paramètre indiquera une valeur de note multiple de la noire et le symbole de la valeur de note correspondante s'affichera également. Cela vous permet de régler la vitesse du LFO en terme de durée de note en fonction du tempo de synchronisation.

* La forme d'onde chaos n'a pas de longueur de cycle. Lorsqu'elle est sélectionnée, le réglage Rate n'a pas d'effet.

ExtSync (Synchronisation externe du LFO)

Détermine comment le LFO se synchronisera.

OFF: non synchronisé

CLOCK: synchronise le LFO sur le tempo du Patch, de la Performance ou de l'horloge du séquenceur du XP-50.

<Quand CLOCK-SYNC est sélectionné>

Quand CLOCK-SYNC est sélectionné, vous devez faire des réglages additionnels pour la source de tempo désirée.

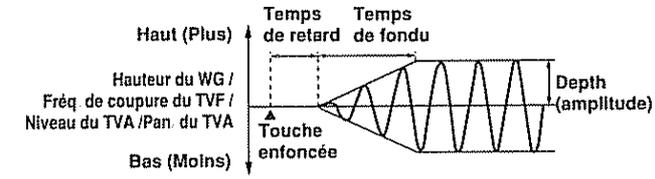
Si vous désirez utiliser un tempo fixe en mode Patch (tempo de Patch), passez à l'affichage PATCH CLOCK (PATCH: COMMON), réglez le paramètre source sur Patch et réglez le paramètre Tempo (dans le même écran) sur le tempo désiré. Si vous désirez employer un tempo fixe en mode PERFORMANCE (tempo de Performance), passez à l'affichage PERFORM CLOCK (PERFORM: COMMON), réglez le paramètre source sur PERFORM et réglez le paramètre Tempo (dans le même écran) sur le tempo désiré.

Si vous désirez utiliser l'horloge de tempo du séquenceur en mode Patch, réglez le paramètre Source (PATCH: COMMON: PATCH CLOCK) sur SEQUENCER. Si vous désirez utiliser l'horloge de tempo du séquenceur en mode Performance, réglez le paramètre Source (PERFORM: COMMON: PERFORM CLOCK) sur SEQUENCER.

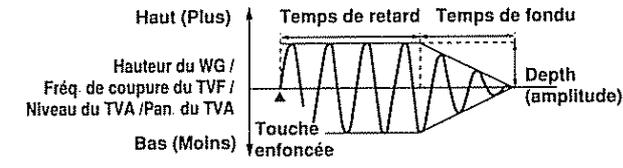
Mode (Mode de fondu du LFO)

Détermine comment le LFO s'appliquera.

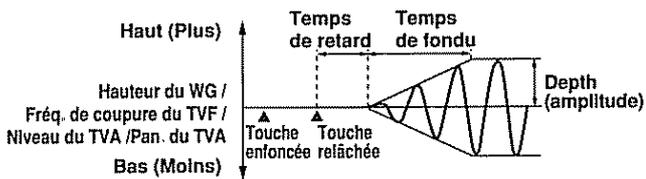
ON-IN: Le LFO apparaîtra progressivement après enfoncement de la touche.



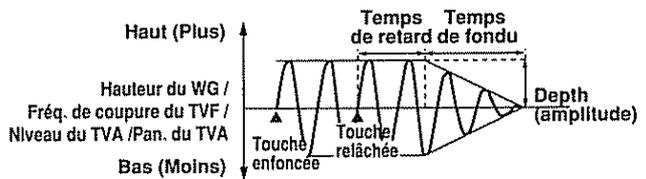
ON-OUT: Le LFO s'appliquera immédiatement dès l'enfoncement de la touche puis disparaîtra progressivement.



OFF-IN: Le LFO commencera après que la touche ait été relâchée.



OFF-OUT: Le LFO s'appliquera immédiatement à l'enfoncement de la touche et commencera sa phase de disparition au relâchement de la touche.



Delay (Temps de retard du LFO)

Règle le temps qui sépare l'enfoncement (ou le relâchement) de la touche et le début du LFO (voir les schémas pour les modes de fondu).

Fade (Temps de fondu du LFO)

Règle le temps nécessaire au LFO pour monter (ou descendre) jusqu'à l'effet complet (référez-vous aux schémas du mode de fondu).

Offset (Décalage de LFO)

Fixe la valeur du décalage vers le haut ou le bas de la forme d'onde de LFO.

LFO DEPTH 1:2 (Amplitude de LFO)

Ces paramètres déterminent la façon dont le LFO affecte chaque paramètre. Deux valeurs sont affichées pour chaque paramètre. Celle de gauche est pour le LFO1 et celle de droite pour le LFO2.

Pitch (Action du LFO 1, 2 sur la hauteur)

Détermine comment le LFO affectera la hauteur du WG.

TVF (Action du LFO 1, 2 sur le TVF)

Détermine comment le LFO affectera la fréquence de coupure du TVF.

TVA (Action du LFO 1, 2 sur le niveau de TVA)

Détermine comment le LFO affectera le niveau de TVA.

Pan (Action du LFO 1, 2 sur le panoramique)

Détermine comment le LFO affectera le panoramique de TVA.

Groupe PITCH

Les paramètres de ce groupe affectent la hauteur du WG de chaque Tone.

PITCH (Hauteur)

Fixe la hauteur de base de chaque Tone.

Coarse (Accord grossier)

Règle la hauteur par demi-tons (-4 → +4 octaves).

Fine (Accord fin)

Règle la hauteur par paliers d'un centième (-50 → +50 centièmes).

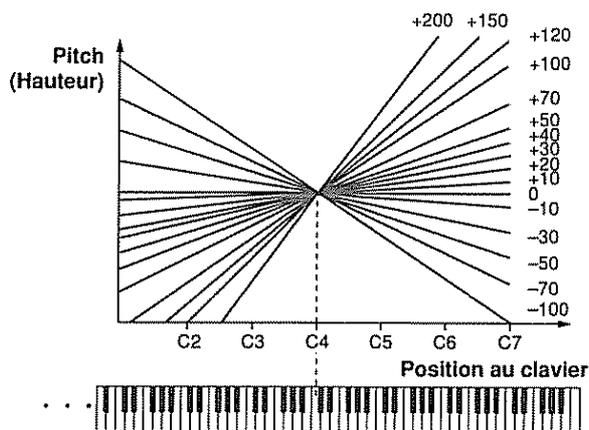
* Un centième correspond à 1/100e de demi-ton.

Random (Amplitude de variation aléatoire de hauteur)

Si vous désirez que la hauteur du Tone change aléatoirement chaque fois qu'une touche est pressée, réglez ici l'amplitude du changement de hauteur désiré. Si vous ne désirez pas que la hauteur change de façon aléatoire, réglez ce paramètre sur 0. La valeur s'exprime en unités d'un centième.

Keyfollow (Asservissement de la hauteur au clavier)

Ce paramètre règle l'intensité du changement de hauteur qui se produit quand vous vous déplacez d'une octave sur le clavier. Si vous désirez que la hauteur change d'une octave lorsque vous vous déplacez sur le clavier d'une octave (comme sur les instruments à clavier normaux), réglez ce paramètre sur + 100. Si vous désirez que la hauteur monte de deux octaves quand vous ne montez au clavier que d'une octave, réglez ce paramètre sur + 200. Des réglages négatifs (-) abaisseront la hauteur quand vous jouerez haut sur le clavier. Si vous désirez que toutes les touches du clavier produisent la même hauteur, réglez ce paramètre sur 0.



PCH ENVELOPE (Pitch envelope)

Ces paramètres déterminent comment l'enveloppe de hauteur (Pitch Envelope) affecte la hauteur.

Envelope Depth (Amplitude d'enveloppe de hauteur)

Règle l'amplitude de l'enveloppe de hauteur. Des réglages élevés donnent de plus grands changements. Des réglages négatifs (-) inversent la direction de l'enveloppe.

Velocity Sens (Sensibilité de l'enveloppe de hauteur à la dynamique)

Réglez ce paramètre si vous désirez que votre dynamique de jeu au clavier affecte les variations de hauteur. Pour des réglages élevés, il y a une plus grande différence entre une note jouée doucement et une note jouée fort. Des réglages négatifs (-) inversent la direction du changement.

PCH TIME ENV (Pitch time envelope)

Ces paramètres déterminent comment la dynamique de jeu au clavier affectera la durée des segments de l'enveloppe de hauteur.

V-T1 (Sensibilité à la dynamique du segment 1 de l'enveloppe de hauteur)

Utilisez ce paramètre pour que la dynamique de jeu au clavier affecte T1 (temps 1) de l'enveloppe de hauteur. Pour des réglages élevés, il y a une plus grande différence entre une note douce et une note forte. Pour des réglages positifs, la dynamique du clavier raccourcit T1. Pour des réglages négatifs (-), la dynamique du clavier allonge T1.

V-T4 (Sensibilité à la dynamique du segment 4 de l'enveloppe de hauteur)

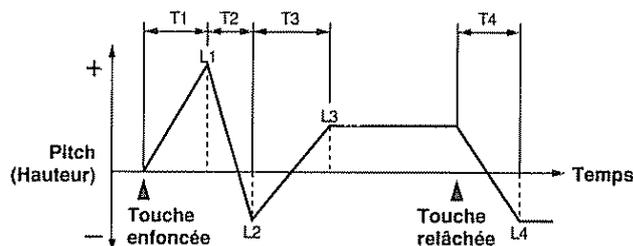
Utilisez ce paramètre pour que la dynamique de jeu au clavier affecte T4 (temps 4) de l'enveloppe de hauteur. Pour des réglages élevés, il y a une plus grande différence entre une note douce et une note forte. Pour des réglages positifs, la dynamique du clavier raccourcit T4. Pour des réglages négatifs (-), la dynamique du clavier allonge T4.

Time Keyfollow (Asservissement au clavier de la durée d'enveloppe de hauteur)

Utilisez ce paramètre lorsque vous désirez que votre position de jeu sur le clavier affecte les durées de segments (T2—T4) de l'enveloppe de hauteur. Des réglages élevés de ce paramètre entraînent de plus grands changements par rapport à l'enveloppe standard obtenue pour la note *do4* (C4). Des réglages positifs (+) donnent des changements plus rapides pour les notes situées à droite du *do* médian. Des réglages négatifs (-) donnent des changements plus longs pour les notes situées à droite du *do* médian.

PCH ENVELOPE (Pitch envelope)

Ces paramètres déterminent l'enveloppe de hauteur (la forme qu'elle fera suivre à la hauteur au cours du temps).



T1—4 (Durée 1—4 d'enveloppe de hauteur)

Fixe les durées des segments où la hauteur change d'un point à un autre.

L1—L4 (Niveau 1—4 d'enveloppe de hauteur)

Fixe la valeur de changement de hauteur (par rapport à la hauteur de base) pour chaque point.

Groupe TVF

Les paramètres de ce groupe vous permettent d'utiliser le TVF (Time Variant Filter ou filtre variant dans le temps) pour modifier les caractéristiques de fréquences d'un son.

FILTER (filtre)

Ces paramètres sont les réglages de filtrage du TVF.

Type (Type de filtre)

Sélectionne le type de filtre.

OFF: Le filtre n'est pas utilisé.

LPF (Low Pass Filter): Filtre passe-bas qui coupe les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure. C'est le type de filtre le plus commun utilisé dans les synthétiseurs.

BPF (Band Pass Filter): Filtre passe-bande qui ne laisse passer que les fréquences proches de la fréquence de coupure.

HPF (High Pass Filter): Filtre passe-haut qui coupe les fréquences au-dessous de la fréquence de coupure.

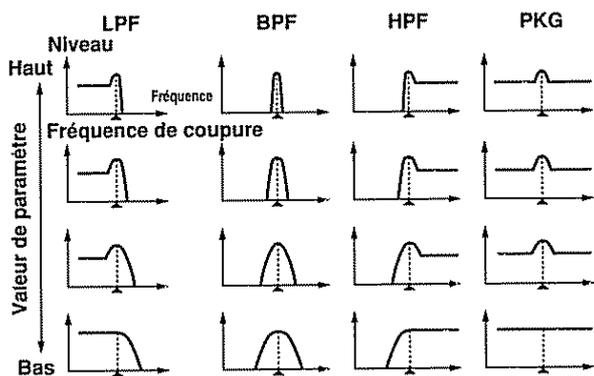
PKG (Peaking Filter): Filtre en crête accentuant les fréquences proches de la fréquence de coupure.

Cut (Cutoff frequency ou fréquence de coupure)

Fixe la fréquence du filtre.

Res (Résonance)

Accentue les fréquences proches de la fréquence de coupure. Pour certains réglages, des niveaux excessifs peuvent entraîner une oscillation et une distorsion.



Keyfollow (Asservissement au clavier de la fréquence de coupure)

Utilisez ce paramètre lorsque vous désirez que la fréquence de coupure soit affectée par la position de jeu sur le clavier. Des valeurs élevées donnent de plus grands changements par rapport à la valeur standard obtenue pour le *do* médian (*do4*). Des réglages positifs font monter la fréquence de coupure quand vous jouez plus à droite sur le clavier. Des réglages négatifs font l'inverse.

EnvDepth (Amplitude d'enveloppe de TVF)

Fixe l'amplitude de l'enveloppe de TVF. Des réglages élevés donnent de plus grands changements. Des valeurs négatives (-) inversent l'enveloppe.

TVF VELOCITY (Dynamique et filtre)

Ces paramètres déterminent comment la dynamique de jeu au clavier affectera l'enveloppe / fréquence de coupure / résonance du TVF.

V-Sens (Sensibilité à la dynamique de l'enveloppe de TVF)

Utilisez ce paramètre quand vous désirez que la dynamique affecte l'enveloppe de TVF. Des réglages élevés donnent une plus grande différence entre note forte et note faible. Des réglages négatifs inversent l'effet.

V-Curve (Courbe de dynamique de l'enveloppe de TVF)

Sélectionne un des 7 types de courbe déterminant comment la dynamique affectera la fréquence de coupure. La courbe est affichée graphiquement à droite de la valeur.

V-Resonance (Sensibilité de la résonance à la dynamique)

Utilisez ce paramètre lorsque vous désirez que la dynamique affecte la résonance. Des réglages élevés donnent une plus grande différence entre note forte et faible. Des réglages négatifs inversent l'effet.

TVF TIME ENV (TVF time envelope)

Ces paramètres déterminent comment la dynamique de jeu au clavier affectera la durée des segments d'enveloppe de TVF.

V-T1 (Sensibilité à la dynamique du temps 1 de l'enveloppe de TVF)

Utilisez ce paramètre pour que la dynamique de jeu au clavier affecte T1 (temps 1) de l'enveloppe de TVF. Pour des réglages élevés, il y a une plus grande différence entre note douce et note forte. Pour des réglages positifs, la dynamique du clavier raccourcit T1. Pour des réglages négatifs (-), la dynamique du clavier allonge T1.

V-T4 (Sensibilité à la dynamique du temps 4 de l'enveloppe de TVF)

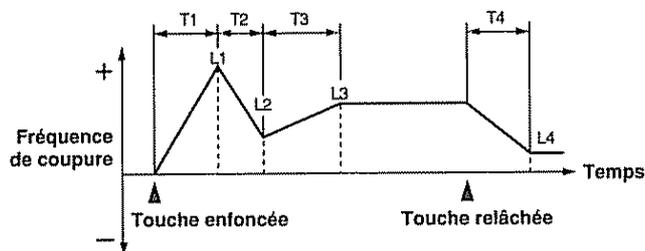
Utilisez ce paramètre pour que la dynamique de relâchement (la vitesse à laquelle vous relâchez une touche) affecte la durée T4 de l'enveloppe de TVF. Des réglages élevés donnent une plus grande différence entre note relâchée lentement et note relâchée vite. Si vous désirez qu'un relâchement plus rapide raccourcisse T4, utilisez des réglages positifs. Pour allonger T4, utilisez des réglages négatifs (-).

Time Keyfollow (Asservissement au clavier de la durée d'enveloppe de TVF)

Utilisez ce paramètre lorsque vous désirez que la position de jeu sur le clavier affecte les durées (T2—T4) de l'enveloppe de TVF. Des réglages élevés donnent des changements plus importants par rapport à la valeur standard obtenue pour le *do* médian (*do4*). Des réglages positifs (+) donneront des segments plus courts quand vous jouerez sur la droite du clavier. Des réglages négatifs donneront l'inverse.

TVF ENVELOPE (Enveloppe de TVF)

Ces paramètres déterminent l'enveloppe de TVF (la façon dont la fréquence de coupure change au cours du temps).



T1—T4 (Durée 1—4 de l'enveloppe de TVF)

Détermine les temps nécessaires à la fréquence de coupure pour passer d'un point à l'autre.

L1—L4 (Niveau 1—4 d'enveloppe de TVF)

Fixe les niveaux de fréquence de coupure pour chaque point par rapport à la fréquence de coupure de base.

Groupe TVA

Le TVA (Time Variant Amplifier ou amplificateur variant dans le temps) pilote les changements de volume et l'emplacement stéréo du son.

TVA

Level (Niveau)

Règle le volume de base du Tone. Utilisez ce paramètre pour régler la balance de volume entre Tones.

Pan (Panoramique)

Règle le panoramique (position stéréo) du Tone. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre et R63 l'extrême droite.

V-Sens (Sensibilité à la dynamique de l'enveloppe de TVA)

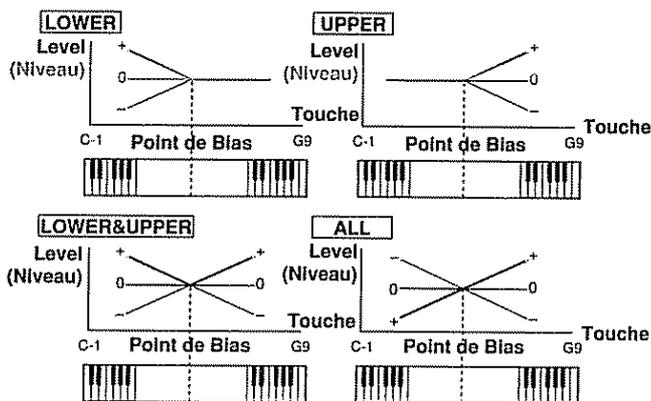
Utilisez ce paramètre lorsque vous désirez que la dynamique de jeu au clavier affecte le changement produit par l'enveloppe de TVA. Des réglages élevés donnent une plus grande différence entre note forte et note faible. Des réglages négatifs inversent l'effet.

V-Curve (Courbe de dynamique de l'enveloppe de TVA)

Sélectionne une des 7 courbes qui déterminent comment la dynamique de jeu au clavier affecte l'enveloppe de TVA. La courbe sélectionnée sera affichée sur la droite de la valeur numérique.

BIAS

Utilisez le paramètre Bias lorsque vous désirez que la position de jeu sur le clavier affecte le niveau de TVA.



Bias (Niveau de Bias)

Règle l'angle du changement de volume qui se produit dans la direction de Bias sélectionnée. Des réglages plus élevés donnent de plus grands changements. Des valeurs négatives (-) inversent le changement.

Point (Point de Bias)

Sélectionne la touche à laquelle le volume commence à changer.

Direction (Direction de Bias)

Sélectionne la direction du changement à partir du point de Bias.

LOWER: la tessiture sous le point de Bias

UPPER: la tessiture au-dessus du point de Bias

LOWER&UPPER: les tessitures de part et d'autre du point de Bias

ALL: la totalité du clavier sera ainsi traitée selon l'angle déterminé par le niveau de Bias par rapport au point de Bias.

PAN MODULATE (Modulation de panoramique)

Utilisez ces paramètres pour affecter la position panoramique du TVA.

Keyfollow (Asservissement du panoramique au clavier)

Utilisez ce paramètre lorsque vous désirez que la position de jeu sur le clavier fasse changer l'emplacement stéréo. Des valeurs plus élevées donnent de plus grands changements par rapport au *do* médian (C4). Des réglages positifs (+) font jouer sur la droite les notes jouées à droite du clavier. Des réglages négatifs (-) font l'inverse.

Random (Amplitude de variation aléatoire de panoramique)

Utilisez ce paramètre lorsque vous désirez que l'emplacement stéréo du son change aléatoirement chaque fois que vous enfoncez une touche. Des valeurs plus élevées donnent une plus grande variation.

Alternate (Amplitude de panoramique alternée)

Utilisez ce paramètre lorsque vous désirez que l'emplacement stéréo alterne entre gauche et droite chaque fois que vous pressez une touche. Des valeurs plus élevées donnent une amplitude de changement plus grande. Des valeurs L (gauche ou left) ou R (droite ou right) peuvent être réglées, et cela inversera l'ordre gauche/droite de panoramique. Si vous désirez alterner la position panoramique de deux Tones, donnez-leur des valeurs L et R opposées.

TVA TIME ENV (Durée d'enveloppe de TVA)

Ces paramètres déterminent comment le clavier affecte la durée des changements dans l'enveloppe de TVA.

V-T1 (Sensibilité à la dynamique du temps 1 de l'enveloppe de TVA)

Utilisez ce paramètre quand vous désirez que la dynamique de jeu au clavier affecte T1 (durée) de l'enveloppe de TVA. Pour des réglages élevés, il y a une plus grande différence entre une note jouée doucement et une note jouée fort. Pour des réglages positifs, la dynamique du clavier raccourcit T1. Pour des réglages négatifs (-), la dynamique du clavier allonge T1.

V-T4 (Sensibilité à la dynamique du temps 4 de l'enveloppe de TVA)

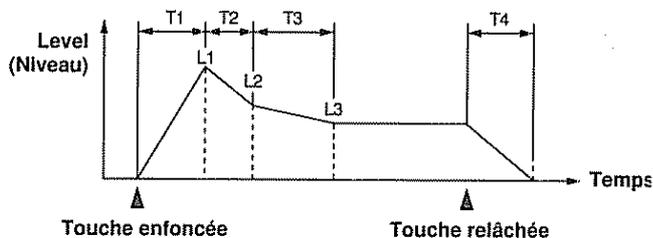
Utilisez ce paramètre quand vous désirez que la dynamique de relâchement (la vitesse à laquelle vous relâchez une touche) affecte la durée T4 de l'enveloppe de TVA. Des réglages élevés donnent une plus grande différence entre note relâchée lentement et note relâchée vite. Si vous désirez qu'un relâchement plus rapide raccourcisse T4, utilisez des réglages positifs (+). Pour allonger T4, utilisez des réglages négatifs (-).

Time Keyfollow (Asservissement au clavier de la durée d'enveloppe de TVA)

Utilisez ce paramètre lorsque vous désirez que la position de jeu sur le clavier affecte les durées (T2—T4) de l'enveloppe de TVA. Des réglages élevés donnent des changements plus importants par rapport à la valeur standard obtenue pour le *do* médian (*do4*). Des réglages positifs (+) donneront des segments plus courts quand vous jouerez sur la droite du clavier. Des réglages négatifs donneront l'inverse.

TVA ENVELOPE (Enveloppe de TVA)

Ces paramètres déterminent les réglages de l'enveloppe de TVA (changement du niveau de TVA au cours du temps).



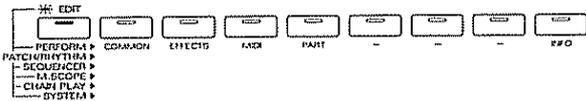
T1—T4 (Durée 1—4 pour l'enveloppe de TVA)

Détermine le temps nécessaire au volume pour passer d'un point à un autre.

L1—L3 (Niveau 1—3 de l'enveloppe de TVA)

Détermine le niveau de volume de chaque point par rapport au niveau de base du TVA.

Paramètres de Performance



Groupe COMMON

Ce groupe comprend des paramètres absents des autres groupes, tels que nom de Performance et tessiture.

PERFORM NAME (Nom de Performance)

Vous pouvez assigner un nom à la Performance allant jusqu'à 12 caractères.

PERFORM CLOCK (Horloge de Performance)

Certains paramètres vous permettent d'exprimer une valeur de temps en terme de solfège (durée de note) et déterminés par un tempo spécifique : les paramètres de vitesse (PATCH: LFO: LFO1/2), de temps (PATCH: WAVE: TONE DELAY), certains paramètres d'EFX. Le tempo spécifié utilisé par ces paramètres peut être déterminé pour chaque Patch. Toutefois, quand un Patch est utilisé en mode Performance, les réglages de Patch sont ignorés et les réglages de cet écran sont utilisés à la place.

Source (Source d'horloge de Performance)

Sélectionne la source pour l'horloge de Performance.

PERFORM: synchronisation sur l'horloge de tempo de Performance.

SEQUENCER: synchronisation sur l'horloge de tempo du séquenceur.

* *L'horloge de Performance ne transmet pas de message d'horloge par la prise MIDI OUT.*

Tempo (Tempo de Performance)

Fixe le réglage du tempo de la Performance.

PERFORM COMMON (Paramètres communs)

Key Mode (mode de clavier)

Ce paramètre détermine comment la source sonore sera jouée par le clavier du XP-50.

LAYER: Quand vous jouez sur le clavier, toutes les Parties dont le paramètre Local (PERFORM: MIDI: MIDI) est sur ON, seront jouées. La transmission de messages MIDI depuis la section de commande vers le séquenceur interne sera déterminée par le réglage du paramètre Local (PERFORM: MIDI: MIDI) de chaque Partie. La transmission de messages MIDI depuis la section de commande vers des appareils MIDI externes sera déterminée par le réglage du paramètre TX (PERFORM: MIDI: MIDI) de chaque Partie.

SINGLE: Quand vous jouez sur le clavier, seule la Partie spécifiée (celle affichée à l'écran) jouera. Les messages MIDI seront transmis de la section de commande au séquenceur interne et aux appareils MIDI externes même si le paramètre Local et le paramètre TX de chaque Partie (PERFORM: MIDI: MIDI) sont sur OFF.

* *Si vous avez sélectionné une Performance de type Layer, la partie supérieure droite de l'affichage PERFORM PLAY indiquera "LAYER". Si vous avez sélectionné une Performance de type Single, c'est le numéro de la Partie qui peut être jouée par le clavier qui sera affiché.*

<Utilisation de LAYER>

Si vous désirez faire jouer une combinaison de deux Patches ou plus, sélectionnez LAYER. Toutefois, si vous essayez de faire simultanément jouer les Patches de toutes les Parties, vous ne pourrez probablement pas obtenir toutes les voix simultanées. Quand vous superposez les Patches, prenez en compte le nombre de voix disponibles et coupez les Parties inutiles. En faisant des réglages de tessiture (Key Range) pour chaque Partie, vous pouvez répartir les Parties sur le clavier.

<Utilisation d'une Performance de type Single>

Sélectionnez une Performance de type Single lorsque vous enregistrez une orchestration de morceau dans le séquenceur.

Key Range (Commutateur de tessiture)

Ce paramètre détermine si les réglages de tessiture (affichage suivant) s'appliqueront ou non. Si vous désirez qu'ils s'appliquent, réglez ce paramètre sur ON.

KEY RANG (Key range ou tessiture)

Fixe la tessiture dans laquelle jouera chaque Partie. Utilisez ce paramètre si vous désirez jouer différents Patches sur différentes zones du clavier.

Lower (Limite basse de tessiture)

Détermine la plus basse note que la Partie pourra jouer.

Upper (Limite haute de tessiture)

Détermine la plus haute note que la Partie pourra jouer.

* *Si des réglages de tessiture (Key Range) ont été faits pour le Patch, seules les notes acceptées à la fois par les réglages de Patch et de Performance joueront.*

* *Il n'est pas possible de régler Lower sur une valeur supérieure à celle de Upper, ni l'inverse. Si vous essayez cela, les deux valeurs s'échangeront.*

* *Si vous avez utilisé Octave Shift (System) ou Transpose (SYSTEM:CONTROL:KEYBOARD) pour transposer la hauteur du clavier du XP-50, l'aire de clavier spécifiée par la tessiture (Key Range) sera également décalée.*

KEYBOARD (Clavier)

Octave Shift (Transposition par octave)

Ce paramètre règle la hauteur de chaque Partie par unités d'une octave (-3 - +3 octaves).

Groupe EFFECTS

Ce groupe contient des réglages pour les effets EFX/Chorus/Reverb utilisés par une Performance.

OUTPUT (Sortie)

Détermine comment chaque Partie sera produite.

Output Assign (Assignation et niveau de sortie)

Détermine si la sortie de chaque Partie sera envoyée à EFX et règle le niveau de volume de chaque Partie.

MIX: sortie par la prise OUTPUT sans passer par EFX

EFX: sortie par la prise OUTPUT après passage par EFX.

PATCH: Utilisation des réglages d'assignation de sortie (Output Assign pour chaque Tone) du Patch assigné à chaque Partie.

* Si vous sélectionnez MIX ou EFX, le réglage d'assignation de sortie (PATCH: EFFECTS: OUTPUT) sera ignoré.

Chorus (Niveau d'envoi au chorus)

Règle la quantité de chorus qui s'applique à chaque Partie.

Reverb (Niveau d'envoi à la reverb)

Règle la quantité de reverb qui s'applique à chaque Partie.

PERFORM EFX TYPE (Type d'EFX)

Ces paramètres déterminent le réglage d'EFX de Performance.

* Si la source d'EFX a été réglée pour utiliser les réglages d'EFX d'un Patch assigné à une des Parties, le numéro de Partie s'affichera dans le coin supérieur gauche de l'écran.

part 2 ↑Type	Source
EFX TYPE ↓ 01: STEREO-EQ	PART 2

Type (Type d'EFX)

Sélectionne le type d'EFX. Pour des détails, référez-vous à "Types d'effets EFX" (p.45).

* Si vous avez sélectionné les réglages de paramètre EFX d'un des Patches assignés à une Partie comme source d'EFX, le type d'EFX de ce Patch sera affiché.

Source (Source d'EFX)

Sélectionne les réglages de paramètres d'EFX qui seront utilisés par la Performance. Si vous désirez utiliser les réglages de paramètre d'EFX de la Performance, sélectionnez PERFORM. Si vous désirez utiliser les réglages de paramètres d'EFX d'un Patch assigné à une des Parties, sélectionnez le numéro de Partie voulue. Comme l'ensemble rythmique n'a pas de réglage de paramètre d'EFX, il n'est pas possible de sélectionner la Partie 10.

<Quand les réglages de paramètre d'EFX d'un Patch sont sélectionnés>

Quand les réglages de paramètre d'EFX d'un Patch sont choisis, ces réglages s'affichent dans l'écran de réglage de paramètre d'EFX de la Performance et vous pouvez les modifier. Si vous désirez conserver les réglages de paramètres d'EFX de Patch que vous avez modifiés, ré-écrivez les réglages de Patch. Les réglages de paramètre d'EFX modifiés seront perdus si vous sélectionnez un autre Patch.

PERFORM EFX PRM (Paramètres d'EFX de Performance)

Les paramètres d'EFX pour le type d'EFX sélectionné s'afficheront. Pour des détails, voir "Types d'effet EFX" (p.45).

* Si la source d'EFX a été réglée pour utiliser les réglages de paramètres EFX d'un Patch assigné à une des Parties, le numéro de Partie s'affichera dans le coin supérieur gauche de l'écran.

PERFORM EFX OUT (Sortie d'EFX de Performance)

Ces paramètres déterminent la sortie de la Partie pour laquelle EFX a été sélectionné en assignation de sortie (Output Assign).

* Pour les Parties qui ont un réglage Output Assign MIX, les réglages de cet écran seront ignorés.

* Pour les Parties qui ont un réglage Output Assign PATCH, les réglages d'assignation de sortie de chaque Tone du Patch seront utilisés. En d'autres termes, les réglages de cet écran ne s'appliqueront qu'aux Tones pour lesquels EFX est sélectionné.

Mix Out (Niveau de sortie EFX)

Règle le volume du son direct et du son EFX.

Chorus (Niveau d'envoi au chorus)

Règle la quantité de chorus qui s'applique au son passé par EFX.

Reverb (Niveau d'envoi à la reverb)

Règle la quantité de reverb qui s'applique au son passé par EFX.

PERFORM EFX CTRL (Commande d'EFX de Performance)

Utilisez ce réglage lorsque vous désirez utiliser une commande spécifique pour contrôler un paramètre d'EFX. Les paramètres d'EFX disponibles pour cette commande dépendront du type d'EFX sélectionné. Pour des détails, référez-vous à "Type d'effet EFX" (P.45). La ligne supérieure de l'afficheur donnera les paramètres d'EFX qui peuvent être ainsi pilotés. Pour chaque paramètre d'EFX, vous pouvez spécifier la source de contrôle et l'amplitude de contrôle.

EFX Control source 1, 2 (Source de contrôle 1, 2 d'EFX)

Les commandes MIDI suivantes peuvent être utilisées. Si vous désirez utiliser une commande qui s'applique à tous les Patches, ou une commande qui ne peut pas être directement spécifiée ici, sélectionnez SYS-CTRL1 ou SYS-CTRL2, puis sélectionnez la commande à l'aide du paramètre Control 1/2 (SYSTEM: CONTROL: SYS-CTRL SOURCE).

OFF: aucune commande n'est utilisée

SYS-CTRL1: commande de système numéro 1

SYS-CTRL2: commande système numéro 2

MODULATION: modulation (commande MIDI numéro 1)

BREATH: souffle (commande MIDI numéro 2)

FOOT: pédale (commande MIDI numéro 4)

VOLUME: volume (commande MIDI numéro 7)

PAN: panoramique (commande MIDI numéro 10)

EXPRESSION: expression (commande MIDI numéro 11)

BENDER: Pitch bend

AFTERTOUCH: Aftersustain

EFX Control Depth 1, 2 (amplitude de contrôle 1,2 d'EFX)

Règle l'amplitude de changement obtenue en réponse aux mouvements de la commande. Des réglages élevés donnent un plus grand changement. Des valeurs négatives (-) inversent la direction du changement.

PERFORM CHORUS (Chorus de Performance)

Ce sont les réglages de l'effet chorus de la Performance.

* *En mode Performance, les réglages de chorus des Patches utilisés par toutes les Parties seront ignorés (excepté le paramètre de niveau d'envoi).*

Rate (Vitesse)

Fixe la vitesse de modulation de l'effet chorus.

Depth (Amplitude)

Fixe l'amplitude de modulation de l'effet chorus.

Delay (Pre delay)

Fixe l'intervalle de temps qui sépare le son original du début de l'effet chorus. Des réglages élevés donnent un effet plus ample.

Fbk (Feedback ou réinjection)

Règle la quantité de son sortant du chorus qui est réinjectée dans le chorus. Des réglages élevés donnent un effet plus intense.

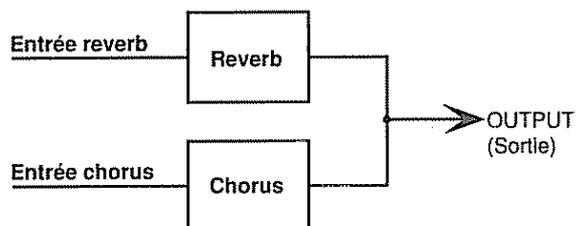
Level (Niveau)

Règle le volume de l'effet chorus.

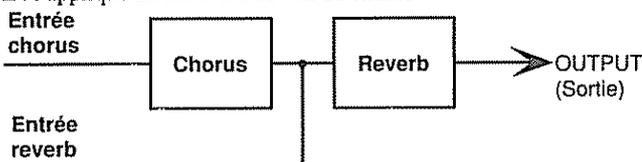
Out (Assignation de sortie)

Détermine la façon dont le chorus et la reverb sont connectés.

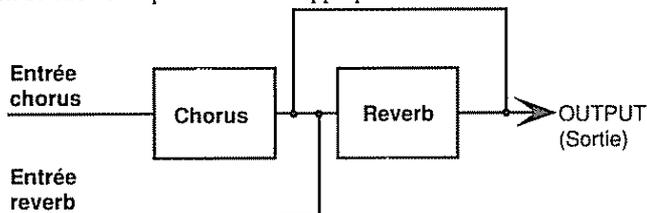
MIX: le son de chorus et le son de reverb sont mixés.



REV: applique de la reverb au son de chorus.



M+R: mixe le son de chorus auquel la reverb ne s'applique pas et le son de chorus auquel la reverb s'applique.



PERFORM REVERB (Reverb de Performance)

Ce sont les réglages de l'effet reverb de la Performance.

* *En mode Performance, les réglages de reverb des Patches utilisés par chaque Partie seront ignorés (excepté le paramètre de niveau d'envoi).*

Type (Type de reverb/delay)

Détermine le type de l'effet reverb.

ROOM1: reverb dense avec chute courte

ROOM2: reverb épars avec chute courte

STAGE1: reverb avec forte réverbération tardive

STAGE2: reverb avec forte réflexion primaire

HALL1: reverb avec réverbération claire

HALL2: reverb avec réverbération riche

DELAY: un retard conventionnel

PAN-DLY: un delay avec des échos qui se déplacent entre gauche et droite.

Time (Durée de reverb/delay)

Fixe la durée de réverbération. Si vous avez sélectionné DELAY ou PAN-DLY, ce paramètre ajuste le temps de retard séparant le son d'origine du premier écho.

Fbk (Feedback ou réinjection)

Fixe la quantité de son retardé qui est réinjecté dans le delay. Des valeurs plus élevées donnent plus de répétitions.

* *Si vous avez sélectionné un des types de reverb (ROOM1—HALL2), ce paramètre n'a pas d'effet.*

HF Damp (atténuation des hautes fréquences de reverb/delay)

Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son réverbéré sera coupé. Plus la fréquence est réglée bas, plus nombreuses sont les hautes fréquences coupées, ce qui donne une réverbération plus douce et plus étouffée. Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Level (Niveau de reverb/delay)

Fixe le volume du son réverbéré (ou retardé).

Groupe MIDI

MIDI

Ces paramètres déterminent comment chaque Partie transmettra et recevra les messages MIDI.

Channel (canal MIDI)

Fixe le canal MIDI de chaque Partie. Chaque Partie recevra les messages MIDI sur ce canal MIDI. De plus, votre jeu au clavier (les messages MIDI qu'il crée) sera transmis sur le canal MIDI de la Partie sélectionnée pour le clavier.

* *Si le réglage est le même que pour le paramètre Control Channel (SYSTEM: MIDI: PERFORM MIDI), essayer d'utiliser des messages MIDI (changement de programme et sélection de banque) d'un appareil MIDI externe pour sélectionner des Patches entraînera à la place la sélection d'une Performance. Si vous désirez sélectionner des Patches, changez le canal choisi comme canal de contrôle (Control Channel).*

Rx (Commutateur de réception)

Détermine si vous désirez ou non que chaque Partie reçoive des messages MIDI. Quand ce paramètre est sur OFF, la Partie répond au clavier mais pas au séquenceur interne ni aux appareils MIDI externes. Normalement, vous laisserez ce réglage sur ON, mais vous pouvez le régler sur OFF lorsque vous ne désirez pas qu'une Partie spécifique joue pendant la reproduction d'un morceau.

* *Ce réglage peut être changé en activant l'indicateur du bouton RX et en pressant les boutons PART.*

Tx (Commutateur de transmission)

Détermine si vous désirez ou non que chaque Partie transmette les messages MIDI de la section de commande. Quand ce paramètre est sur OFF, la Partie répond au clavier, mais les actions opérées au clavier (messages MIDI) ne sont pas transmises par la prise MIDI OUT.

Normalement, vous laisserez ce paramètre sur ON mais vous pouvez le régler sur OFF si vous ne désirez pas que le XP-50 pilote de source sonore externe.

** Ce réglage peut être changé en activant l'indicateur du bouton TX et en pressant les boutons PART. Toutefois, si le paramètre Key Mode (PERFORM: COMMON: PERFORM COMMON) de la Performance actuellement sélectionnée est réglé sur SINGLE, ce réglage ne peut pas être changé.*

Local (Commutateur Local)

Détermine pour chaque Partie si vous désirez ou non déconnecter la section de commande de la source sonore interne. Si ce paramètre est sur OFF, le clavier ne fera pas jouer la Partie, mais votre jeu au clavier (messages MIDI) sera toujours transmis par la prise MIDI OUT. Normalement, vous laisserez ce message sur ON, mais pouvez le régler sur OFF si vous désirez n'utiliser le XP-50 que pour piloter une source sonore externe.

** Ce réglage peut être changé en pressant simultanément les boutons RX et TX pour allumer les deux indicateurs et en pressant les boutons PART. Toutefois, si le paramètre Key Mode (PERFORM: COMMON: PERFORM COMMON) de la Performance actuellement sélectionnée est réglé sur SINGLE, ce réglage ne peut pas être changé.*

RxSWITCH (Commutateur de réception)

Détermine si chaque Partie reçoit certains messages MIDI ou non.

Volume (Commutateur de réception de volume)

Si vous désirez que la Partie interprète les messages de volume, choisissez ON. Sinon, réglez ce paramètre sur OFF.

Hold-1 (Réception de Hold1 ou Sustain)

Si vous désirez que la Partie interprète les messages Hold1, choisissez ON. Sinon, réglez ce paramètre sur OFF.

Program Change (Réception de changement de programme)

Si vous désirez que la Partie interprète les messages de changement de programme, choisissez ON. Sinon, réglez ce paramètre sur OFF.

** Si vous désirez qu'une Partie reçoive les messages de changement de programme, vous devez également régler sur ON le paramètre Program Change (SYSTEM: MIDI: RECEIVE).*

TRANSMIT (Sélection de banque transmise)

BankSelectGroup (Groupe de sélection de banque transmis)

Quand vous sélectionnez une Performance, des messages de sélection de banque et de changement de programme seront transmis pour le Patch ou ensemble rythmique assigné à chaque Partie comme déterminé par ce réglage.

PATCH: Quand vous sélectionnez une Performance, les messages de sélection de banque et de changement de programme pour le Patch/ensemble rythmique assigné à chaque Partie ne sont pas transmis.

BS1-7: Quand vous sélectionnez une Performance, les messages de sélection de banque et de changement de programme sont transmis pour le Patch/ensemble rythmique qui est assigné à chaque Partie. Dans ce cas, le numéro de sélection de banque transmis sera déterminé par le groupe de sélection de banque (BS1--7). Dans l'affichage BANK SEL GROUP (SYSTEM: MIDI), vous pouvez régler le numéro de sélection de banque pour chaque groupe de sélection de banque.

** Les messages de sélection de banque et de changement de programme ne seront pas transmis pour les Parties dont le paramètre TX (PERFORM: MIDI: MIDI) est réglé sur OFF.*

Transmit Volume (Volume transmis)

Si vous désirez que des messages de volume soient également transmis quand vous sélectionnez une Performance, spécifiez le volume désiré ici. Si vous ne désirez pas que des messages de volume soient transmis, réglez ce paramètre sur OFF.

Groupe PART (Partie)

PATCH

Sélectionne le Patch pour chaque Partie.

Group (Groupe de Patches)

Sélectionne le groupe du Patch (ou l'ensemble rythmique pour la Partie 10).

USER: mémoire utilisateur

PR-A—C: mémoire preset A—C

GM: mémoire preset GM

XP-A—D: carte d'extension d'ondes A—D

** Il n'est pas possible de sélectionner un groupe pour une carte d'extension d'ondes qui n'a pas été installée.*

Number (Numéro de Patch)

Détermine le numéro du Patch. Le nom du Patch sera affiché entre parenthèses ().

SETTING (Réglage)

Ce sont les réglages de volume, panoramique et hauteur pour chaque Partie.

Level (Niveau)

Règle le volume de chaque Partie. Utilisez ce paramètre pour régler la balance de volume entre Parties.

Pan

Règle la position stéréo de la Partie. L64 représente l'extrême gauche, 0 le centre et R63 l'extrême droite.

Coarse (Accord grossier)

Fixe la hauteur de la Partie par demi-tons (-4—+4 octaves).

Fine (Accord fin)

Fixe la hauteur de la Partie par centièmes (-50—+50 centièmes).

** Un centième est un centième de demi-ton.*

RESERVE (Réserve de voix)

Voice Reserve (Réserve de voix)

Ce réglage détermine combien de voix seront réservées à chaque Partie lorsque plus de 64 voix simultanées sont demandées.

** Il n'est pas possible de faire des réglages de réserve de voix qui entraîneraient un total pour toutes les Parties dépassant 64 voix. Le nombre de voix restant disponibles est indiqué à la droite du nom de paramètre (rest=). Gardez cela à l'esprit lorsque vous faites les réglages.*

Groupe INFO (information)

INFO (Information de Partie)

Les affichages de ce groupe vous permettent de visualiser différents réglages tels que le statut de réception de messages MIDI pour chaque Partie. C'est utile lorsque vous devez vérifier que la source sonore répond correctement aux messages du clavier, du séquenceur ou d'un instrument de commande MIDI externe.

Mod (Modulation)

Breath (Souffle)

Foot (Pédale)

Vol (Volume)

Pan (Panoramique)

Exp (Expression)

Hold (Sustain)

Bend (Bender)

Aft (Aftertouch)

Sys1 (Commande de système 1)

Le message MIDI choisi comme commande 1 pour le système (SYSTEM: CONTROL: SYS-CTRL SOURCE).

Sys2 (Commande de système 2)

Le message MIDI choisi comme commande 2 pour le système (SYSTEM: CONTROL: SYS-CTRL SOURCE).

Voices (Voix)

Le nombre de voix utilisées.

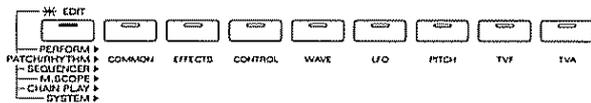
< Transmission de messages MIDI >

Quand vous modifiez une valeur (autre que Voice) dans l'affichage INFO, le message MIDI de la valeur modifiée sera transmis à la source sonore interne et aux appareils MIDI externes. La façon dont le message sera transmis dépendra des réglages de la Performance actuellement sélectionnée.

Si vous avez sélectionné une Performance de type Single, le message MIDI sera transmis à la Partie spécifiée et simultanément transmis aux appareils MIDI externes étant sur le canal MIDI de cette Partie.

Si vous avez sélectionné une Performance de type Layer, le message MIDI sera transmis à toutes les Parties dont le paramètre TX (PERFORM: MIDI: MIDI) est réglé sur ON ainsi qu'à tous les appareils MIDI externes sur le canal MIDI de chacune de ces Parties.

Paramètres d'ensemble rythmique



Groupe COMMON

RHYTHM NAME (Nom d'ensemble rythmique)

Vous pouvez assigner un nom allant jusqu'à 12 caractères à un ensemble rythmique.

Groupe EFFECTS

* Les ensembles rythmiques utilisent les réglages d'effet de la Performance actuellement sélectionnée en mode Performance. Vous pouvez modifier les réglages d'effet de Performance depuis le mode rythmique, mais ce ne sont pas des réglages stockés avec l'ensemble rythmique. Si vous désirez conserver les réglages d'effet, vous devez donc mémoriser les réglages de la Performance après modification.

OUTPUT (Sortie)

Détermine la sortie pour chaque note.

Output Assign (Assignation de sortie / Niveau de sortie)

Détermine si la sortie de chaque Tone sera envoyée ou non dans EFX et règle le volume de chaque Tone.

MIX: Envoie le Tone en prise OUTPUT sans passer par EFX.

EFX: Envoie le Tone en sortie OUTPUT après passage par EFX.

* Si vous sélectionnez MIX, les réglages de l'affichage PATCH EFX OUT (PATCH: EFFECTS) seront ignorés.

Chorus (Niveau d'envoi au chorus ou Chorus send level)

Règle la quantité de chorus pour chaque Tone.

Reverb (Niveau d'envoi à la reverb ou Reverb send level)

Règle la quantité de reverb pour chaque Tone.

PERFORM EFX TYPE (Type d'EFX)

* Si la source d'EFX a été réglée pour utiliser les réglages d'EFX d'un Patch assigné à une des Parties, le numéro de Partie s'affichera dans le coin supérieur gauche de l'écran.

Type (Type d'EFX)

Sélectionne le type d'EFX. Pour des détails, référez-vous à "Types d'effet EFX" (p.45).

* Si vous avez sélectionné les réglages de paramètre EFX d'un des Patches assignés à une Partie comme source d'EFX, le type d'EFX de ce Patch sera affiché.

Source (Source d'EFX)

Sélectionne les réglages de paramètres d'EFX qui seront utilisés par la Performance. Si vous désirez utiliser les réglages de paramètre d'EFX de la Performance, sélectionnez PERFORM. Si vous désirez utiliser les réglages de paramètres d'EFX d'un Patch assigné à une des

Parties, sélectionnez le numéro de Partie voulue. Comme l'ensemble rythmique n'a pas de réglage de paramètre d'EFX, il n'est pas possible de sélectionner la Partie 10.

<Quand les réglages de paramètre d'EFX d'un Patch sont sélectionnés>

Quand les réglages de paramètre d'EFX d'un Patch sont choisis, ces réglages s'affichent dans l'écran de réglage de paramètre d'EFX de la Performance et vous pouvez les modifier. Si vous désirez conserver les réglages de paramètres d'EFX de Patch que vous avez modifiés, ré-écrivez les réglages de Patch. Les réglages de paramètre d'EFX modifiés seront perdus si vous sélectionnez un autre Patch.

PERFORM EFX PRM (Paramètres d'EFX de Performance)

Les paramètres d'EFX pour le type d'EFX sélectionné s'afficheront. Pour des détails, voir "Types d'effet EFX" (p.45).

* Si la source d'EFX a été réglée pour utiliser les réglages de paramètres EFX d'un Patch assigné à une des Parties, le numéro de Partie s'affichera dans le coin supérieur gauche de l'écran.

PERFORM EFX OUT (Sortie d'EFX de Performance)

Ces paramètres déterminent la sortie de la Partie pour laquelle EFX a été sélectionné en assignation de sortie (Output Assign).

* Pour les touches qui ont un réglage d'assignation de sortie (Output Assign) sur MIX, les réglages de cet écran seront ignorés.

Mix Out (Niveau de sortie EFX)

Règle le volume du son direct et du son EFX.

Chorus (Niveau d'envoi au chorus)

Règle la quantité de chorus qui s'applique au son passé par EFX.

Reverb (Niveau d'envoi à la reverb)

Règle la quantité de reverb qui s'applique au son passé par EFX.

PERFORM EFX CTRL (Commande d'EFX de Performance)

Utilisez ce réglage lorsque vous désirez utiliser une commande spécifique pour contrôler un paramètre d'EFX. Les paramètres d'EFX disponibles pour cette commande dépendront du type d'EFX sélectionné. Pour des détails, référez-vous à "Type d'effet EFX" (P.45). La ligne supérieure de l'afficheur donnera les paramètres d'EFX qui peuvent ainsi être pilotés. Pour chaque paramètre d'EFX, vous pouvez spécifier la source de contrôle et l'amplitude de contrôle.

EFX Control source 1, 2 (Source de contrôle 1, 2 d'EFX)

Les commandes MIDI suivantes peuvent être utilisées. Si vous désirez utiliser une commande qui s'applique à tous les Patches, ou une commande qui ne peut pas être directement spécifiée ici, sélectionnez SYS-CTRL1 ou SYS-CTRL2, puis sélectionnez la commande à l'aide du paramètre Control 1/2 (SYSTEM: CONTROL: SYS-CTRL SOURCE).

OFF: aucune commande n'est utilisée

SYS-CTRL1: commande de système numéro 1

SYS-CTRL2: commande système numéro 2

MODULATION: modulation (commande MIDI numéro 1)

BREATH: souffle (commande MIDI numéro 2)
FOOT: pédale (commande MIDI numéro 4)
VOLUME: volume (commande MIDI numéro 7)
PAN: panoramique (commande MIDI numéro 10)
EXPRESSION: expression (commande MIDI numéro 11)
BENDER: Pitch bend
AFTERTOUCH: Aftertouch

EFX Control Depth 1, 2 (amplitude de contrôle 1,2 d'EFX)

Règle l'amplitude de changement obtenue en réponse aux mouvements de la commande. Des réglages élevés donnent un plus grand changement. Des valeurs négatives (-) inversent la direction du changement.

PERFORM CHORUS (Chorus de Performance)

Ce sont les réglages de l'effet chorus de la Performance.

** En mode Performance, les réglages de chorus des Patches utilisés par chaque Partie seront ignorés (excepté le paramètre de niveau d'envoi).*

Rate (Vitesse)

Fixe la vitesse de modulation de l'effet chorus.

Depth (Amplitude)

Fixe l'amplitude de modulation de l'effet chorus.

Delay (Pre delay)

Fixe l'intervalle de temps qui sépare le son original du début de l'effet chorus. Des réglages élevés donnent un effet plus ample.

Fbk (Feedback ou réinjection)

Règle la quantité de son sortant du chorus qui est réinjecté dans le chorus. Des réglages élevés donnent un effet plus intense.

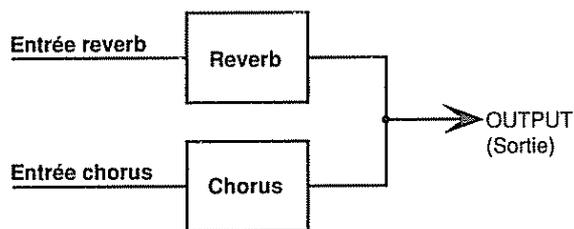
Level (Niveau)

Règle le volume de l'effet chorus.

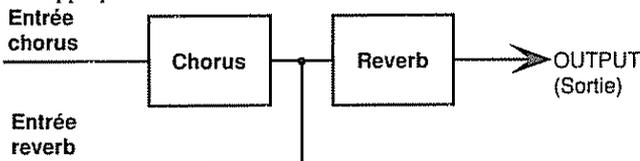
Out (assignation de sortie)

Détermine la façon dont le chorus et la reverb sont connectés.

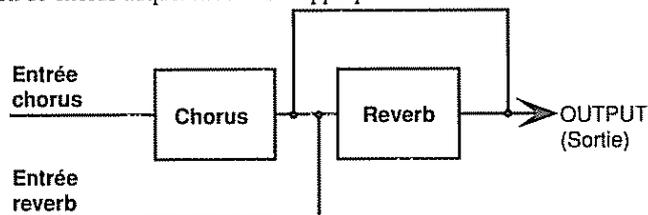
MIX: le son de chorus et le son de reverb sont mixés.



REV: applique de la reverb au son de chorus.



M+R: mixe la son de chorus auquel la reverb ne s'applique pas et le son de chorus auquel la reverb s'applique.



PERFORM REVERB (Reverb de Performance)

Ce sont les réglages de l'effet reverb de la Performance.

** En mode Performance, les réglages de reverb des Patches utilisés par chaque Partie seront ignorés (excepté le paramètre de niveau d'envoi).*

Type (Type de reverb/delay)

Détermine le type de l'effet reverb.

ROOM1: reverb dense avec chute courte

ROOM2: reverb épars avec chute courte

STAGE1: reverb avec fortes réverbérations tardives

STAGE2: reverb avec fortes réflexions primaires

HALL1: reverb avec réverbération claire

HALL2: reverb avec réverbération riche

DELAY: un retard conventionnel

PAN-DLY: un delay avec des échos qui se déplacent entre gauche et droite.

Time (Durée de reverb/delay)

Fixe la durée de réverbération. Si vous avez sélectionné DELAY ou PAN-DLY, ce paramètre ajuste le temps de retard séparant le son d'origine du premier écho.

Fbk (Feedback ou réinjection)

Fixe la quantité de son retardé qui est réinjecté dans le delay. Des valeurs plus élevées donnent plus de répétitions.

** Si vous avez sélectionné un des types de reverb (ROOM1—HALL2), ce paramètre n'a pas d'effet.*

HF Damp (atténuation des hautes fréquences de reverb/delay)

Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son réverbéré sera coupé. Plus la fréquence est réglée bas, plus nombreuses sont les hautes fréquences coupées, ce qui donne une réverbération plus douce et plus étouffée. Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Level (Niveau de reverb/delay)

Fixe le volume du son réverbéré (ou retardé).

Groupe CONTROL

Les paramètres de ce groupe déterminent comment les commandes fonctionnent et comment les instruments des ensembles rythmiques seront joués.

CONTROL (Commande)

Ces paramètres déterminent comment est commandée chaque note.

Bend Range (Plage d'action du Pitch bend)

Détermine la variation de hauteur (en demi-tons) qui se produit quand le levier pitch bend est incliné (au maximum +1 octave).

Env Mode (Mode d'enveloppe)

Lorsqu'une onde de type bouclée (Loop) est sélectionnée, elle continue normalement à jouer tant que la touche est enfoncée. Si vous désirez qu'elle chute naturellement même si la touche reste enfoncée, réglez ce paramètre sur NO-SUS (no sustain).

** Si une onde sans bouclage (à lecture unique) est sélectionnée, elle ne se tiendra pas même si ce paramètre est réglé sur SUSTAIN.*

Mute Group (Groupe d'exclusion)

La fonction Mute Group vous permet d'interdire à certains Tones rythmiques de jouer simultanément. Prenons l'exemple d'une batterie acoustique, il est évidemment impossible d'obtenir simultanément une charleston ouverte et une charleston fermée. Pour simuler ce type d'impossibilité sur le XP-50, réglez chacun de ces sons de charleston sur le même numéro de groupe d'exclusion (Mute Group) pour qu'ils s'excluent mutuellement.

Jusqu'à 31 de ces groupes peuvent être utilisés. Si vous ne désirez pas qu'un Tone rythmique appartienne à un groupe d'exclusion, réglez ce paramètre sur OFF.

RxSWITCH (Commutateur de réception)

Ces paramètres déterminent comment chaque touche recevra les messages MIDI de volume / panoramique / Hold1 (Sustain).

Volume (Réception de volume)

Si vous désirez que les messages de volume soient reçus, réglez ce paramètre sur ON. Sinon, réglez-le sur OFF.

** Pour que les messages de volume soient reçus, le paramètre Volume (PERFORM: MIDI: RxSWITCH) doit aussi être réglé sur ON pour la Partie 10 de la Performance actuellement sélectionnée.*

Panoramique

Détermine comment les messages de panoramique seront reçus.

OFF: non reçus

CONT: quand un message de panoramique est reçu, il change immédiatement la position stéréo du son.

KEY-ON: la position stéréo du son ne changera que pour la prochaine note jouée. Si un message de panoramique est reçu alors qu'une note est en cours, l'emplacement stéréo actuel ne changera pas jusqu'à la prochaine note. Dans ce cas, la position stéréo nouvellement demandée ne concernera que la note jouée ensuite et la note actuellement produite ne bougera pas.

Hold-1 (Réception de Hold 1 ou sustain)

Si vous désirez que les messages Hold1 soit reçus, réglez ce paramètre sur ON. Sinon, réglez-le sur OFF.

** Pour que les messages Hold1 soient reçus, le paramètre Hold1 (PERFORM: MIDI: RxSWITCH) doit aussi être réglé sur ON pour la Partie 10 de la Performance actuellement sélectionnée.*

Groupe WAVE

Ce groupe contient des paramètres relatifs à la forme d'onde de base (Wave) de l'ensemble rythmique.

WAVE

Group (Groupe d'ondes)

Sélectionne le groupe de l'onde.

INT-A, B: interne A, B

EXP-A—D: cartes d'extension d'ondes A—D

** Il n'est pas possible de sélectionner le groupe d'une carte d'extension d'ondes non installée.*

Number (Numéro)

Sélectionne le numéro d'onde. Le nom de l'onde s'affichera entre parenthèses ().

Gain (Gain de l'onde)

Règle le gain (amplification du volume) de l'onde. La plage de réglage est -6—+12 dB, par paliers de 6 dB. Une augmentation de 6 dB double le gain.

Tone switch (Commutateur)

Quand vous désirez utiliser le Tone, réglez-le sur ON. Lorsque vous n'utilisez pas le Tone, réglez sur OFF.

Groupe PITCH

Les paramètres de ce groupe affectent la hauteur du WG de chaque ensemble rythmique.

PITCH (Hauteur)

Fixe la hauteur de base de chaque Tone.

Coarse (Accord grossier)

Règle la hauteur par demi-tons (-4—+4 octaves).

Fine (Accord fin)

Règle la hauteur par paliers d'un centième (-50—+50 centièmes).

** Un centième correspond à 1/100e de demi-ton.*

Random (Amplitude de variation aléatoire de hauteur)

Si vous désirez que la hauteur du Tone change aléatoirement chaque fois qu'une touche est pressée, réglez ici l'amplitude du changement de hauteur désiré. Si vous ne désirez pas que la hauteur change de façon aléatoire, réglez ce paramètre sur 0. La valeur s'exprime en unités d'un centième.

Envelope Depth (Amplitude d'enveloppe de hauteur)

Règle l'amplitude de l'enveloppe de hauteur. Des réglages élevés donnent de plus grands changements. Des réglages négatifs (-) inversent la direction de l'enveloppe.

PCH VELOCITY

Détermine comment la dynamique affectera l'effet de l'enveloppe de hauteur.

Velocity Sens (Sensibilité de l'enveloppe de hauteur à la dynamique)

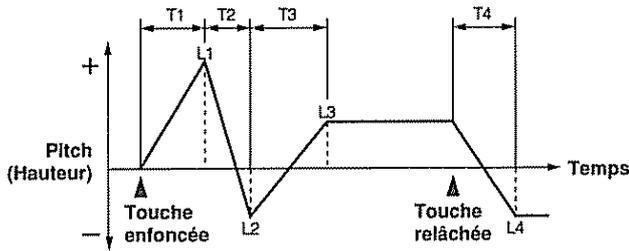
Réglez ce paramètre si vous désirez que votre dynamique de jeu au clavier affecte les variations de hauteur. Pour des réglages élevés, il y a une plus grande différence entre une note jouée doucement et une note jouée fort. Des réglages négatifs (-) inversent la direction du changement.

Velocity Time (sensibilité à la dynamique de la durée d'enveloppe de hauteur)

Utilisez ce paramètre si vous désirez que la dynamique de jeu change la durée générale de l'enveloppe de hauteur. Des réglages plus élevés donnent une plus grande différence de durée d'enveloppe entre les notes jouées fort et celles jouées doucement. Des réglages négatifs (-) inverseront le changement.

PCH ENVELOPE (Pitch envelope)

Ces paramètres déterminent l'enveloppe de hauteur (la forme qu'elle fera suivre à la hauteur au cours du temps).



T1—4 (Durée 1—4 d'enveloppe de hauteur)

Fixe la durée des segments où la hauteur change d'un point à un autre.

L1—L4 (Niveau 1—4 d'enveloppe de hauteur)

Fixe la valeur de changement de hauteur (par rapport à la hauteur de base) pour chaque point.

Groupe TVF

Les paramètres de ce groupe vous permettent d'utiliser le TVF (Time Variant Filter ou filtre variant dans le temps) pour modifier les caractéristiques de fréquences d'un son.

FILTER (filtre)

Ces paramètres sont les réglages de filtrage du TVF

Type (Type de filtre)

Sélectionne le type de filtre

OFF: Le filtre n'est pas utilisé.

LPF (Low Pass Filter): Filtre passe-bas qui coupe les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure. C'est le type de filtre le plus commun utilisé dans les synthétiseurs.

BPF (Band Pass Filter): Filtre passe-bande qui ne laisse passer que les fréquences proches de la fréquence de coupure.

HPF (High Pass Filter): Filtre passe-haut qui coupe les fréquences au-dessous de la fréquence de coupure.

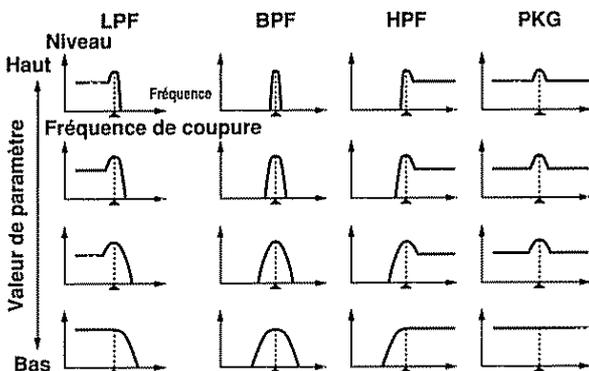
PKG (Peaking Filter): Filtre en crête accentuant les fréquences proches de la fréquence de coupure.

Cut (Cutoff frequency ou fréquence de coupure)

Fixe la fréquence du filtre.

Res (Résonance)

Accentue les fréquences proches de la fréquence de coupure. Pour certains réglages, les niveaux excessifs peuvent entraîner une oscillation et une distorsion.



EnvDepth (Amplitude d'enveloppe de TVF)

Fixe l'amplitude de l'enveloppe de TVF. Des réglages élevés donnent de plus grands changements. Des valeurs négatives (-) inversent l'enveloppe.

TVF VELOCITY (Dynamique et filtre)

V-Sens (Sensibilité à la dynamique de l'enveloppe de TVF)

Utilisez ce paramètre quand vous désirez que la dynamique affecte l'enveloppe de TVF. Des réglages élevés donnent une plus grande différence entre note forte et note faible. Des réglages négatifs inversent l'effet.

Velocity Time (sensibilité à la dynamique de la durée d'enveloppe de TVF)

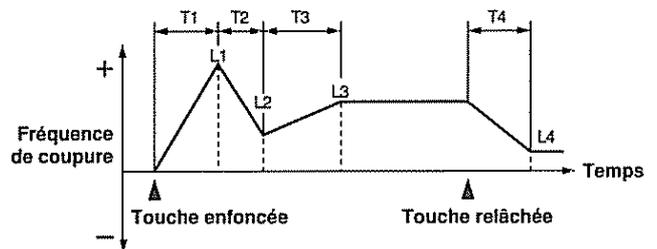
Utilisez ce paramètre si vous désirez que la dynamique de jeu change la durée générale de l'enveloppe de TVF. Des réglages plus élevés donnent une plus grande différence de durée d'enveloppe entre les notes jouées fort et celles jouées doucement. Des réglages négatifs (-) inverseront le changement.

V-Resonance (Sensibilité de la résonance à la dynamique)

Utilisez ce paramètre lorsque vous désirez que la dynamique affecte la résonance. Des réglages élevés donnent une plus grande différence entre note forte et faible. Des réglages négatifs inversent l'effet.

TVF ENVELOPE (Enveloppe de TVF)

Ces paramètres déterminent l'enveloppe de TVF (la façon dont la fréquence de coupure change au cours du temps).



T1—T4 (Durée 1—4 de l'enveloppe de TVF)

Détermine le temps nécessaire à la fréquence de coupure pour passer d'un point à l'autre

L1—L4 (Niveau 1—4 d'enveloppe de TVF)

Fixe le niveau de fréquence de coupure pour chaque point par rapport à la fréquence de coupure de base.

Groupe TVA

Le TVA (Time Variant Amplifier ou amplificateur variant dans le temps) pilote les changements de volume et l'emplacement stéréo du son.

TVA

Level (Niveau)

Règle le volume de base du Tone. Utilisez ce paramètre pour régler la balance de volume entre Tones.

Pan (Panoramique)

Règle le panoramique (position stéréo) du Tone. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre et R63 l'extrême droite.

Random (Amplitude de variation aléatoire de panoramique)

Utilisez ce paramètre lorsque vous désirez que l'emplacement stéréo du son change aléatoirement chaque fois que vous enfoncez une touche. Des valeurs plus élevées donnent une plus grande variation.

Alternate (Amplitude de panoramique alternée)

Utilisez ce paramètre lorsque vous désirez que l'emplacement stéréo alterne entre gauche et droite chaque fois que vous pressez une touche. Des valeurs plus élevées donnent une amplitude de changement plus grande. Des valeurs L (gauche ou left) ou R (droite ou right) peuvent être réglées, et cela inversera l'ordre gauche/droite de panoramique. Si vous désirez alterner la position panoramique de deux Tones, donnez-leur des valeurs L et R opposées.

TVA VELOCITY (Dynamique et TVA)

Ces paramètres déterminent comment la dynamique de jeu au clavier affectera la durée d'enveloppe de TVA.

Velocity Sens (Sensibilité à la dynamique de l'enveloppe de TVA)

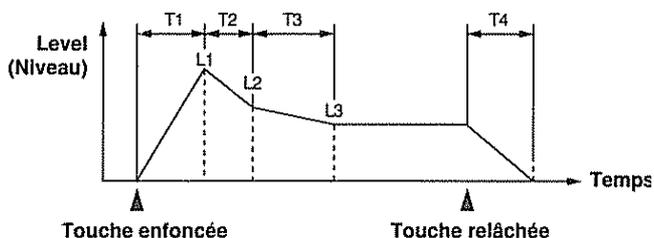
Utilisez ce paramètre si vous désirez que la dynamique affecte l'enveloppe de TVA. Des réglages élevés donnent une plus grande différence entre notes faibles et notes fortes. Des réglages négatifs (-) inversent l'effet.

Velocity Time (Sensibilité à la dynamique de la durée d'enveloppe de TVA)

Utilisez ce paramètre si vous désirez que la dynamique affecte la durée d'enveloppe de TVA. Des réglages élevés donnent une plus grande différence entre notes faibles et notes fortes. Des réglages négatifs (-) inversent l'effet.

TVA ENVELOPE (Enveloppe de TVA)

Ces paramètres déterminent les réglages de l'enveloppe de TVA (changement du niveau de TVA au cours du temps).



T1—T4 (Durée 1—4 pour l'enveloppe de TVA)

Détermine le temps nécessaire au volume pour passer d'un point à un autre.

L1—L3 (Niveau 1—3 de l'enveloppe de TVA)

Détermine le niveau de volume de chaque point par rapport au niveau de base du TVA.

Types d'effet EFX

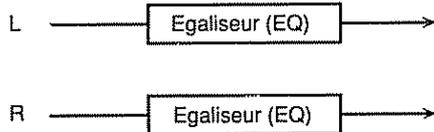
EFX propose 40 types d'effet. Certains sont constitués de deux effets différents connectés en série ou en parallèle.

* **Les paramètres marqués d'un symbole (#) peuvent être pilotés par une commande spécifique. Les réglages de l'écran Patch ou Performance EFX Control (PATCH: EFFECTS: PATCH EFX CTRL ou PERFORM: EFFECTS: PERFORM EFX CTRL) détermineront comment ces effets seront pilotés.**

Les sources de commande d'EFX peuvent être réglées pour chaque Patch ou Performance.

1: STEREO-EQ (Egaliseur stéréo)

C'est un égaliseur stéréo 4 bandes (basse, médium x 2, haute).



LowFreq (Basse fréquence)

Fixe la fréquence d'action sur les graves (200 Hz/400 Hz).

LowGain (Gain des basses fréquences)

Fixe le gain des basses fréquences.

Hi Freq (Haute fréquence)

Fixe la fréquence d'action sur les aigus (4000 Hz/8000 Hz).

Hi Gain (Gain des hautes fréquences)

Fixe le gain des hautes fréquences.

P1 Freq (Fréquence de crête 1)

Fixe la fréquence de crête 1 (médium).

P1 Q (Q de crête 1)

Ce paramètre fixe la zone autour de la fréquence crête 1 qui sera affectée par le réglage de Gain. De plus hautes valeurs de Q donneront une action sur une zone plus étroite.

P1 Gain (Gain de crête 1)

Fixe le gain de la zone définie par les réglages Fréquence de crête 1 et Q de crête 1.

P2 Freq (Fréquence de crête 2)

Fixe la fréquence de crête 2 (médium).

P2 Q (Peaking 2 Q)

Ce paramètre fixe la zone autour de la fréquence crête 2 qui sera affectée par le réglage de Gain. De plus hautes valeurs de Q donneront une action sur une zone plus étroite.

P2 Gain (Gain de crête 2)

Fixe le gain de la zone définie par les réglages Fréquence de crête 2 et Q de crête 2.

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

2: OVERDRIVE (Saturation)

Cet effet crée une distorsion légère similaire à celle d'amplis à lampes.



Drive

Fixe le degré de distorsion. Le volume changera avec le degré de distorsion.

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

LowGain (Gain des basses fréquences)

Fixe le gain des basses fréquences.

Hi Gain (Gain des hautes fréquences)

Fixe le gain des hautes fréquences.

Amp Type (Type d'ampli simulé)

Sélectionne le type d'ampli guitare

SMALL: petit ampli

BUILT-IN: ampli intégré

2-STACK: grand ampli deux corps

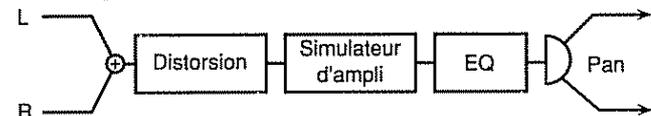
3-STACK: grand ampli trois corps

Pan (Panoramique de sortie)

Fixe la position stéréo du son produit. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre, et 63R l'extrême droite.

3: DISTORTION (Distorsion)

Cet effet produit une distorsion plus intense qu'Overdrive.



Drive

Fixe le degré de distorsion. Le volume changera avec le degré de distorsion.

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

LowGain (Gain des basses fréquences)

Fixe le gain des basses fréquences.

Hi Gain (Gain des hautes fréquences)

Fixe le gain des hautes fréquences.

Amp Type (Type d'ampli simulé)

Sélectionne le type d'ampli guitare.

SMALL: petit ampli

BUILT-IN: ampli intégré

2-STACK: grand ampli deux corps

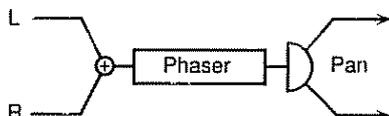
3-STACK: grand ampli trois corps

Pan (Panoramique de sortie)

Fixe la position stéréo du son produit. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre, et 63R l'extrême droite.

4: PHASER

Un phaser ajoute au son d'origine son jumeau avec un décalage de phase, donnant une modulation tournante qui donne ampleur et profondeur.



Manual # (Manuel)

Fixe la fréquence de base depuis laquelle le son sera modulé.

Rate # (Vitesse)

Fixe la fréquence (période) de modulation.

Depth (Amplitude)

Fixe l'amplitude de modulation.

Res (Résonance)

Règle l'accentuation apportée à la plage de fréquences entourant la fréquence de base déterminée par le réglage Manual.

Mix (Niveau de mixage)

Fixe le rapport entre le son à phase décalée et le son direct.

Pan (Panoramique de sortie)

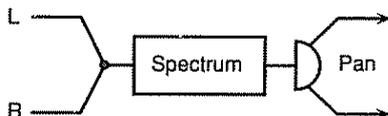
Fixe la position stéréo du son produit. L.64 est l'extrême gauche, 0 le centre, et 63R l'extrême droite.

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

5: SPECTRUM

Spectrum est un type de filtre qui modifie le timbre en montant ou diminuant le niveau de fréquences spécifiques. Il est similaire à un égaliseur, mais a 8 fréquences situées idéalement pour ajouter du caractère au son.



Band 1 (Gain de bande 1)

Règle le niveau à 250 Hz.

Band 2 (Gain de bande 2)

Règle le niveau à 500 Hz.

Band 3 (Gain de bande 3)

Règle le niveau à 1 kHz.

Band 4 (Gain de bande 4)

Règle le niveau à 1250 Hz.

Band 5 (Gain de bande 5)

Règle le niveau à 2000 Hz.

Band 6 (Gain de bande 6)

Règle le niveau à 3150 Hz.

Band 7 (Gain de bande 7)

Règle le niveau à 4000 Hz.

Band 8 (Gain de bande 8)

Règle le niveau à 8000 Hz.

Width (Largeur de bande)

Ajuste la largeur de bande pour toutes les bandes à la fois.

Pan (Panoramique de sortie)

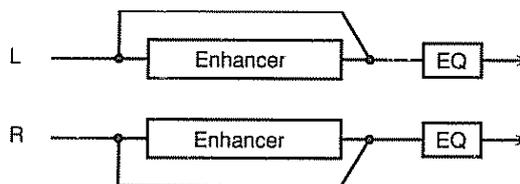
Fixe la position stéréo du son produit. L.64 est l'extrême gauche, 0 le centre, et 63R l'extrême droite.

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

6: ENHANCER

L'Enhancer contrôle la structure harmonique des hautes fréquences, ajoutant brillance et éclat au son.



Sens (Sensibilité)

Fixe la sensibilité de l'Enhancer.

Mix (Niveau de mixage)

Fixe le rapport entre les harmoniques générées par l'enhancer et le son direct.

LowGain (Gain des basses fréquences)

Fixe le gain des basses fréquences.

Hi Gain (Gain des hautes fréquences)

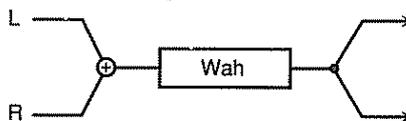
Fixe le gain des hautes fréquences.

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

7: AUTO-WAH

L'Auto Wah commande cycliquement un filtre pour créer des changements cycliques de timbre.



Filter (Type de filtre)

Sélectionne le type de filtre.

LPF: L'effet s'appliquera sur une large plage de fréquences.

BPF: L'effet s'appliquera sur une étroite plage de fréquences.

Sens (Sensibilité)

Fixe la sensibilité avec laquelle le filtre est piloté.

Manual (Manuel)

Fixe la fréquence centrale à partir de laquelle l'effet s'applique.

Peak (Crête)

Règle l'intensité de l'effet dans la zone de la fréquence centrale. Des réglages bas font s'appliquer l'effet largement autour de cette fréquence. Des réglages élevés donnent une plage d'application plus étroite.

Rate # (Vitesse)

Fixe la fréquence (période) de modulation.

Depth (Amplitude)

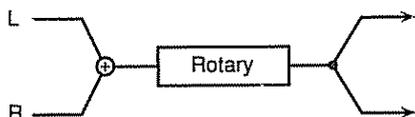
Fixe l'amplitude de modulation.

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

8: ROTARY (Effet rotatif)

L'effet Rotary simule le son de cabines rotatives souvent utilisées par le passé avec les orgues. Comme les mouvements des moteurs de graves et d'aigus peuvent se régler indépendamment, la modulation caractéristique de ces enceintes peut être fidèlement reproduite. Cet effet est principalement destiné aux Patches d'orgue électronique.



LowSlow (Vitesse lente des basses fréquences)

Règle la vitesse lente (SLOW) du rotor de basses fréquences.

LowFast (Vitesse rapide des basses fréquences)

Règle la vitesse rapide (FAST) du rotor de basses fréquences.

LowAcci (Accélération des basses fréquences)

Fixe le temps nécessaire au rotor des basses fréquences pour atteindre la vitesse demandée quand on change sa vitesse. Des valeurs basses donnent un temps plus long.

Low Lvl (Niveau des basses fréquences)

Fixe le volume du rotor de basses fréquences.

Hi Slow (Vitesse lente des hautes fréquences)

Règle la vitesse lente (SLOW) du rotor de hautes fréquences.

Hi Fast (Vitesse rapide des hautes fréquences)

Règle la vitesse rapide (FAST) du rotor de hautes fréquences.

Hi Acci (Accélération des hautes fréquences)

Fixe le temps nécessaire au rotor des hautes fréquences pour atteindre la vitesse demandée quand on change sa vitesse. Des valeurs basses donnent un temps plus long.

Hi Lvl (Niveau des hautes fréquences)

Fixe le volume du rotor de hautes fréquences.

Separation (Séparation)

Détermine la dispersion spatiale du son

Speed # (Vitesse)

Change simultanément la vitesse de rotation des rotors de basses et hautes fréquences.

SLOW: ralentit la rotation jusqu'à la vitesse spécifiée (valeurs Low Slow / Hi Slow).

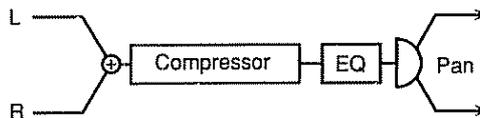
FAST: accélère la rotation jusqu'à la vitesse spécifiée (valeurs Low Fast / Hi Fast).

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

9: COMPRESSOR (Compresseur)

Le compresseur gomme les hauts niveaux et amplifie les bas niveaux, adoucissant les irrégularités de volume.



Attack (Attaque)

Fixe le temps d'attaque du son entrant.

Sustain

Fixe le temps durant lequel les sons de bas niveau sont amplifiés jusqu'à arrivée au volume spécifié.

Post Gain

Fixe le gain d'entrée.

LowGain (Gain des basses fréquences)

Fixe le gain des basses fréquences.

Hi Gain (Gain des hautes fréquences)

Fixe le gain des hautes fréquences.

Pan (Panoramique de sortie)

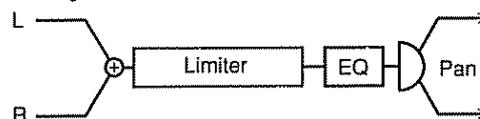
Fixe la position stéréo du son produit. L.64 est l'extrême gauche, 0 le centre, et 63R l'extrême droite.

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

10: LIMITER (Limiteur)

Le limiteur compresse les signaux dépassant un certain niveau de volume, prévenant toute distorsion.



Thresh (Niveau seuil)

Fixe le volume auquel la compression commence.

Ratio (Taux de compression)

Fixe le taux de compression.

Release (Durée de chute)

Fixe le temps qui sépare le moment où le son chute sous le niveau seuil de celui où la compression cesse de s'appliquer.

Post Gain

Fixe le gain d'entrée.

LowGain (Gain des basses fréquences)

Fixe le gain des basses fréquences.

Hi Gain (Gain des hautes fréquences)

Fixe le gain des hautes fréquences.

Pan (Panoramique de sortie)

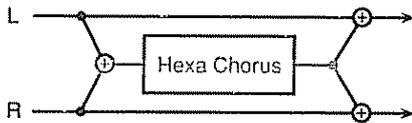
Fixe la position stéréo du son produit. L.64 est l'extrême gauche, 0 le centre, et 63R l'extrême droite.

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

11: HEXA-CHORUS

Hexa-chorus est un chorus à six phases (six superpositions de son de chorus) qui apporte richesse et ampleur au son.



Pre Dly (Durée de pré-retard)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

Rate # (Vitesse)

Fixe la fréquence (période) de modulation.

Depth (Amplitude)

Fixe l'amplitude de modulation.

Dly Dev (Déviation du pré-retard)

Le pré-retard fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité. Sa déviation détermine les différences de pré-retard entre les différents sons de chorus.

Dpt Dev (Déviation d'amplitude)

Fixe la différence d'amplitude de modulation entre chaque son de chorus.

Pan Dev (Déviation de panoramique)

Fixe la différence d'emplacement stéréo entre les différents sons de chorus. Avec un réglage de 0, tous les sons de chorus sont au centre. Avec un réglage de 20, tous les sons de chorus sont à intervalles de 30 degrés par rapport au centre.

Balance (Balance d'effet)

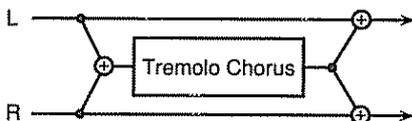
Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

12: TREMOLO-CHORUS

C'est un effet Chorus avec Tremolo (modulation cyclique de volume).



Pre Dly (Durée de pré-retard)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

ChoRate (Vitesse du Chorus)

Fixe la vitesse de modulation de l'effet Chorus.

Cho Dpt (Amplitude du Chorus)

Fixe l'amplitude de modulation de l'effet Chorus.

Phase (Phase du tremolo)

Fixe la répartition spatiale de l'effet tremolo.

TrmRate (Vitesse du tremolo)

Fixe la vitesse de modulation de l'effet tremolo.

Trm Sep (Tremolo separation)

Fixe la dispersion de l'effet tremolo.

Balance (Balance d'effet)

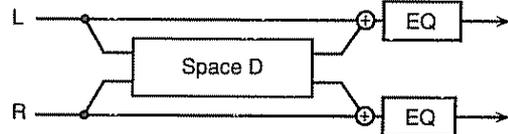
Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

13: SPACE-D

Space-D est un chorus multiple qui applique une modulation à deux phases en stéréo. Il ne donne pas d'impression de modulation, mais produit un effet de chorus transparent.



Pre Dly (Durée de pré-retard)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

Rate # (Vitesse)

Fixe la fréquence (période) de modulation.

Depth (Amplitude)

Fixe l'amplitude de modulation.

Phase

Fixe la dispersion spatiale du son.

LowGain (Gain des basses fréquences)

Fixe le gain des basses fréquences.

Hi Gain (Gain des hautes fréquences)

Fixe le gain des hautes fréquences.

Balance (Balance d'effet)

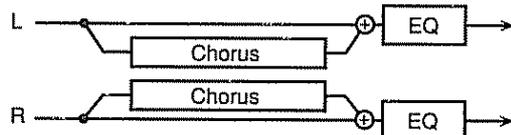
Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

14: STEREO-CHORUS

C'est un chorus stéréo. Un filtre vous permet de façonner le timbre du son de chorus.



Pre Dly (Durée de pré-retard)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

Rate # (Vitesse)

Fixe la fréquence (période) de modulation.

Depth (Amplitude)

Fixe l'amplitude de modulation.

Phase

Fixe la dispersion spatiale du son.

Filter (Type de filtre)

Sélectionne le type de filtre.

LPF: coupe les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure

HPF: coupe les fréquences au-dessous de la fréquence de coupure

Cutoff (Fréquence de coupure)

Fixe la fréquence de base du filtre.

LowGain (Gain des basses fréquences)

Fixe le gain des basses fréquences.

Hi Gain (Gain des hautes fréquences)

Fixe le gain des hautes fréquences.

Balance (Balance d'effet)

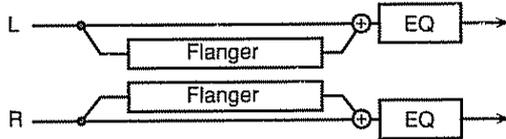
Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

15: STEREO-FLANGER

C'est un flanger stéréo (le LFO a la même phase à gauche et à droite). Il produit une résonance métallique qui monte et descend comme celle d'un avion à réaction au décollage ou à l'atterrissage. Un filtre permet de façonner le timbre du son de flanger.



Pre Dly (Durée de pré-retard)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

Rate # (Vitesse)

Fixe la fréquence (période) de modulation.

Depth (Amplitude)

Fixe l'amplitude de modulation.

Fbk (Niveau de ré-injection)

Fixe le pourcentage du son traité qui est réinjecté à l'entrée de l'effet. Des réglages positifs (+) réinjectent le son en phase, et des réglages négatifs (-) le réinjectent avec une phase inversée.

Phase

Fixe la dispersion spatiale du son.

Filter Type (Type de filtre)

Sélectionne le type de filtre.

OFF: aucun filtre n'est utilisé

LPF: coupe les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure

HPF: coupe les fréquences au-dessous de la fréquence de coupure

Cutoff (Fréquence de coupure)

Fixe la fréquence de base du filtre.

LowGain (Gain des basses fréquences)

Fixe le gain des basses fréquences.

Hi Gain (Gain des hautes fréquences)

Fixe le gain des hautes fréquences.

Balance (Balance d'effet)

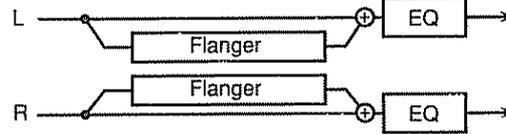
Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

16: STEP-FLANGER

Cet effet est un flanger dans lequel la hauteur du flanger change par paliers. La vitesse à laquelle la hauteur change peut aussi être spécifiée en terme de valeur de note pour un tempo donné.



Pre Dly (Durée de pré-retard)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

Rate (Vitesse)

Fixe la fréquence (période) de modulation.

Depth (Amplitude)

Fixe l'amplitude de modulation.

Fbk (Niveau de ré-injection)

Fixe le pourcentage du son traité qui est réinjecté à l'entrée de l'effet. Des réglages positifs (+) réinjectent le son en phase, et des réglages négatifs (-) le réinjectent avec une phase inversée.

Phase

Fixe la dispersion spatiale du son.

Step Rate (Vitesse des changements de hauteur)

Fixe la vitesse (période) des changements de hauteur. Ce paramètre peut aussi être spécifié en terme de valeur de note pour un tempo donné.

<Quand on donne à Step Rate une valeur de note>

Comme tempo de référence, vous pouvez utiliser le tempo de Patch, celui de Performance, ou l'horloge de tempo du séquenceur du XP-50. Si vous désirez utiliser un tempo fixe en mode Patch (tempo de Patch), passez à l'écran PATCH CLOCK (PATCH: COMMON), réglez le paramètre Source sur PATCH et le paramètre Tempo (même écran) sur le tempo désiré. Si vous désirez utiliser un tempo fixe en mode Performance (tempo de Performance), passez à l'écran PERFORM CLOCK (PERFORM: COMMON), réglez le paramètre Source sur PERFORM et le paramètre Tempo (même écran) sur le tempo désiré.

Si vous désirez utiliser l'horloge de tempo du séquenceur en mode Patch, réglez le paramètre Source (PATCH: COMMON: PATCH CLOCK) sur SEQUENCER. Si vous désirez utiliser l'horloge de tempo du séquenceur en mode Performance, réglez le paramètre Source (PERFORM: COMMON: PERFORM CLOCK) sur SEQUENCER.

LowGain (Gain des basses fréquences)

Fixe le gain des basses fréquences.

Hi Gain (Gain des hautes fréquences)

Fixe le gain des hautes fréquences.

Balance (Balance d'effet)

Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.

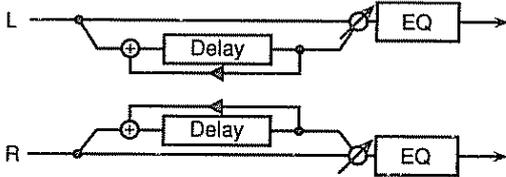
Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

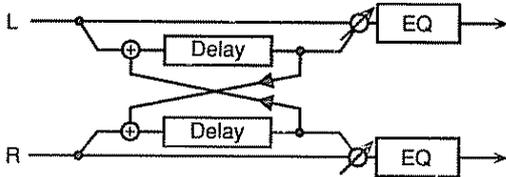
17: STEREO-DELAY

C'est un Delay (retard) stéréo.

Quand le mode de réinjection (Feedback) est NORMAL :



Quand le mode de réinjection (Feedback) est CROSS :



Delay L (Retard gauche)

Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé gauche.

Delay R (Retard droit)

Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé droit.

Fbk (Niveau de ré-injection)

Fixe le pourcentage du son traité qui est réinjecté à l'entrée de l'effet. Des réglages positifs (+) réinjectent le son en phase, et des réglages négatifs (-) le réinjectent avec une phase inversée.

Mode (Mode de ré-injection)

Détermine la façon dont le son traité est ré-injecté dans l'effet.

NORMAL: Le son retardé gauche est ré-injecté dans le retard gauche, et le son retardé droit dans le droit.

CROSS: Le son retardé gauche est ré-injecté dans le retard droit, et le son retardé droit dans le gauche.

Phase L (Phase de ré-injection gauche)

Détermine la phase du son retardé gauche.

NORMAL: Phase inchangée.

INVERT: Phase inversée.

Phase R (Phase de ré-injection droite)

Détermine la phase du son retardé droit.

NORMAL: Phase inchangée.

INVERT: Phase inversée.

HF Damp

Fixe la fréquence au dessus de laquelle le son réinjecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences du signal ré-injecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.

LowGain (Gain des basses fréquences)

Fixe le gain des basses fréquences.

Hi Gain (Gain des hautes fréquences)

Fixe le gain des hautes fréquences.

Balance (Balance d'effet)

Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.

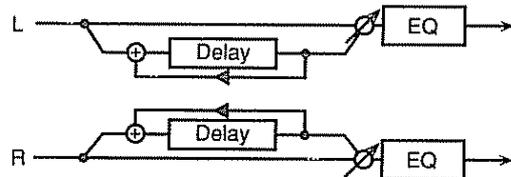
Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

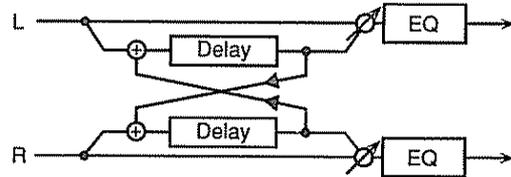
18: MODULATION-DELAY

Cet effet ajoute une modulation au son retardé, produisant un effet similaire à un flanger.

Quand le mode de ré-injection est réglé sur NORMAL :



Quand le mode de ré-injection est réglé sur CROSS :



Delay L (Retard gauche)

Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé gauche.

Delay R (Retard droit)

Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé droit.

Fbk (Niveau de ré-injection)

Fixe le pourcentage du son traité qui est réinjecté à l'entrée de l'effet. Des réglages positifs (+) réinjectent le son en phase, et des réglages négatifs (-) le réinjectent avec une phase inversée.

Mode (Mode de ré-injection)

Détermine la façon dont le son traité est ré-injecté dans l'effet.

NORMAL: Le son retardé gauche est ré-injecté dans le retard gauche, et le son retardé droit dans le droit.

CROSS: Le son retardé gauche est ré-injecté dans le retard droit, et le son retardé droit dans le gauche.

Rate # (Vitesse)

Fixe la fréquence (période) de modulation.

Depth (Amplitude)

Fixe l'amplitude de modulation.

Phase

Détermine la dispersion spatiale.

HF Damp

Fixe la fréquence au dessus de laquelle le son réinjecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences du signal ré-injecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.

LowGain (Gain des basses fréquences)

Fixe le gain des basses fréquences.

Hi Gain (Gain des hautes fréquences)

Fixe le gain des hautes fréquences.

Balance (Balance d'effet)

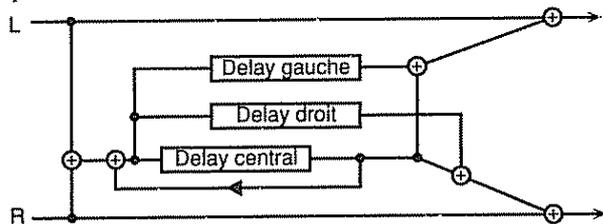
Fixe la balance de volume entre son direct et son traité

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

19: TRIPLE-TAP-DELAY

Produit trois sons retardés : au centre, à gauche et à droite. Le retard central peut être exprimé sous forme d'une valeur de note à un tempo spécifié.



Delay C (Retard central)

Delay L (Retard gauche)

Delay R (Retard droit)

Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé. Ce paramètre peut être exprimé sous forme d'une valeur de note à un tempo spécifié

<Quand on donne à Delay une valeur de note>

Comme tempo de référence, vous pouvez utiliser le tempo de Patch, celui de Performance, ou l'horloge de tempo du séquenceur du XP-50. Si vous désirez utiliser un tempo fixe en mode Patch (tempo de Patch), passez à l'écran PATCH CLOCK (PATCH: COMMON), réglez le paramètre Source sur PATCH et le paramètre Tempo (même écran) sur le tempo désiré. Si vous désirez utiliser un tempo fixe en mode Performance (tempo de Performance), passez à l'écran PERFORM CLOCK (PERFORM: COMMON), réglez le paramètre Source sur PERFORM et le paramètre Tempo (même écran) sur le tempo désiré.

Si vous désirez utiliser l'horloge de tempo du séquenceur en mode Patch, réglez le paramètre Source (PATCH: COMMON: PATCH CLOCK) sur SEQUENCER. Si vous désirez utiliser l'horloge de tempo du séquenceur en mode Performance, réglez le paramètre Source (PERFORM: COMMON: PERFORM CLOCK) sur SEQUENCER.

Fbk (Niveau de ré-injection)

Fixe le pourcentage du son traité qui est réinjecté à l'entrée de l'effet. Des réglages positifs (+) réinjectent le son en phase, et des réglages négatifs (-) le réinjectent avec une phase inversée.

Delay C (Retard central)

Delay L (Retard gauche)

Delay R (Retard droit)

Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé.

HF Damp

Fixe la fréquence au dessus de laquelle le son réinjecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences du signal ré-injecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.

LowGain (Gain des basses fréquences)

Fixe le gain des basses fréquences.

Hi Gain (Gain des hautes fréquences)

Fixe le gain des hautes fréquences.

Balance (Balance d'effet)

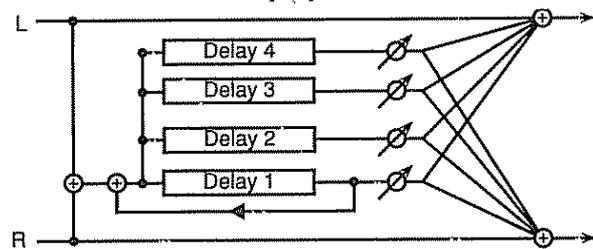
Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.

Level (Niveau de sortie)

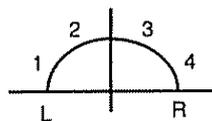
Fixe le niveau de sortie.

20: QUADRUPLE-TAP-DELAY

Produit quatre sons retardés. Chacun peut être exprimé sous forme d'une valeur de note à un tempo spécifié.



L'emplacement stéréo de chaque son retardé est le suivant.



Delay 1 (Retard 1)

Delay 2 (Retard 2)

Delay 3 (Retard 3)

Delay 4 (Retard 4)

Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé. Ces paramètres peuvent être exprimés sous forme d'une valeur de note à un tempo spécifié.

<Quand on donne à Delay une valeur de note>

Comme tempo de référence, vous pouvez utiliser le tempo de Patch, celui de Performance, ou l'horloge de tempo du séquenceur du XP-50. Si vous désirez utiliser un tempo fixe en mode Patch (tempo de Patch), passez à l'écran PATCH CLOCK (PATCH: COMMON), réglez le paramètre Source sur PATCH et le paramètre Tempo (même écran) sur le tempo désiré. Si vous désirez utiliser un tempo fixe en mode Performance (tempo de Performance), passez à l'écran PERFORM CLOCK (PERFORM: COMMON), réglez le paramètre Source sur PERFORM et le paramètre Tempo (même écran) sur le tempo désiré.

Si vous désirez utiliser l'horloge de tempo du séquenceur en mode Patch, réglez le paramètre Source (PATCH: COMMON: PATCH CLOCK) sur SEQUENCER. Si vous désirez utiliser l'horloge de tempo du séquenceur en mode Performance, réglez le paramètre Source (PERFORM: COMMON: PERFORM CLOCK) sur SEQUENCER.

Level 1 (Niveau 1)

Level 2 (Niveau 2)

Level 3 (Niveau 3)

Level 4 (Niveau 4)

Fixe le volume de chaque son retardé.

Fbk (Niveau de ré-injection)

Fixe le pourcentage du son traité qui est réinjecté à l'entrée de l'effet. Des réglages positifs (+) réinjectent le son en phase, et des réglages négatifs (-) le réinjectent avec une phase inversée.

HF Damp

Fixe la fréquence au dessus de laquelle le son réinjecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences du signal ré-injecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Balance (Balance d'effet)

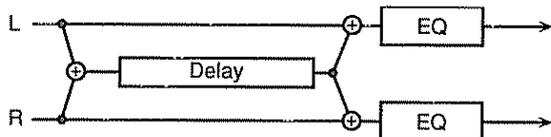
Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

21: TIME-CONTROL-DELAY

Cet effet vous permet d'utiliser une commande préalablement déterminée (par le paramètre EFX Control Source) pour piloter en temps réel hauteur et retard. L'allongement du retard abaisse la hauteur, son raccourcissement ayant l'effet inverse.



Delay (Retard)

Fixe le temps qui sépare le son d'origine de chaque son retardé.

Accel (Accélération)

Fixe le temps nécessaire pour que le retard passe de sa valeur actuelle à celle nouvellement demandée. La vitesse du changement de retard affecte directement celle du changement de hauteur.

Fbk (Niveau de ré-injection)

Fixe le pourcentage du son traité qui est réinjecté à l'entrée de l'effet. Des réglages positifs (+) réinjectent le son en phase, et des réglages négatifs (-) le réinjectent avec une phase inversée.

HF Damp

Fixe la fréquence au dessus de laquelle le son réinjecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences du signal ré-injecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Pan (Panoramique de sortie)

Fixe la position stéréo du son produit. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre, et 63R l'extrême droite.

LowGain (Gain des basses fréquences)

Fixe le gain des basses fréquences.

Hi Gain (Gain des hautes fréquences)

Fixe le gain des hautes fréquences.

Balance (Balance d'effet)

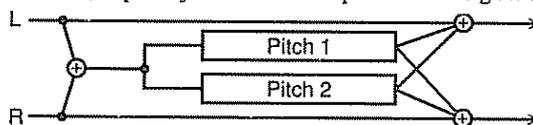
Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

22: 2VOICE-PITCH-SHIFTER

Un Pitch Shifter transpose le signal d'origine. Ce Pitch Shifter est en fait double, et peut ajouter deux transpositions au signal d'origine.



CoarseA (Transposition A)

Fixe la hauteur de transposition A en demi-tons (-2—+1 octaves).

Fine A (Réglage fin de transposition A)

Affine la hauteur de transposition A en paliers de 2 centièmes (-100—+100 centièmes)

* *il s'agit de centièmes de demi-ton.*

Pan A (Panoramique de sortie A)

Fixe la position stéréo du son transposé A. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre, et 63R l'extrême droite.

PreDlyA (Durée de pré-retard A)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le Pitch Shifter A.

CoarseB (Transposition B)

Fixe la hauteur de transposition B en demi-tons (-2—+1 octaves).

Fine B (Réglage fin de transposition B)

Affine la hauteur de transposition B en paliers de 2 centièmes (-100—+100 centièmes).

Pan B (Panoramique de sortie B)

Fixe la position stéréo du son transposé B. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre, et 63R l'extrême droite.

PreDlyB (Durée de pré-retard B)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le Pitch Shifter B.

Mode (Mode de transposition)

Des réglages élevés donnent une réponse plus lente, mais plus stable.

Lvl Bal (Balance de niveau)

Fixe la balance de niveau entre son transposé A et son transposé B.

Balance (Balance d'effet)

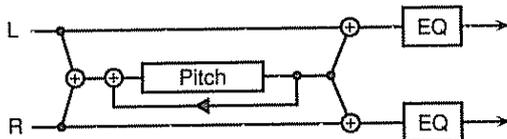
Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

23: FBK-PITCH-SHIFTER (Pitch Shifter à ré-injection)

Ce Pitch Shifter permet au son transposé d'être ré-injecté dans l'effet.



Coarse (Transposition)

Fixe la hauteur de transposition en demi-tons (-2—+1 octaves).

Fine (Réglage fin de transposition)

Affine la hauteur de transposition en paliers de 2 centièmes (-100—+100 centièmes).

Fbk (Niveau de ré-injection)

Fixe le pourcentage du son traité qui est réinjecté à l'entrée de l'effet. Des réglages positifs (+) réinjectent le son en phase, et des réglages négatifs (-) le réinjectent avec une phase inversée.

Pre Dly (Durée de pré-retard)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le Pitch Shifter.

Mode (Mode de transposition)

Des réglages élevés donnent une réponse plus lente, mais plus stable.

Pan (Panoramique de sortie)

Fixe la position stéréo du son transposé. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre, et 63R l'extrême droite.

LowGain (Gain des basses fréquences)

Fixe le gain des basses fréquences.

Hi Gain (Gain des hautes fréquences)

Fixe le gain des hautes fréquences.

Balance (Balance d'effet)

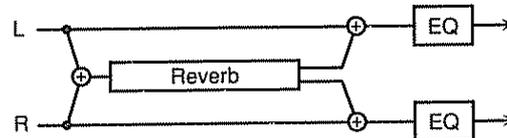
Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

24: REVERB

Ajoute une réverbération, simulant un espace acoustique.



Type (type de reverb)

Sélectionne le type d'effet reverb.

ROOM1: reverb dense avec chute courte

ROOM2: reverb diffuse avec chute courte

STAGE1: reverb avec fortes réflexions tardives

STAGE2: reverb avec fortes réflexions précoces

HALL1: reverb avec réflexions claires

HALL2: reverb avec réflexions riches

Pre Dly (Durée de pré-retard)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

Time (Durée de réverbération)

Fixe la durée de la réverbération.

HF Damp

Fixe la fréquence au dessus de laquelle le son réinjecté dans l'effet sera coupé. Plus basse est cette fréquence, plus nombreuses sont les hautes fréquences coupées, donnant une réverbération plus douce et plus feutrée. Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences du signal ré-injecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.

LowGain (Gain des basses fréquences)

Fixe le gain des basses fréquences.

Hi Gain (Gain des hautes fréquences)

Fixe le gain des hautes fréquences.

Balance (Balance d'effet)

Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

25: GATE-REVERB (Reverb à porte)

C'est un type de reverb particulier dans lequel le son réverbéré est artificiellement coupé avant la fin de sa chute naturelle.

Type (Type de reverb Gate)

Sélectionne le type de reverb.

NORMAL: reverb Gate conventionnelle

REVERSE: reverb inversée

SWEEP1: le son réverbéré se déplace de droite à gauche

SWEEP2: le son réverbéré se déplace de gauche à droite

Pre Dly (Durée de pré-retard)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

Gate Time (Durée d'ouverture de porte)

Fixe le temps qui sépare le début du son réverbéré de sa disparition.

LowGain (Gain des basses fréquences)

Fixe le gain des basses fréquences.

Hi Gain (Gain des hautes fréquences)

Fixe le gain des hautes fréquences.

Balance (Balance d'effet)

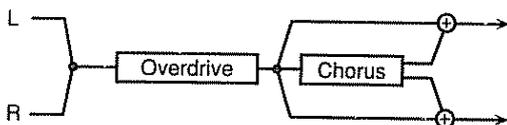
Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

26: OVERDRIVE → CHORUS

Overdrive (saturation) et chorus en série.



Drive

Fixe le degré de saturation. Le volume changera avec le degré de saturation.

Pan (Panoramique de sortie)

Fixe la position stéréo du son produit. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre, et 63R l'extrême droite.

Pre Dly (Durée de pré-retard)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son de chorus.

Rate (Vitesse)

Fixe la fréquence (période) de modulation du chorus.

Depth (Amplitude)

Fixe l'amplitude de modulation du chorus.

Balance (Balance du Chorus)

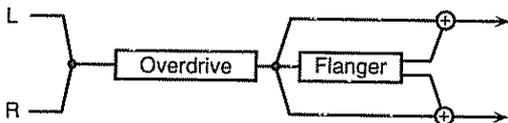
Fixe la balance de volume entre son saturé envoyé au chorus et son saturé non envoyé au chorus. Avec un réglage "D100: 0E" (D pour Direct et E pour Effet) seul le son saturé est produit. Avec un réglage "D0: 100E", seul le son saturé envoyé au chorus est produit.

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

27: OVERDRIVE → FLANGER

Overdrive (saturation) et flanger en série.



Drive

Fixe le degré de saturation. Le volume changera avec le degré de saturation.

Pan (Panoramique de sortie)

Fixe la position stéréo du son produit. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre, et 63R l'extrême droite.

Pre Dly (Durée de pré-retard)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

Rate (Vitesse)

Fixe la fréquence (période) de modulation du flanger.

Depth (Amplitude)

Fixe l'amplitude de modulation du flanger.

Fbk (Niveau de ré-injection)

Fixe le pourcentage du son traité qui est réinjecté à l'entrée de l'effet. Des réglages positifs (+) réinjectent le son en phase, et des réglages négatifs (-) le réinjectent avec une phase inversée.

Balance (Balance du Flanger)

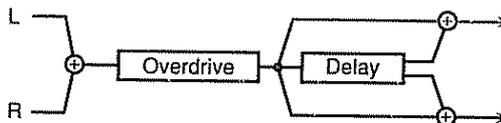
Fixe la balance de volume entre son saturé envoyé au flanger et son saturé non envoyé au flanger. Avec un réglage "D100: 0E" (D pour Direct et E pour Effet) seul le son saturé est produit. Avec un réglage "D0: 100E", seul le son saturé envoyé au flanger est produit.

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

28: OVERDRIVE → DELAY

Overdrive (saturation) et delay en série.



Drive

Fixe le degré de saturation. Le volume changera avec le degré de saturation.

Pan (Panoramique de sortie)

Fixe la position stéréo du son produit. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre, et 63R l'extrême droite.

Delay (Retard)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé.

Fbk (Niveau de ré-injection)

Fixe le pourcentage du son traité qui est réinjecté à l'entrée de l'effet. Des réglages positifs (+) réinjectent le son en phase, et des réglages négatifs (-) le réinjectent avec une phase inversée.

HF Damp

Fixe la fréquence au dessus de laquelle le son réinjecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences du signal ré-injecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Balance (Balance du Delay)

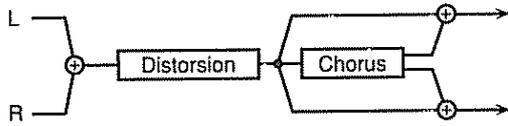
Fixe la balance de volume entre son saturé envoyé au delay et son saturé non envoyé au delay. Avec un réglage "D100: 0E" (D pour Direct et E pour Effet) seul le son saturé est produit. Avec un réglage "D0: 100E", seul le son saturé envoyé au delay est produit.

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

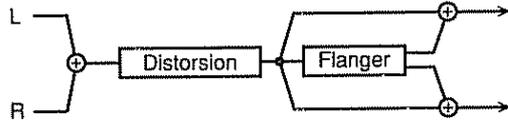
29: DISTORSION → CHORUS

Distorsion et chorus en série. Les paramètres sont les mêmes que pour "26: OVERDRIVE → CHORUS."



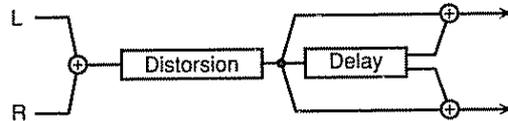
30: DISTORSION → FLANGER

Distorsion et flanger en série. Les paramètres sont les mêmes que pour "27: OVERDRIVE → FLANGER."



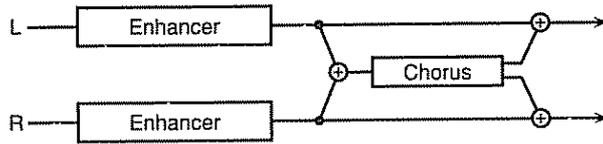
31: DISTORSION → DELAY

Distorsion et delay en série. Les paramètres sont les mêmes que pour "28: OVERDRIVE → DELAY."



32: ENHANCER → CHORUS

Enhancer et chorus en série.



Sens

Sensibilité de l'enhancer.

Mix (Niveau de mixage)

Détermine le niveau de mixage des harmoniques générées par l'enhancer avec le son direct.

Pre Dly (Durée de pré-retard)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son de chorus.

Rate (Vitesse)

Fixe la fréquence (période) de modulation de l'effet chorus.

Depth (Amplitude)

Fixe l'amplitude de modulation de l'effet chorus.

Balance (Balance du Chorus)

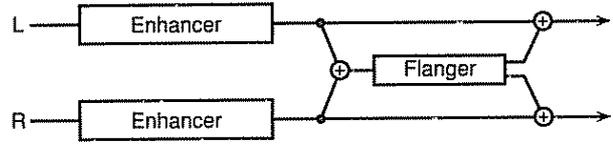
Fixe la balance de volume entre son de l'enhancer envoyé au chorus et son de l'enhancer non envoyé au chorus. Avec un réglage "D100: 0E" (D pour Direct et E pour Effet) seul le son de l'enhancer est produit. Avec un réglage "D0: 100E", seul le son de l'enhancer envoyé au chorus est produit.

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

33: ENHANCER → FLANGER

Enhancer et flanger en série.



Sens

Sensibilité de l'enhancer.

Mix (Niveau de mixage)

Détermine le niveau de mixage des harmoniques générées par l'enhancer avec le son direct.

Pre Dly (Durée de pré-retard)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son de flanger.

Rate (Vitesse)

Fixe la fréquence (période) de modulation de l'effet flanger.

Depth (Amplitude)

Fixe l'amplitude de modulation de l'effet flanger.

Fbk (Niveau de ré-injection)

Fixe le pourcentage du son traité qui est réinjecté à l'entrée de l'effet. Des réglages positifs (+) réinjectent le son en phase, et des réglages négatifs (-) le réinjectent avec une phase inversée.

Balance (Balance du Flanger)

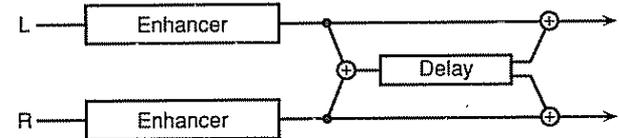
Fixe la balance de volume entre son de l'enhancer envoyé au flanger et son de l'enhancer non envoyé au flanger. Avec un réglage "D100: 0E" (D pour Direct et E pour Effet) seul le son de l'enhancer est produit. Avec un réglage "D0: 100E", seul le son de l'enhancer envoyé au flanger est produit.

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

34: ENHANCER → DELAY

Enhancer et delay en série.



Sens

Sensibilité de l'enhancer.

Mix (Niveau de mixage)

Détermine le niveau de mixage des harmoniques générées par l'enhancer avec le son direct.

Delay (Retard)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé.

Fbk (Niveau de ré-injection)

Fixe le pourcentage du son traité qui est réinjecté à l'entrée de l'effet. Des réglages positifs (+) réinjectent le son en phase, et des réglages négatifs (-) le réinjectent avec une phase inversée.

HF Damp

Fixe la fréquence au dessus de laquelle le son réinjecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences du signal ré-injecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Balance (Balance du Delay)

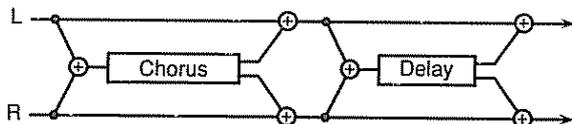
Fixe la balance de volume entre son de l'enhancer envoyé au delay et son de l'enhancer non envoyé au delay. Avec un réglage "D100: 0E" (D pour Direct et E pour Effet) seul le son de l'enhancer est produit. Avec un réglage "D0: 100E", seul le son de l'enhancer envoyé au delay est produit.

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

35: CHORUS → DELAY

Chorus et delay en série.



Cho Dly (Pré-retard du Chorus)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son de chorus.

ChoRate (Vitesse du Chorus)

Fixe la fréquence (période) de modulation de l'effet chorus.

Cho Dpt (Amplitude de Chorus)

Fixe l'amplitude de modulation du chorus.

Cho Bal (Balance de Chorus)

Fixe la balance de volume entre son direct et son de chorus. Avec un réglage "D100: 0E", seul le son direct est produit. Avec un réglage "D0: 100E", seul le son de chorus est produit.

Delay (Retard)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé.

Dly Fbk (Niveau de ré-injection dans le Chorus)

Fixe le pourcentage du son traité qui est réinjecté à l'entrée de l'effet. Des réglages positifs (+) réinjectent le son en phase, et des réglages négatifs (-) le réinjectent avec une phase inversée.

HF Damp

Fixe la fréquence au dessus de laquelle le son réinjecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences du signal ré-injecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Balance (Balance du Delay)

Fixe la balance de volume entre son de chorus envoyé au delay et son de chorus non envoyé au delay. Avec un réglage "D100: 0E" (D pour Direct et E pour Effet) seul le son de chorus est produit. Avec un réglage "D0: 100E", seul le son de chorus envoyé au delay est produit.

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

36: FLANGER → DELAY

Flanger et delay en série.

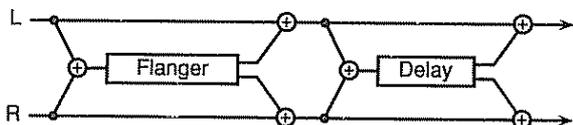


Fig Dly (Pré-retard du Flanger)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son de flanger.

FigRate (Vitesse du Flanger)

Fixe la fréquence (période) de modulation de l'effet flanger.

Fig Dpt (Amplitude de Flanger)

Fixe l'amplitude de modulation du flanger.

Fig Fbk (Niveau de ré-injection dans le Flanger)

Fixe le pourcentage du son traité qui est réinjecté à l'entrée de l'effet. Des réglages positifs (+) réinjectent le son en phase, et des réglages négatifs (-) le réinjectent avec une phase inversée.

Fig Bal (Balance de Flanger)

Fixe la balance de volume entre son direct et son de flanger. Avec un réglage "D100: 0E", seul le son direct est produit. Avec un réglage "D0: 100E", seul le son de flanger est produit.

Delay (Retard)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé.

Dly Fbk (Niveau de ré-injection dans le Delay)

Fixe le pourcentage du son traité qui est réinjecté à l'entrée de l'effet. Des réglages positifs (+) réinjectent le son en phase, et des réglages négatifs (-) le réinjectent avec une phase inversée.

HF Damp

Fixe la fréquence au dessus de laquelle le son réinjecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences du signal ré-injecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Balance (Balance du Delay)

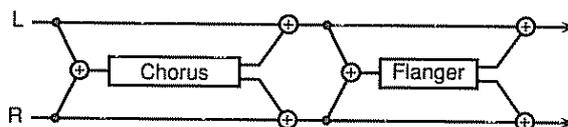
Fixe la balance de volume entre son de flanger envoyé au delay et son de flanger non envoyé au delay. Avec un réglage "D100: 0E" (D pour Direct et E pour Effet) seul le son de flanger est produit. Avec un réglage "D0: 100E", seul le son de flanger envoyé au delay est produit.

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

37: CHORUS → FLANGER

Chorus et flanger en série.



Cho Dly (Pré-retard du Chorus)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son de chorus.

ChoRate (Vitesse du Chorus)

Fixe la fréquence (période) de modulation de l'effet chorus.

Cho Dpt (Amplitude de Chorus)

Fixe l'amplitude de modulation du chorus.

Cho Bal (Balance de Chorus)

Fixe la balance de volume entre son direct et son de chorus. Avec un réglage "D100: 0E", seul le son direct est produit. Avec un réglage "D0: 100E", seul le son de chorus est produit.

Flg Diy (Pré-retard du Flanger)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son de flanger.

FlgRate (Vitesse du Flanger)

Fixe la fréquence (période) de modulation de l'effet flanger.

Flg Dpt (Amplitude de Flanger)

Fixe l'amplitude de modulation du flanger.

Flg Fbk (Niveau de ré-injection dans le Flanger)

Fixe le pourcentage du son traité qui est réinjecté à l'entrée de l'effet. Des réglages positifs (+) réinjectent le son en phase, et des réglages négatifs (-) le réinjectent avec une phase inversée.

Flanger balance (Balance de Flanger)

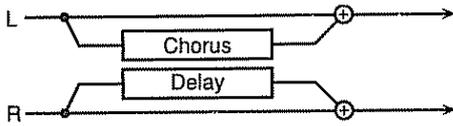
Fixe la balance de volume entre son de chorus et son de chorus passé par le flanger. Avec un réglage "D100: 0E" (D pour Direct et E pour Effet) seul le son de chorus est produit. Avec un réglage "D0: 100E", seul le son de chorus passant par le flanger est produit.

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

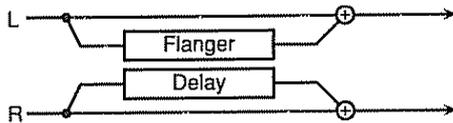
38: CHORUS/DELAY

Chorus et delay en parallèle. Les paramètres sont les mêmes que pour "35: CHORUS→DELAY". Toutefois, le paramètre Delay Balance fixe la balance de volume entre son direct et son retardé.



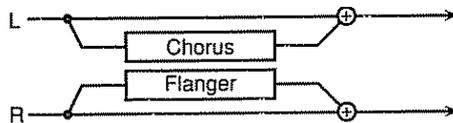
39: FLANGER/DELAY

Flanger et delay en parallèle. Les paramètres sont les mêmes que pour "36: FLANGER→DELAY." Toutefois, le paramètre Delay Balance fixe la balance de volume entre son direct et son retardé.

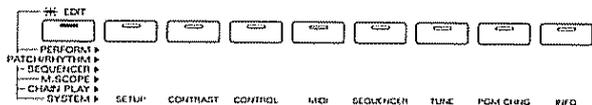


40: CHORUS/FLANGER

Chorus et flanger en parallèle. Les paramètres sont les mêmes que pour "37: CHORUS→FLANGER." Toutefois, le paramètre Delay Balance fixe la balance de volume entre son direct et son de flanger.



Réglages du système



Groupe SETUP

SYSTEM SETUP (Configuration du système)

Patch Remain (Commutateur de maintien de Patch)

Si vous désirez que les notes en cours soient coupées lorsqu'un nouveau Patch (ensemble rythmique) est sélectionné, réglez ce paramètre sur OFF.

Power Up Mode (Mode de mise sous tension)

Sélectionnez le statut qu'aura le XP-50 à la mise sous tension.

LAST-SET: Le XP-50 retrouvera le statut qu'il avait à la dernière extinction.

DEFAULT: Le XP-50 sera prêt à jouer le Patch "USER:001".

Groupe CONTRAST

CONTRAST (Contraste de l'écran LCD)

LCD Contrast

Règle le contraste (la brillance de l'écran).

Groupe CONTROL

Ces paramètres déterminent comment fonctionnent les commandes.

KEYBOARD (Clavier)

Transpose (Commutateur/valeur de transposition)

Si vous désirez transposer la tessiture du clavier, réglez ce commutateur sur On et fixez la transposition voulue (par demi-tons).

* *La note transposée s'affiche en bas à droite de l'écran de jeu de Performance/Patch/Ensemble rythmique.*

* *Pour régler le commutateur On/Off pendant que vous êtes en écran de jeu, tenez enfoncé le bouton SHIFT et pressez le bouton RPS.*

* *Pour modifier la valeur en écran de jeu, tenez enfoncé le bouton SHIFT et utilisez les boutons +OCT/-OCT.*

Sens (Sensibilité du clavier)

Détermine la sensibilité du clavier.

LIGHT: léger

MEDIUM: normal

HEAVY: lourd

Vel (Dynamique du clavier)

Fixe la valeur de dynamique qui sera transmise quand vous jouerez au clavier. Si vous désirez que la réelle dynamique de jeu soit transmise, choisissez REAL. Si vous désirez qu'une valeur de dynamique fixe soit transmise quelle que soit votre force de jeu, spécifiez cette valeur.

After (Sensibilité à l'Aftertouch)

Détermine la sensibilité du clavier à l'Aftertouch. De plus hautes valeurs permettent à l'Aftertouch de s'appliquer plus aisément. Normalement, vous devez laisser ce réglage à 100.

PEDALE 1/2 ASSIGN (Assignation de PEDAL 1/2)

Assigne la fonction des pédales connectées aux prises PEDAL 1 et PEDAL 2.

Assign (Assignation de PEDAL 1/2)

Sélectionne la fonction pilotée par la pédale.

CC00—95: Un numéro de commande MIDI 0—95 (excepté 0, 32, 6 et 38)

BEND: Pitch bend

AFTERTOUCHE: Aftertouch

PROG-UP: Chaque fois que la pédale est pressée, le numéro de Performance ou de Patch supérieur est sélectionné.

PROG-DOWN: Chaque fois que la pédale est pressée, le numéro de Performance ou de Patch inférieur est sélectionné.

START/STOP: Chaque fois que la pédale est pressée, le séquenceur alterne entre reproduction et arrêt.

PUNCH-I/O: Chaque fois que la pédale est pressée, le séquenceur alterne entre lancement et arrêt de l'insertion manuelle en enregistrement (Punch).

TAP-TEMPO: Permet de frapper un tempo (vous spécifiez un tempo par l'intervalle séparant les pressions sur la pédale).

Output (Cible de PEDAL 1/2)

Sélectionne la ou les sources sonores (la source sonore interne et/ou les sources sonores externes connectées en prise MIDI OUT) qui seront pilotées par les pédales.

OFF: Rien ne sera piloté.

INT: Seule la source sonore interne sera pilotée.

MIDI: Seules les sources sonores externes seront pilotées.

BOTH: Source sonore interne et sources sonores externes seront pilotées.

Polarity (Polarité des pédales branchées en PEDAL 1/2)

Ce paramètre commute la polarité des pédales. Sur certaines pédales, le signal électrique produit par la pédale lorsqu'elle est pressée ou relâchée est l'inverse de ce qu'il est pour d'autres pédales. Si votre pédale a un effet opposé à celui recherché, réglez ce paramètre sur REVERSE. Si vous utilisez une pédale Roland (sans commutateur de polarité), réglez ce paramètre sur STANDARD.

C1/2 ASSIGN (assignation de curseur C1/2)

Ces paramètres fixent les fonctions pilotées par les curseurs C1 et C2.

Assign (assignation de curseur C1/2)

Sélectionne la fonction pilotée par chaque curseur.

CC00—95: Un numéro de commande MIDI entre 0—95 (excepté 0, 32, 6 et 38)

BEND: Pitch bend

AFTERTOUCHE: Aftertouch

Output (cible de curseur C1/C2)

Sélectionne la ou les sources sonores (la source sonore interne et/ou les sources sonores externes connectées en prise MIDI OUT) qui seront pilotées par les curseurs.

OFF: Rien ne sera piloté.

INT: Seule la source sonore interne sera pilotée.

MIDI: Seules les sources sonores externes seront pilotées.

BOTH: Source sonore interne et sources sonores externes seront pilotées.

HOLD PEDAL (pédale de sustain)

Règle la fonction de la pédale connectée à la prise HOLD PEDAL.

Output (cible de la pédale)

Sélectionne la ou les sources sonores (la source sonore interne et/ou les sources sonores externes connectées en prise MIDI OUT) qui seront pilotées par la pédale.

OFF: Rien ne sera piloté.

INT: Seule la source sonore interne sera pilotée.

MIDI: Seules les sources sonores externes seront pilotées.

BOTH: Source sonore interne et sources sonores externes seront pilotées.

Polarity (polarité de pédale)

Ce paramètre commute la polarité de la pédale. Sur certaines pédales, le signal électrique produit par la pédale lorsqu'elle est pressée ou relâchée est l'inverse de ce qu'il est pour d'autres pédales. Si votre pédale a un effet opposé à celui recherché, réglez ce paramètre sur REVERSE. Si vous utilisez une pédale Roland (sans commutateur de polarité), réglez ce paramètre sur STANDARD.

SYS-CTRL ASSIGN (Assignation des commandes de système)

Control 1/2 (Assignation des commandes 1/2 de système)

Ces réglages vous permettent de choisir 2 commandes pour utilisation commune lors du pilotage des paramètres d'un Patch ou d'une Performance. Les réglages de chaque Patch (ou Performance) détermineront laquelle des 2 commandes choisies ici sera réellement utilisée. Vous devrez également spécifier pour chaque Patch (ou Performance) les paramètres qui seront pilotés.

CC00—95: Une commande MIDI de 0 à 95 (excepté 0, 32, 6 et 38)

BEND: Pitch bend

AFTERTOUCH: Aftertouch

** Pour utiliser les commandes sélectionnées, vous devez faire les réglages de système et de Patch/Performance pour que les messages MIDI transmis par les commandes sélectionnées soient reçus.*

** Pour de nombreux messages de changement de commande, la fonction accomplie par chaque numéro est définie dans la norme MIDI. Ces réglages vous permettent d'utiliser les messages de changement de commande sans vous préoccuper de leurs fonctions officiellement définies, aussi soyez prévenus de ce que vous faites.*

CONTROL SOURCE (Source de commande)

Sélectionne le type de message MIDI qui servira à piloter chacune des fonctions suivantes.

Hold (Source de commande Sustain)

Sélectionne le type de message de pédale qui servira à faire tenir des valeurs de paramètre actuel.

OFF: non utilisé

HOLD-1: Hold 1 (commande 64)

SOST: Sostenuato (commande 66)

SOFT: pédale de sourdine (commande 67)

HOLD-2: Hold 2 (commande 69)

Peak (Source de commande de crête)

Sélectionne le type de message de pédale qui servira à faire tenir la plus grosse valeur de paramètre reçue.

OFF: non utilisé

HOLD-1: Hold 1 (commande 64)

SOST: Sostenuato (commande 66)

SOFT: pédale sourdine (commande 67)

HOLD-2: Hold 2 (commande 69)

Volume (Source de commande de volume)

Détermine si les messages d'expression (commande n° 11) affecteront ou non le volume d'un Patch ou d'une Partie de même que les messages de volume (commande n° 7).

VOLUME: Seuls les messages de volume et pas les messages d'expression affecteront le volume.

VOL&EXP: Messages de volume et messages d'expression affecteront le volume.

Aftertouch (source de commande Aftertouch)

Détermine le ou les types de messages d'Aftertouch qui affecteront la source sonore interne.

CHANNEL: Pression par canal (l'Aftertouch qui s'applique de façon égale à toutes les touches)

POLY: Pression polyphonique (l'Aftertouch qui s'applique indépendamment à chaque touche)

CH&POLY: Pression par canal et pression polyphonique

** Le clavier du XP-50 ne peut pas transmettre de messages de pression polyphonique.*

Groupe MIDI

Ces paramètres déterminent les réglages de canaux MIDI et le traitement des données exclusives.

** Le premier écran du groupe MIDI sera différent selon le mode dans lequel vous vous trouviez quand vous avez pressé SYSTEM (mode Patch / mode Performance / mode GM).*

PERFORM MIDI (MIDI de la Performance)

Permet de faire les réglages MIDI pour le mode Performance. Pour faire ces réglages, pressez le bouton SYSTEM quand vous êtes en mode Performance et puis pressez le bouton MIDI situé dans la rangée des boutons de fonction.

Control Channel (canal de contrôle de la Performance)

Sélectionne le canal de réception servant à la sélection de Performance par MIDI (messages de changement de programme et de sélection de banque). Si vous ne désirez pas utiliser les messages MIDI pour sélectionner des Performances, réglez-le sur OFF. Si vous réglez ce canal sur la même valeur que le canal de réception d'une partie, la sélection de Performance aura priorité et il ne sera pas possible de sélectionner de Patch par le MIDI pour cette Partie.

** Le canal de réception MIDI de chaque Partie est réglé indépendamment pour chaque Performance.*

Local (Commutateur Local)

Détermine si la section de commande sera ou non connectée à la source sonore interne (toutes les Parties). Normalement, vous le mettez sur ON, mais si vous désirez n'utiliser le clavier et les commandes du XP-50 que pour piloter des sources sonores externes, réglez-le sur OFF.

** Si vous désirez que la section de commande du clavier soit déconnectée uniquement d'une Partie ou de plusieurs Parties spécifiques, utilisez le paramètre LOCAL (PERFORM: MIDI: MIDI).*

Remote (Commutateur de clavier de commande externe)

Réglez ce paramètre sur ON quand vous désirez utiliser un clavier MIDI externe à la place du clavier du XP-50. Dans ce cas, le canal de transmission du clavier MIDI externe peut être réglé sur n'importe quel canal. Normalement, vous laisserez ce paramètre sur OFF.

PATCH MIDI (MIDI du Patch)

Permet de faire les réglages MIDI pour le mode Patch. Pour faire ces réglages, pressez le bouton SYSTEM quand vous êtes en mode Patch puis pressez le bouton MIDI situé dans la rangée de boutons de fonction.

Rx-Ch (Canal de réception en mode Patch)

Sélectionne le canal sur lequel les messages MIDI seront reçus en mode Patch.

Tx-Ch (Canal de transmission en mode Patch)

Ce paramètre sélectionne le canal de transmission pour les messages MIDI en mode Patch. Si vous ne désirez pas transmettre de messages MIDI à des appareils MIDI externes, réglez ce paramètre sur OFF. Si vous désirez que le canal de transmission corresponde toujours au canal de réception en mode Patch, réglez ce paramètre sur Rx-Ch.

Local (Commutateur Local)

Détermine si la section de commande sera ou non connectée à la source sonore interne (toutes les Parties). Normalement, vous le mettez sur ON, mais si vous désirez n'utiliser le clavier et les commandes du XP-50 que pour piloter des sources sonores externes, réglez-le sur OFF.

Remote (Commutateur de clavier de commande externe)

Réglez ce paramètre sur ON quand vous désirez utiliser un clavier MIDI externe à la place du clavier du XP-50. Dans ce cas, le canal de transmission du clavier MIDI externe peut être réglé sur n'importe quel canal. Normalement, vous laisserez ce paramètre sur OFF.

GM MODE MIDI (MIDI en mode GM)

Permet de faire les réglages MIDI du mode GM. Pour faire ces réglages, pressez le bouton SYSTEM quand vous êtes en mode GM, puis pressez le bouton MIDI situé dans la rangée de boutons de fonction.

Local (Commutateur Local)

Détermine si la section de commande sera ou non connectée à la source sonore interne (toutes les Parties). Normalement, vous le mettez sur ON, mais si vous désirez n'utiliser le clavier et les commandes du XP-50 que pour piloter des sources sonores externes, réglez-le sur OFF.

RECEIVE MIDI (Réception MIDI)

Détermine si les messages MIDI seront reçus ou non pour sélectionner Patches, ensembles rythmiques ou Performances.

Program Change (Commutateur de réception des changements de programme)

Si vous désirez que les messages de changement de programme soient reçus, réglez ce paramètre sur ON. Sinon réglez-le sur OFF.

Bank Select (Commutateur de réception de sélection de banque)

Si vous désirez que les messages de sélection de banque soient reçus, réglez ce paramètre sur ON, sinon réglez-le sur OFF.

TRANSMIT MIDI (Transmission MIDI)

Détermine comment les messages MIDI seront transmis.

Program (Transmission de changement de programme)

Si vous désirez que les messages de changement de programme soient transmis, réglez ce paramètre sur ON, sinon réglez-le sur OFF.

Bank Sel (Transmission de sélection de banque)

Si vous désirez que les messages de sélection de banque soient transmis, réglez ce paramètre sur ON, sinon réglez-le sur OFF.

Active Sensing (Transmission d'active sensing)

Si vous désirez que les messages d'Active Sensing soient transmis, réglez ce paramètre sur ON, sinon réglez-le sur OFF.

SYS-EXC MIDI (Système exclusif)

Détermine comment les messages exclusifs seront transmis et reçus.

Unit# (Numéro d'unité)

Quand vous désirez transmettre ou recevoir des messages exclusifs, réglez ce paramètre pour qu'il corresponde au numéro d'unité de l'autre appareil MIDI.

Rx.Exc. (Réception de messages exclusifs)

Si vous désirez que les messages exclusifs soient reçus, réglez ce paramètre sur ON. Sinon, réglez-le sur OFF.

Tx.Edit (Transmission des données d'édition)

Si vous désirez que des messages exclusifs soient transmis pour chaque changement apporté durant l'édition d'un Patch, d'une Performance ou d'un ensemble rythmique, réglez ce paramètre sur ON. Sinon, réglez-le sur OFF.

Rx.GM (Réception de système exclusif GM)

Si vous désirez que les messages exclusifs relatifs au GM soient reçus, réglez ce paramètre sur ON. Sinon, réglez-le sur OFF.

** Pour des détails sur les messages MIDI GM, référez-vous au chapitre 10.*

BANK-SEL GROUP (groupe de sélection de banque)

Chaque Performance a un réglage de groupe de sélection de banque (PERFORM: MIDI: TRANSMIT). Le paramètre Bank Select Group de chaque Performance détermine comment les messages de sélection de banque sont transmis quand la Performance est sélectionnée.

Ici, vous pouvez spécifier le réel numéro de sélection de banque transmis pour chacune des sélections BS1—7 faite en mode Performance.

Number (numéro de groupe de sélection de banque)

Sélectionne le groupe de sélection de banque que vous désirez régler. Le contenu de chaque numéro BS (sélection de banque) est déterminé par les réglages suivants de commutateur (Switch), MSB (octet de poids fort) et LSB (octet de poids faible).

Switch (Commutateur de transmission de sélection de banque)

Si vous désirez que le groupe de sélection de banque sélectionné transmette le numéro de sélection de banque qui lui est assigné, réglez ce paramètre sur ON. Sinon, réglez-le sur OFF.

MSB (Octet de poids fort de sélection de banque)

Fixe le MSB du numéro de sélection de banque transmis par le numéro BS sélectionné.

LSB (Octet de poids faible de sélection de banque)

Détermine le LSB du numéro de sélection de banque transmis par le numéro BS sélectionné.

Groupe SEQUENCER (réglages relatifs au séquenceur)

Ici se trouvent les réglages de métronome et du MIDI pour le séquenceur.

SEQ MODE (Mode Séquenceur)

Permet les réglages de synchronisation et de métronome pour le séquenceur.

* *Le paramètre Sync Mode peut être réglé en pressant le bouton SYSTEM depuis le mode Sequencer.*

SyncMode (Mode de synchronisation)

Détermine comment le séquenceur interne du XP-50 fonctionnera et transmettra/recevra les messages MIDI d'horloge.

INT: Le séquenceur interne utilisera l'horloge de tempo interne et transmettra également des messages MIDI d'horloge. Si des messages MIDI d'horloge sont reçus d'un appareil externe, ils seront ignorés.

SLAVE: Le séquenceur interne se synchronisera sur des messages d'horloge MIDI externes. Le séquenceur interne ne fonctionnera pas s'il ne reçoit pas des messages MIDI d'horloge externe.

REMOTE: Globalement la même chose que INT. Toutefois, les messages START/STOP d'un appareil MIDI externe lanceront/arrêteront la reproduction du séquenceur interne.

SyncOut (Transmission des messages de synchronisation)

Si vous désirez que des messages MIDI relatifs à la synchronisation (horloge, Start, Continue, Stop) soient transmis, réglez ce paramètre sur ON. Sinon, réglez-le sur OFF.

Thru (Commutateur Soft Thru)

Soft Thru est une fonction qui retransmet par la prise MIDI OUT tous les messages reçus en prise MIDI IN sans les modifier en aucune manière. Normalement, vous laisserez cette fonction sur OFF, mais si vous utilisez un séquenceur externe, vous devrez la régler sur ON.

Metronome (Mode/niveau de métronome)

Quand vous désirez écouter le métronome, réglez ce paramètre sur ON et fixez le volume.

* *Vous pouvez également régler ON/OFF le métronome depuis la façade en tenant enfoncé le bouton SHIFT et en pressant le bouton METRONOME.*

SEQ REC SWITCH (Commutateur d'enregistrement du séquenceur)

Détermine les types de messages MIDI que le séquenceur enregistrera.

* *L'affichage SEQ REC SWITCH apparaîtra quand vous presserez le bouton SYSTEM depuis le mode Sequencer.*

Ch (Filtre des canaux enregistrés)

Sélectionne les canaux MIDI qui seront enregistrés depuis un appareil MIDI externe. Normalement, vous laisserez ce paramètre sur ALL (enregistrement de tous les canaux MIDI). Toutefois, si vous désirez n'enregistrer que les messages d'un canal MIDI spécifique, sélectionnez ce canal.

PAft (Filtre d'Aftertouch polyphonique)

Si vous désirez enregistrer les messages d'Aftertouch polyphonique, réglez ce paramètre sur ON, sinon réglez-le sur OFF.

C.C (Filtre de changement de commande)

Si vous désirez enregistrer les MSB des messages de changement de commande, réglez ce paramètre sur ON, sinon réglez-le sur OFF.

P.C (Filtre des changements de programme)

Si vous désirez enregistrer les messages de changement de programme, réglez ce paramètre sur ON, sinon réglez-le sur OFF.

C.After (Filtre d'Aftertouch par canal)

Si vous désirez enregistrer des messages d'Aftertouch par canal, réglez ce paramètre sur ON, sinon réglez-le sur OFF.

Bend (Filtre de Pitch Bend)

Si vous désirez enregistrer des messages de Pitch Bend, réglez ce paramètre sur ON, sinon réglez-le sur OFF.

Exc (Filtre de message exclusif)

Si vous désirez enregistrer des messages exclusifs, réglez ce paramètre sur ON, sinon réglez-le sur OFF.

MICROSCOPE

* *L'affichage MICROSCOPE apparaîtra quand vous presserez le bouton SYSTEM depuis le mode Microscope.*

Auto Calculate Check Sum (calcul automatique du Check Sum)

Les messages exclusifs Roland comprennent un Check Sum (octet de vérification) à la fin des données pour que l'appareil récepteur puisse vérifier si le message a été correctement reçu. Si vous désirez que ce Check Sum soit automatiquement calculé quand vous créez ou éditez un message exclusif en mode Microscope, réglez ce paramètre sur ON.

* *Le calcul automatique du Check Sum n'est possible que pour les messages exclusifs Roland de type IV, pas pour les messages exclusifs d'autres fabricants.*

Groupe TUNE

Les paramètres de ce groupe règlent l'accord de la source sonore interne ou changent le tempérament du clavier

* **L'affichage SCALE du groupe TUNE sera différent selon le mode dans lequel vous étiez quand vous avez pressé le bouton SYSTEM.**

TUNE (Accord)

Master (Accord général)

Ce paramètre accorde la source sonore interne. La valeur affichée indique la hauteur (fréquence) de la touche *la4* (A4).

Key Shift (Transposition)

Fixe la hauteur de la source sonore interne par demi-tons.

Scale Tune (Tempérament)

Réglez ce paramètre sur ON quand vous désirez faire jouer un tempérament autre que le tempérament égal. Vous pouvez déterminer un tempérament pour le mode Patch et un autre pour le mode Performance/GM. Pour régler l'accord de chaque note dans la gamme, utilisez l'affichage SCALE.

* **Le tempérament sélectionné est utilisé même pour les messages MIDI reçus d'un appareil MIDI externe.**

PATCH SCALE (Tempérament de Patch)

KEY SCALE (Tempérament de Performance/GM)

Si vous désirez définir un tempérament servant en mode Patch, pressez le bouton SYSTEM depuis le mode Patch puis pressez le bouton de fonction TUNE pour accéder à l'affichage PATCH SCALE. Si vous désirez définir un tempérament servant en mode Performance/GM, pressez le bouton SYSTEM depuis le mode Performance puis pressez le bouton de fonction Tune pour accéder à l'affichage KEY SCALE. Pour faire des réglages d'une autre Partie, utilisez les boutons curseur pour sélectionner la Partie désirée.

Définissez un tempérament en spécifiant de combien la hauteur diffèrera du tempérament égal (par paliers d'1/100) pour chaque note. En mode Patch, il y a des écrans indépendants pour les touches blanches et les touches noires, et les réglages sur une octave (*do-si* ou C-B) détermineront l'accord pour tous les octaves. En mode Performance/GM, vous pouvez faire des réglages pour chaque note de chaque Partie.

* **Un centième correspond à 1/100e de demi-ton.**

<Tempérament égal (A)>

Ce tempérament divise l'octave en 12 intervalles égaux et c'est le plus utilisé de nos jours, particulièrement en musique occidentale. C'est lui qui est utilisé quand le tempérament est réglé sur OFF.

<Tempérament juste (B)>

Les triades primaires sonnent bien plus joliment en tempérament juste qu'en tempérament égal. Toutefois, cela ne s'applique qu'à une seule tonalité et les accords seront dissonnants si vous jouez dans une autre tonalité.

<Gamme de type arabe (C)>

En comparaison avec le tempérament égal, le *mi* et le *si* sont un quart de ton plus bas, et *do#*, *fa#* et *sol#* sont un quart de ton plus hauts. Cette gamme a des intervalles de tierce neutre (intervalle situé entre la tierce majeure et la tierce mineure) entre *sol—si*, *do—mi*, *fa—sol#*, *la#—do#*, et *ré#—fa#*. Sur le XP-50, vous pouvez utiliser une gamme arabe dans les toniques de *sol*, *do* et *fa*.

Note	A	B (tonique <i>do</i>)	C
<i>do</i>	0	0	-6
<i>do#</i>	0	-8	+45
<i>ré</i>	0	+4	-2
<i>ré#</i>	0	+16	-12
<i>mi</i>	0	-14	-51
<i>fa</i>	0	-2	-8
<i>fa#</i>	0	-10	+43
<i>sol</i>	0	+2	-4
<i>sol#</i>	0	+14	+47
<i>la</i>	0	-16	0
<i>la#</i>	0	+14	-10
<i>si</i>	0	-12	-49

Groupe PGM CNG (changement de programme)

TRANSMIT P.C (Transmission de changement de programme)

Si vous désirez transmettre des messages MIDI (changement de programme et sélection de banque) pour sélectionner les sons d'un appareil MIDI externe, faites les réglages dans cet écran puis pressez le bouton ENTER.

Channel (Canal de transmission MIDI)

Sélectionne le canal sur lequel les messages MIDI seront transmis.

P.C# (Changement de programme transmis)

Sélectionne le numéro de programme que vous désirez transmettre.

Bnk-MSB (MSB de sélection de banque transmis)

Sélectionne le MSB (commande 0) du numéro de sélection de banque que vous désirez transmettre.

Bnk-LSB (LSB de sélection de banque transmis)

Sélectionne le LSB (commande 32) du numéro de sélection de banque que vous désirez transmettre.

Groupe INFO (Information)

INFO EXP (Information sur les cartes d'extension)

Cela vous permet de contrôler le nom des cartes d'extension installées dans chaque groupe A-D.

BATTERY CHECK (contrôle de pile)

Le XP-50 contient une pile qui maintient les données en mémoire interne. Cet affichage vous permet de contrôler la tension de cette pile. Si l'écran indique OK, il y a encore suffisamment d'énergie dans la pile. Si l'écran indique LOW, la tension s'est abaissée. Contactez votre service de maintenance Roland le plus proche pour faire remplacer cette pile.

Chapitre 4. Enregistrement et reproduction

Reproduction directe et reproduction de Pattern

Reproduction directe d'un morceau

Le XP-50 peut directement reproduire les morceaux depuis la disquette sans les charger en mémoire interne. C'est la fonction de reproduction directe.

* *La reproduction directe ne fonctionne qu'avec des morceaux créés grâce au XP-50 (extension .SVQ de nom de fichier) et des données SMF (Standard MIDI file : extension .MID de nom de fichier).*

* *Un morceau enregistré en mémoire interne (le morceau interne) peut aussi être reproduit par la même procédure que pour la reproduction directe.*

Procédure

1. Insérez dans le lecteur la disquette contenant le morceau.
2. Pressez le bouton SEQUENCER pour sélectionner l'affichage de jeu de morceau (Song Play).

	Numéro de morceau	Nom de fichier	Nom de morceau
SONG	01	: SONG_000.SVQ ()
[STOP]	M= 1	J=120 B= 4/ 4 <	
	Numéro de mesure	Tempo	Format de mesure

3. Amenez le curseur sur le numéro de morceau, et sélectionnez le numéro de morceau à reproduire. Pressez ensuite le bouton ENTER.

* *Le numéro de morceau correspond au classement par ordre alphabétique des noms de fichier. Le morceau de la mémoire interne (le morceau interne) a le numéro 00.*

* *Le numéro de morceau ne sera entériné que lorsque vous aurez pressé le bouton ENTER.*

4. Pressez le bouton STOP/PLAY pour lancer la reproduction.

Quand le morceau se termine, la reproduction s'arrête automatiquement. Pour interrompre la reproduction, pressez le bouton STOP/PLAY.

* *Si vous interrompez la reproduction et désirez retourner au début du morceau, tenez enfoncée la touche SHIFT et pressez BWD.*

* *Il peut y avoir un laps de temps avant que la reproduction ne commence si le début du morceau contient des données de configuration ou si le morceau utilise la fonction RPS.*

* *Si vous avez interrompu la reproduction d'un morceau, un "+" peut s'afficher à droite du numéro de mesure, indiquant que le morceau est stoppé en cours de mesure.*

* *La reproduction étant stoppée, tenez enfoncée la touche SHIFT et pressez le bouton FWD pour sauter à la fin du morceau. Si le morceau est sur disquette, cela peut nécessiter un certain temps.*

Coupure de Partie à la reproduction (1)

Si vous désirez rendre muets certains instruments durant la reproduction, vous pouvez couper les pistes concernées.

* *Il n'est pas possible d'utiliser cette procédure pour couper des pistes lors de la reproduction directe d'un fichier Standard MIDI File. Référez-vous à la section "Coupure de Partie à la reproduction (2)" ci-dessous.*

Procédure

1. Assurez-vous que l'indicateur du bouton EDIT est éteint.
2. Pressez les boutons TRACK désirés pour activer la reproduction d'une piste (indicateur allumé) ou la couper (indicateur éteint).

Pour ainsi régler une des pistes 1—8, éteignez l'indicateur du bouton 1-8/9-16 et pressez le bouton TRACK approprié. Pour accéder au réglage d'une des pistes 9—16, allumez l'indicateur du bouton 1-8/9-16 et pressez le bouton TRACK approprié.

Coupure de Partie à la reproduction (2)

Si vous désirez rendre muets certains instruments durant la reproduction directe d'un fichier Standard MIDI File, utilisez la procédure suivante pour couper la ou les Parties appropriées.

* *Ce réglage peut être sauvegardé avec les réglages de Performance.*

Procédure

1. Pressez le bouton PERFORM pour accéder à l'affichage de jeu du mode Performance.
2. Assurez-vous que l'indicateur du bouton EDIT est éteint.
3. Pressez le bouton RX pour allumer son indicateur.
4. Pressez un bouton PART pour activer (indicateur allumé) ou désactiver (indicateur éteint) la ou les Parties. Pour ainsi régler une des pistes 1—8, éteignez l'indicateur du bouton 1-8/9-16 et pressez le bouton TRACK approprié. Pour accéder au réglage d'une des pistes 9—16, allumez l'indicateur du bouton 1-8/9-16 et pressez le bouton TRACK approprié.

Désactivation de la piste de tempo

Si le morceau change de tempo durant la reproduction, c'est que des changements de tempo sont enregistrés dans la piste de tempo. Si vous désirez reproduire le morceau sans changement de tempo, utilisez la procédure suivante pour couper la piste de tempo.

Procédure

1. Assurez-vous que l'indicateur du bouton EDIT est éteint.
2. Pressez le bouton TEMPO/BEAT TRACK pour éteindre son indicateur.

Pour annuler cette coupure, pressez à nouveau le bouton TEMPO/BEAT TRACK pour rallumer son indicateur.

Référencement de morceaux à jouer

S'il y a d'autres morceaux que vous désirez faire jouer à la suite, vous pouvez en choisir 3 même pendant la reproduction d'un morceau.

Procédure

1. Assurez-vous qu'un morceau est reproduit.
2. Amenez le curseur sur le numéro de morceau, et sélectionnez le numéro du morceau à faire suivre. Puis pressez ENTER pour entériner votre choix.

Une fois la sélection faite, les numéros des morceaux devant prendre la suite apparaissent à l'écran dans l'ordre de sélection. Quand la reproduction du morceau en cours est terminée, les morceaux choisis comme «suites» sont joués tour à tour.

SONG	01	:SONG_000.SVQ()
[PLAY]	M=	1 J =120 B=	4/ 4 <00 03 06
		↑	↑
		Suite 1	Suite 3
		↑	
		Suite 2	

* **Pour annuler un référencement de morceau, pressez le bouton EXIT. Chaque fois que vous pressez le bouton EXIT, le dernier référencement est annulé.**

* **Si vous pressez le bouton STOP/PLAY au lieu du bouton ENTER, la reproduction du morceau en cours s'arrête, et le morceau que vous venez de référencer est reproduit. A cet instant, tout référencement préalable de morceau est annulé.**

Changement du tempo (1)

A la reproduction d'un morceau, vous pouvez utiliser la procédure suivante pour changer le tempo. Vous pouvez même changer le tempo pendant la reproduction.

* **Si le morceau a été enregistré par le XP-50, la valeur de tempo avec laquelle le morceau a été enregistré est enregistrée au début de la piste de tempo. En d'autres termes, cette valeur de tempo sera la valeur initiale de tempo. Quand vous faites reproduire le morceau depuis son début, il est toujours reproduit au tempo initial. Si après avoir modifié le tempo vous désirez retrouver le tempo initial, tenez enfoncé le bouton SHIFT et pressez le bouton TEMPO/BEAT TRACK.**

* **Le tempo peut être modifié dans une plage allant de la moitié au double du tempo initial.**

Procédure

1. Assurez-vous que l'écran de reproduction de morceau (Song Play) est sélectionné.
2. Amenez le curseur sur J =, et utilisez l'Alpha-dial, les boutons INC/DEC, ou les touches numériques pour modifier le tempo.

Changement du tempo (2)

Vous pouvez aussi employer la fonction Tap Tempo pour régler le tempo au rythme de votre frappe sur une pédale.

Procédure

1. Connectez une pédale commutateur optionnelle (DP-2, etc.) en prise PEDAL 1 ou PEDAL 2.
2. Fixez le paramètre assigné (SYSTEM: CONTROL: PEDAL 1/2 ASSIGN) sur "102:TAP-TEMPO".
3. Pressez la pédale trois fois ou plus à intervalles réguliers comme si vous battiez la mesure, et le tempo se réglera sur votre frappe.

Reproduction d'un Pattern

En plus des pistes ordinaires, les morceaux contiennent une piste de Patterns. Les Patterns sont des phrases musicales qui peuvent être traitées indépendamment des pistes ordinaires. Pour reproduire des Patterns, utilisez la procédure suivante.

* **Un Pattern ne peut pas bénéficier de la reproduction directe. Pour faire jouer un Pattern, le morceau qui le contient doit être chargé en mémoire interne.**

Procédure

1. Pour charger le morceau en mémoire interne, pressez le bouton DISK/UTILITY pour afficher le menu Utility.
2. Amenez le curseur sur "2:LOAD" et pressez le bouton ENTER.
3. Amenez le curseur sur "1:SONG" et pressez le bouton ENTER.
4. Choisissez un morceau, et pressez le bouton ENTER. Quand le morceau a été chargé, l'écran indique brièvement "COMPLETE" et vous retournez à l'écran Song Play.
5. Pressez le bouton PATTERN pour allumer l'indicateur. L'écran de jeu de Pattern (Pattern Play) apparaît.

	Numéro de Pattern	
	↓	Nom de morceau
PATTERN	001 ()
[STOP]	M=	1 J =120 B=
		4/ 4 <

6. Amenez le curseur sur le numéro de Pattern, et sélectionnez le Pattern à reproduire.

* **Il n'est pas possible de sélectionner un Pattern pendant qu'un morceau est reproduit.**

7. Pressez le bouton STOP/PLAY pour faire jouer le Pattern.

La reproduction s'arrête automatiquement à la fin du Pattern. Pour interrompre la reproduction, pressez le bouton STOP/PLAY.

* **Il est impossible de faire jouer des Patterns vides.**

8. Quand vous avez fini de faire jouer des Patterns, pressez le bouton PATTERN ou EXIT pour éteindre son indicateur et retourner à l'écran Song Play.

Fonction de mise à jour MIDI (MIDI Update)

Quand vous passez directement à un numéro de mesure et relancez la reproduction, il peut arriver que les bons Patches ne soient pas sélectionnés, ou que des commandes telles que le Pitch Bend ou autre semblent "coincées", etc. Cela est dû au fait que les données des mesures précédentes n'ont pas été envoyées à la source sonore. Dans ces cas, utilisez la fonction MIDI Update. Cette fonction transmet à la source sonore toutes les données (exceptées celles de notes) présentes dans les mesures «sautées», ce qui vous assure une reproduction correcte quel que soit l'endroit du morceau d'où reprend la reproduction.

Procédure

1. Assurez-vous que la reproduction du morceau est stoppée.
2. En tenant enfoncé le bouton SHIFT, pressez le bouton STOP/PLAY.

Durant le temps nécessaire à ce traitement, l'écran indique "MIDI Update!!", cet affichage disparaissant dès le traitement terminé.

Avant de commencer à enregistrer

Cette section explique différentes choses à comprendre quant aux méthodes et aux préparations d'enregistrement.

Méthodes d'enregistrement

Il y a deux méthodes d'enregistrement : en temps réel (Real Time) et en pas à pas (Step).

Enregistrement en temps réel

L'enregistrement en temps réel est la méthode par laquelle votre jeu au clavier et les mouvements des commandes sont enregistrés tels quels. Avec cette méthode, pour enregistrer une piste ordinaire ou un Pattern de la piste de Patterns, vous pouvez choisir parmi les types d'enregistrement en temps réel suivants.

Enregistrement remplaçant (Replace)

Si l'emplacement de destination d'enregistrement contient déjà des données, celles-ci seront remplacées (effacées) par les données enregistrées. C'est la méthode normalement utilisée.

Enregistrement avec mixage (Mix)

Si l'emplacement de destination d'enregistrement contient déjà des données, les nouvelles données enregistrées s'y ajoutent (se mélangent ou se mélangent avec). En utilisant cette méthode en conjonction avec l'enregistrement en boucle (Loop), vous pouvez répétitivement enregistrer sur une zone spécifique du morceau sans effacer les données déjà enregistrées. C'est une méthode pratique pour constituer un motif rythmique.

Insertion automatique (Auto Punch-in)

Cette méthode accomplit un enregistrement remplaçant uniquement sur une zone préalablement définie. C'est utile pour ne ré-enregistrer qu'une zone spécifique du morceau.

Insertion manuelle (Manual Punch-in)

Cette méthode accomplit un enregistrement remplaçant uniquement sur une zone définie par pression sur une pédale commutateur. C'est utile pour ne ré-enregistrer qu'une zone spécifique du morceau.

Enregistrement pas à pas

L'enregistrement pas à pas est la méthode par laquelle les notes sont programmées une à une. Utilisez-la pour programmer des notes à des instants précis, comme des notes de percussion ou de basse. C'est aussi la méthode à utiliser pour demander la reproduction de Patterns (en programmant une donnée d'appel de Pattern ou Pattern Call dans une piste ordinaire).

< A propos des Patterns >

La piste de Patterns gère les données musicales en unités appelées Patterns. Les phrases reproduites par la fonction RPS sont des Patterns enregistrés en piste de Patterns. Les Patterns sont normalement traités indépendamment des pistes ordinaires, mais vous pouvez assigner des Patterns pour qu'ils soient déclenchés par des pistes ordinaires. Ces assignations se font en enregistrant pas à pas. Pour les percussions ou la basse qui ont des phrases identiques se répétant dans le morceau, vous pouvez répétitivement assigner le Pattern approprié à une piste ordinaire pour efficacement construire votre morceau. Dans ce cas, la piste ne contient que les numéros de Pattern (messages d'appel de Pattern ou Pattern Call) indiquant le Pattern désiré, et non toutes les données du Pattern. Cela signifie que le même Pattern peut être utilisé n'importe quel nombre de fois sans accroissement significatif de la mémoire utilisée.

Une autre façon d'utiliser les Patterns est de les comparer à des «Post-It» où stocker vos idées quand l'inspiration vient.

Sélection d'une Performance

Avant d'enregistrer un morceau, sélectionnez la Performance à utiliser pour l'enregistrement. Quand vous enregistrez un morceau avec une orchestration nécessitant plusieurs Patches, choisissez une Performance de type single. Si vous désirez n'utiliser qu'un seul Patch, vous pouvez choisir une Performance de type single, ou directement un Patch en mode Patch.

Enregistrement d'un morceau avec orchestration

Chaque piste ordinaire peut enregistrer plusieurs parties indépendantes (canaux MIDI). Cela signifie qu'en employant l'enregistrement avec mixage (Mix) pour combiner les enregistrements successifs de plusieurs Parties, vous pouvez créer une orchestration sur une seule piste. Toutefois, si vous procédez ainsi, il sera plus complexe d'ultérieurement ré-enregistrer ou modifier juste une partie du morceau. Normalement, il est plus simple d'enregistrer chaque Partie sur la piste dont le numéro lui correspond.

Avec une Performance de type Layer

"Layer" se réfère aux réglages d'une Performance dont deux Parties ou plus sont produites quand vous jouez sur le clavier. Si vous utilisez une Performance de type Layer pour l'enregistrement, les données enregistrées contiendront toutes les données nécessaires pour faire jouer les Parties entendues. Si chaque Partie est réglée pour recevoir un canal MIDI différent, l'enregistrement contiendra des flux de données identiques différenciées uniquement par leur canal MIDI. Cela représente un gaspillage de mémoire. Pour éviter cela, sélectionnez le même canal MIDI (PERFORM: MIDI: MIDI) pour toutes les Parties qui doivent être jouées simultanément depuis le clavier.

Effacement du morceau de la mémoire interne (Song Initialize)

Quand vous enregistrez un morceau, les données sont stockées en mémoire interne. Si la mémoire interne contient un morceau que vous désirez garder, vous devez sauvegarder ce morceau sur disquette. Si la mémoire interne contient déjà un morceau alors que vous désirez en enregistrer un nouveau, utilisez la procédure suivante pour effacer le morceau de la mémoire interne.

Procédure

1. Pressez le bouton SEQUENCER pour obtenir l'écran de reproduction de morceau (Song Play).
2. Pressez le bouton EDIT pour allumer son indicateur, puis pressez le bouton de fonction SEQ UTILITY.
3. Sélectionnez l'affichage SONG INIT.
4. Pressez le bouton ENTER pour effacer le morceau de la mémoire interne.

Une fois le morceau effacé, l'écran Song Play apparaît.

Enregistrement en temps réel

L'enregistrement en temps réel est la méthode d'enregistrement grâce à laquelle votre jeu au clavier et les mouvements effectués avec les commandes de façade sont enregistrés tels quels.

Choix du format de mesure

Quand vous enregistrez un nouveau morceau, utilisez la fonction de micro édition pour programmer le format de mesure au début de la piste de format (Beat).

* *La valeur initiale du format de mesure est 4/4. Si vous désirez enregistrer votre morceau en 4/4, il n'est pas nécessaire d'utiliser la procédure suivante pour fixer le format de mesure. Toutefois, si vous utilisez cette procédure pour choisir un autre format, ce réglage sera maintenu jusqu'à extinction de l'appareil.*

Procédure

1. Pressez le bouton SEQUENCER pour obtenir l'affichage de jeu de morceau (Song Play).
2. Amenez le curseur sur le numéro de morceau et sélectionnez "00:InternalSong".
3. Pressez le bouton M.SCOPE pour accéder à l'affichage Microscope.
4. Assurez-vous que l'indicateur du bouton EDIT est éteint et pressez le bouton TEMPO/BEAT TRACK pour sélectionner la piste de format (Beat).
Chaque fois que vous pressez le bouton TEMPO/BEAT TRACK, la sélection alterne entre piste tempo, piste Beat et piste ordinaire.
5. Amenez le curseur sur «Beat», et réglez le dénominateur et le numérateur du format de mesure.
6. Pressez le bouton TEMPO/BEAT TRACK pour retourner à l'affichage de piste ordinaire.

Enregistrement d'une piste ordinaire

Voici comment enregistrer votre jeu au clavier dans une piste ordinaire.

Procédure

1. Pressez le bouton SEQUENCER pour obtenir l'affichage Song Play.
2. Si vous désirez poursuivre l'enregistrement d'un morceau stocké sur disquette, sélectionnez ce morceau.
3. Pressez le bouton REC.

L'affichage d'attente d'enregistrement apparaîtra et l'indicateur du bouton REC clignotera.

Partie utilisée pour l'enregistrement

```
TRACK 1↑MODE= MIX|Loop=OFF part= 1
[STBY] ↓M= 1 |J|=120|B= 4/ 4|CountIn=1
```

Si vous avez sélectionné un morceau stocké sur disquette, l'affichage suivant apparaîtra. Pressez le bouton ENTER pour charger le morceau en mémoire interne.

```
This song is not Internal Song.
Load anyway ? YES=[ENTER]:NO=[EXIT]
```

* *Pour annuler le chargement de morceau, pressez le bouton EXIT.*

4. Utilisez les boutons TRACK pour sélectionner la piste de destination d'enregistrement.

Pour enregistrer sur une piste de 1 à 8, éteignez l'indicateur du bouton 1-8/9-16 et utilisez les boutons TRACK pour sélectionner la piste. Pour enregistrer sur une piste de 9 à 16, allumez l'indicateur du bouton 1-8/9-16 et utilisez les boutons TRACK pour sélectionner la piste.

Quand vous sélectionnez une piste ordinaire, la Partie de numéro correspondant est sélectionnée comme Partie servant à l'enregistrement.

* *Si vous désirez enregistrer avec une Partie ayant un numéro différent du numéro de la piste, utilisez la procédure suivante pour sélectionner la Partie.*

* *Pour interrompre l'enregistrement, pressez le bouton EXIT ou le bouton REC pour retourner à l'affichage Song Play.*

5. Faites les réglages d'enregistrement (référez-vous à la section suivante ci-dessous).

6. Si vous désirez écouter le métronome pendant que vous enregistrez, tenez enfoncé le bouton SHIFT et pressez le bouton METRONOME.

Pour désactiver le son du métronome, tenez enfoncé le bouton SHIFT et pressez une fois encore le bouton METRONOME.

7. Quand vous avez fini les préparatifs d'enregistrement, commencez à enregistrer à l'aide de la méthode de lancement d'enregistrement sélectionnée.

Quand l'enregistrement commence, l'indicateur du bouton REC s'allume. L'indicateur du bouton STOP/PLAY s'allume en rouge sur le premier temps et en vert sur les autres.

8. Quand vous avez fini d'enregistrer, pressez le bouton STOP/PLAY.

Réglages pour l'enregistrement

En affichage d'attente d'enregistrement, vous pouvez faire différents réglages relatifs à l'enregistrement. Il y a 4 affichages d'attente et vous pouvez utiliser les boutons ▲/▼ pour passer de l'un à l'autre

Affichage principal

```
TRACK 1↑MODE= REPLACE|Loop=OFF part= 1
[STBY] ↓M= 1 |J|=120|B= 4/ 4|CountIn=1
```

Mode (Mode d'enregistrement)

Détermine la façon dont l'enregistrement se fera.

REPLACE (Enregistrement remplaçant): Pour enregistrer pour la première fois une piste, vous utiliserez l'enregistrement remplaçant (Replace). Si la piste de destination contient déjà des données, les données nouvellement enregistrées les remplaceront. Si vous désirez n'effacer qu'un canal MIDI spécifique, utilisez le paramètre Ch (SYSTEM: SEQUENCER: SEQ REC SWITCH) pour fixer ce canal.

MIX (Enregistrement avec mixage): Si une piste contient déjà des données, les données nouvellement enregistrées seront mixées (combinées) avec les données précédentes.

A.PUNCH (Enregistrement avec Auto punch-in ou insertion automatique): Avec cette méthode, vous pouvez faire reproduire un morceau et ne ré-enregistrer qu'une zone préalablement déterminée. Pour déterminer cette zone de morceau où votre enregistrement remplacera ce qui était préalablement stocké, faites les réglages dans l'affichage Punch Point (point d'insertion). Lorsque vous commencez l'enregistrement, le morceau jouera. Lorsque la zone préalablement déterminée comme à remplacer est atteinte, l'enregistrement commence, permettant de réenregistrer les données.

M.PUNCH (Enregistrement avec insertion manuelle ou Manual Punch): Avec cette méthode d'enregistrement, vous pouvez ne remplacer à l'enregistrement que la zone de morceau spécifiée. Dans ce cas, quand vous commencez l'enregistrement, le morceau commence à jouer. Quand vous pressez la pédale, le séquenceur passe de la reproduction à l'enregistrement. Quand vous pressez à nouveau la pédale, il revient en mode en reproduction. En pressant la pédale, vous pouvez donc alterner entre reproduction et enregistrement.

* **Quand vous utilisez cette méthode, vous devez connecter une pédale commutateur optionnelle (DP-2, etc.) à la prise PEDAL 1 et PEDAL2. Vous devez également régler le paramètre assigné (SYSTEM: CONTROL: PEDAL 1/2 ASSIGN) sur "101: PUNCH-I/O".**

Loop (Mode de bouclage)

Si vous désirez enregistrer répétitivement sur une zone spécifique, réglez le mode Loop sur un réglage autre que OFF. Quand le réglage est autre que OFF, l'indicateur du bouton LOOP s'allume et l'enregistrement se fait répétitivement sur la zone spécifiée.

OFF: L'enregistrement en boucle ne sera pas utilisé.

P: L'enregistrement en boucle s'effectuera sur la zone spécifiée par la position Loop (p.87)

1, 2, 4, 8, 6: L'enregistrement en boucle se fera depuis la mesure actuelle pour le nombre de mesures spécifié.

ALL: L'enregistrement en boucle s'effectuera depuis le début de la piste jusqu'à sa fin.

M= (Mesure)

Détermine le numéro de la mesure où commence l'enregistrement.

J= (Tempo)

Détermine le tempo. Le tempo réglé lors du premier enregistrement sera automatiquement stocké au début de la piste Beat comme tempo initial du morceau. Quand vous faites reproduire le morceau depuis le début, ce tempo initial est toujours utilisé.

CountIn (décompte)

Détermine la façon dont l'enregistrement commencera

0: L'enregistrement commencera immédiatement quand vous presserez le bouton STOP/PLAY.

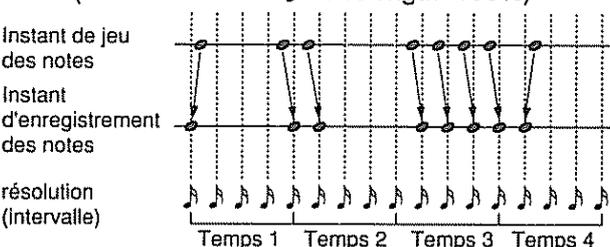
1, 2: Quand vous pressez le bouton STOP/PLAY, la reproduction commence une mesure (ou 2 mesures) plus tôt, et lorsque l'emplacement de départ est atteint, l'enregistrement commence.

Wait Note: L'enregistrement ne commencera que lorsque vous jouerez une note ou presserez la pédale HOLD.

L'affichage Quantize (Quantification)

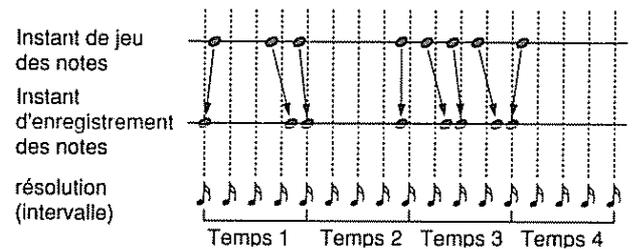
La fonction Quantize est une fonction qui replace les notes enregistrées sur le plus proche emplacement correct dans une grille théorique dont vous avez spécifié la résolution (Step). Il y a 2 types de quantification. Lorsque vous enregistrez des Parties telles que batterie ou basse, pour lesquelles il est important que chaque note soit précisément sur le temps voulu, utilisez Grid Quantize (quantification sur la grille). Si vous désirez que votre enregistrement soit enregistré avec un certain swing, utilisez Shuffle Quantize.

GRID (avec Resolution= $\frac{1}{2}$ et Strength=100%)



L'emplacement de jeu de la note sera ramené sur la division la plus proche voulue par la résolution choisie

SHUFFLE (avec Resolution= $\frac{1}{2}$ et Rate=75)



* **Quand vous utilisez Grid Quantize, l'emplacement de chaque note de votre interprétation sera exact, mais le résultat peut parfois sembler mécanique ou peu naturel. Si vous désirez conserver l'aspect humain, utilisez la quantification avec soit une résolution plus fine, soit une force (Strength) aussi basse que possible.**

* **La quantification ne remplace pas les données autres que les messages de note (Note On et Note Off). Par exemple, si vous avez enregistré des mouvements de commande avec votre jeu au clavier, la quantification peut décaler votre jeu au clavier par rapport aux mouvements de commande. Pour éviter de tels problèmes, il est préférable d'enregistrer les données autres que les messages de note à posteriori par enregistrement avec mixage.**

* **La quantification peut également s'appliquer après enregistrement.**

Type (type de quantification)

Sélectionne le type de quantification

OFF: La quantification ne s'appliquera pas.

GRID: Une quantification sur la grille théorique s'applique.

SHUFFLE: Une quantification plus rythmique, plus souple s'appliquera.

Resolution (Résolution)

Détermine l'intervalle des pas de grille de quantification (sous forme de valeur de note). Les valeurs de note disponibles diffèrent entre la quantification Grid et la quantification Shuffle.

Strength (Force de quantification)

Ce paramètre sert quand Grid est sélectionné. Détermine de combien les notes seront déplacées (corrigées) dans les intervalles de temps spécifiés par la paramètre Resolution. Si vous désirez que les notes viennent exactement se placer sur l'emplacement théorique voulu pour la résolution spécifiée, choisissez une force de 100 %. Si cette valeur est diminuée, les notes seront effectivement corrigées mais pas pour les ramener exactement là où la théorie le voudrait. Avec un réglage de 0 %, l'emplacement des notes ne changera pas du tout.

Rate (Amplitude de quantification Shuffle)

Ce paramètre sert quand la quantification Shuffle est sélectionnée. Elle détermine la distance qui sépare un temps faible spécifié par le paramètre Resolution du temps suivant. Avec un réglage 50 %, l'emplacement du temps fort sera exactement à mi-chemin entre un temps faible et le temps suivant. Avec un réglage 0 %, le temps fort sera ramené sur le temps faible précédent. Avec un réglage 100 %, le temps fort sera ramené sur le temps faible suivant.

Affichage P.IN/OUT

Ici, vous pouvez fixer la zone dans laquelle interviendra l'enregistrement avec insertion automatique (Auto Punch IN). Le paramètre Punch In Point fixe l'emplacement du début d'enregistrement et le paramètre Punch Out Point fixe l'emplacement de fin d'enregistrement. Pour ces 2 paramètres, spécifiez l'emplacement/temps/coup d'horloge.

- * **Vous pouvez également utiliser les points de localisation (Locate) pour spécifier la zone à enregistrer (p.87).**
- * **Si vous n'utilisez pas l'enregistrement Auto Punch In, cet affichage n'apparaîtra pas.**

Affichage Patch/Part Select

Cet affichage vous permet de sélectionner le Patch ou la Partie servant à l'enregistrement (l'affichage diffèrera selon le mode actuellement sélectionné pour la source sonore interne). En mode Performance et GM, utilisez les boutons ◀/▶ pour sélectionner la Partie (canal MIDI) servant à l'enregistrement. Si vous désirez sélectionner un autre Patch, vous pouvez également utiliser l'Alpha-Dial, les boutons INC/DEC ou les touches numériques.

- * **Si vous sélectionnez un autre Patch dans cet écran, les numéros de sélection de banque et de programme de ce Patch seront automatiquement enregistrés. Toutefois, si le paramètre Control Channel (SYSTEM: MIDI: PERFORM) a le même réglage que le canal MIDI de la Partie spécifiée, sachez que cela entraînera la sélection d'une autre Performance.**

Enregistrement en piste de Patterns

Pour enregistrer votre jeu dans un Pattern, pressez le bouton Pattern Track pour allumer son indicateur et sélectionnez le numéro du Pattern servant de destination à l'enregistrement. Le reste de la procédure est identique à l'enregistrement d'une piste ordinaire. Faites les réglages de format de mesure et poursuivez avec la procédure d'enregistrement.

- * **Les Patterns n'ont pas de piste Beat, mais vous pouvez déterminer un format de mesure pour votre référence durant l'enregistrement. Un seul format de mesure peut être spécifié. Il n'est pas possible de changer de format de mesure en cours de Pattern (comme il l'est en cours de piste ordinaire).**
- * **Comme les Patterns n'ont pas de piste de tempo, il n'est pas possible de changer de tempo en cours de Pattern, et le tempo ne sera pas non plus enregistré comme tempo initial. Quand un Pattern est reproduit, il l'est toujours avec le tempo actuellement affiché.**

Enregistrement des changements de tempo

Si vous désirez que le tempo change en cours de morceau, vous pouvez enregistrer ces changements dans la piste Tempo. Pour cela, pressez le bouton TEMPO/BEAT/TRACK pour sélectionner la piste Tempo. Le reste de la procédure s'apparente à ce qui se fait pour une piste ordinaire. Toutefois, la piste de tempo ne peut pas enregistrer de données autres que les changements de tempo, aussi l'affichage d'attente d'enregistrement ne contiendra-t-il des réglages que pour mesure/tempo ou Count In (décompte).

A l'enregistrement, vous pouvez spécifier le tempo de la même façon que durant la reproduction. Pour graduellement changer le tempo, utilisez l'Alpha-Dial ou les boutons INC/DEC.

Suppression de données inutiles durant la reproduction (effacement en temps réel)

La fonction d'effacement en temps réel (Realtime Erase) vous permet d'effacer des données inutiles durant l'enregistrement avec mixage. Par exemple, lorsque vous utilisez la fonction de bouclage (Loop) pour enregistrer avec mixage des instruments rythmiques, vous pouvez utiliser la fonction Realtime Erase pour effacer un instrument rythmique spécifique.

Procédure

1. Durant l'enregistrement avec mixage, pressez le bouton EDIT pour allumer son indicateur.
2. Pressez le bouton de fonction ERASE pour obtenir l'affichage Realtime Erase.

```
TRACK 1|Real Time Erase [REC]:All Data
[ERASE] |M= 1 |J=100|
```

3. Utilisez la procédure suivante pour effacer les données inutiles.

Pour effacer toutes les données enregistrées dans la piste (exceptés les messages d'appel de Pattern (ou Pattern call)), pressez le bouton REC. Tant que vous continuez à presser le bouton REC, toutes les données enregistrées dans cette piste sont effacées.

Pour effacer les notes d'une touche spécifique, pressez cette touche. Tant que vous la gardez enfoncée, toutes les notes correspondant à cette touche seront effacées.

Pour effacer les notes d'une zone spécifique du clavier, pressez les touches supérieures et inférieures de cette zone. Tant que vous gardez ces touches enfoncées, toutes les notes comprises entre elles deux seront effacées.

- * **Si vous avez sélectionné un canal MIDI spécifique pour le paramètre Channel (SYSTEM: SEQUENCER: SEQ REC SWITCH), seules les données de ce canal MIDI seront effacées.**

4. Quand vous avez terminé, pressez le bouton EXIT pour retourner au mode d'enregistrement avec mixage précédent.

Enregistrement pas à pas

L'enregistrement pas à pas est la méthode par laquelle les notes sont programmées une à une. En enregistrement pas à pas, vous pouvez également assigner des Patterns à une piste ordinaire. D'autres messages MIDI peuvent être programmés ensuite à l'aide de la fonction de micro édition (Micro Edit).

Sélection de la Partie à enregistrer

Si vous désirez utiliser une Performance de type Single pour une orchestration, sélectionnez la Partie que vous désirez enregistrer avant de commencer à enregistrer. Si vous utilisez une Performance de type Layer, il n'est pas besoin de sélectionner la Partie.

Procédure

1. Pressez le bouton PERFORM pour sélectionner l'affichage PLAY du mode Performance.
2. Utilisez les boutons ◀/▶ pour sélectionner la Partie.

Programmation de notes dans une piste

Si vous créez un nouveau morceau

Si vous créez un nouveau morceau, programmez le format de mesure en début de piste Beat, et le tempo initial au début de la piste Tempo.

** Le format est initialement 4/4. Si vous désirez enregistrer votre morceau en 4/4, pas besoin de suivre la procédure ci-dessous pour fixer le format de mesure. Toutefois, si vous utilisez la procédure suivante pour modifier le format de mesure, cela sera préservé jusqu'à l'extinction de l'appareil.*

Procédure

1. Pressez le bouton SEQUENCER pour obtenir l'affichage Song Play.
2. Amenez le curseur sur le numéro de mesure et sélectionnez "00:InternalSong".
3. Pressez le bouton M.SCOPE pour obtenir l'affichage Microscope.
4. Assurez-vous que l'indicateur de bouton EDIT est éteint et pressez le bouton TEMPO/BEAT TRACK pour sélectionner la piste Tempo.
Chaque fois que vous pressez le bouton TEMPO/BEAT TRACK, vous alternez entre piste de tempo, piste Beat et piste ordinaire.
5. Amenez le curseur sur "Tempo" et programmez le tempo.
6. Pressez le bouton TEMPO/BEAT TRACK pour sélectionner la piste Beat.
7. Amenez le curseur sur "Beat" et réglez dénominateur et numérateur du format de mesure.
8. Pressez le bouton TEMPO/BEAT TRACK pour retourner à l'affichage de piste.

Programmation de notes

Procédure

1. Assurez-vous que l'indicateur du bouton EDIT est éteint et utilisez les boutons TRACK pour sélectionner la piste de destination de l'enregistrement.
Pour enregistrer sur une piste 1—8, éteignez le bouton 1-8/9-16 et utilisez les boutons TRACK pour sélectionner la piste. Pour enregistrer sur une piste 9—16, allumez l'indicateur du bouton 1-8/9-16 et utilisez les boutons TRACK pour sélectionner la piste.
2. Pressez le bouton REC pour obtenir l'affichage d'enregistrement pas à pas (S. REC).
** Pour annuler l'enregistrement, pressez le bouton EXIT.*
3. Si nécessaire, réglez les valeurs de Step (durée théorique), Gate (durée réelle), et Velocity (dynamique). Vous trouverez ci-dessous leur explication.
4. Pressez la touche que vous désirez programmer.
Lorsque vous relâchez la touche, la note est programmée et la note suivante peut être programmée à son tour.

Canal MIDI

↓ Numéro de note : nom de note

TRACK	1	1 127:G 9	Step	Gate	Velocity
[S.REC]		1-01-000	J	100%	REAL

Instant de programmation (mesure-temps-coup d'horloge)

** Vous pouvez modifier les valeurs affichées tant que vous tenez la touche enfoncée.*

5. Répétez les étapes 3 et 4 pour programmer des notes. Les valeurs Step, Gate et Velocity de la note préalablement programmée sont maintenues. Si vous êtes satisfait des réglages existants pour la prochaine note à programmer, il n'est pas nécessaire de les changer.
6. Quand vous avez fini de programmer des notes, pressez le bouton STOP/PLAY.

Réglages pour l'enregistrement pas à pas

Quand vous utilisez l'enregistrement pas à pas, faites les réglages suivants si nécessaire pour les notes que vous désirez programmer.

Step (Durée théorique de la note)

Détermine la longueur de la note (distance entre Note On et Note On suivant) sous forme d'une valeur de solfège.

Gate (Durée réelle de la note)

Détermine le temps qui sépare le Note On du Note Off (durée de jeu de la note) sous forme d'un pourcentage de la durée théorique (Step). Pour programmer des notes staccato, choisissez de petites valeurs. Pour programmer des notes tenues (legato), choisissez des plus grandes valeurs. Une valeur d'environ 80 % est appropriée pour les notes normales.

Velocity (Dynamique)

Détermine la force du son. Si vous désirez programmer des notes avec une dynamique fixe quelle que soit la force d'enfoncement des touches, déterminez la valeur désirée. Si vous désirez que la dynamique de chaque note soit spécifiée par la force avec laquelle vous avez pressé la touche du clavier, réglez ce paramètre sur "REAL".

Programmation de différents types de notes

Programmation d'accords

Pour programmer un accord, pressez toutes les notes de l'accord désiré et relâchez-les simultanément. Comme l'accord ne sera pas programmé tant que toutes les notes n'auront pas été relâchées, vous êtes libre de changer les notes de l'accord tant qu'au moins une touche reste enfoncée.

* *Quand vous pressez 2 notes ou plus simultanément, un astérisque "*" apparaît à la gauche du canal MIDI. Ce symbole s'affiche également quand vous utilisez ensuite le mode Microscope pour visualiser l'accord, afin de vous indiquer qu'à cet emplacement se trouvent plusieurs notes.*

Programmation de silences (Rest)

Réglez le paramètre Step sur la longueur voulue pour le silence et pressez le bouton de fonction REST.

Programmation de liaisons (Tie)

Programmez la première note de la liaison puis pressez le bouton de fonction TIE.

Programmation d'une ronde

Programmez une blanche, puis pressez le bouton de fonction TIE.

Programmation d'une note pointée

Programmez d'abord une note non prolongée (normale). Puis réglez la valeur de Step sur la moitié de la valeur de la note préalablement programmée et pressez le bouton de fonction TIE.

Par exemple, pour programmer une blanche pointée, programmez d'abord une blanche. Puis, réglez la valeur de Step sur une noire et pressez le bouton de fonction TIE.

Si vous vous êtes trompé dans la programmation d'une donnée

Pressez le bouton BWD et la donnée qui était présente immédiatement avant sera effacée. A cet instant, la note effacée se fera entendre pour confirmation auditive.

Programmation de notes dans un Pattern

Avant de programmer des notes dans un nouveau Pattern, programmez d'abord le format de mesure du Pattern.

* *Les Patterns n'ont pas de piste de format (Beat), mais vous pouvez spécifier un format pour votre référence durant l'enregistrement. Un seul format peut être spécifié et il n'est pas possible d'en changer en cours de Pattern (comme il l'est en cours d'une piste ordinaire).*

* *Comme les Patterns sont toujours reproduits au tempo actuellement utilisé, ils n'ont pas de réglage de tempo initial comme les pistes ordinaires.*

Procédure

1. Pressez le bouton SEQUENCER pour obtenir l'affichage Song Play.
2. Amenez le curseur sur le numéro de morceau, et sélectionnez "00:InternalSong".
3. Assurez-vous que l'indicateur du bouton EDIT est éteint.
4. Pressez le bouton PATTERN TRACK pour allumer l'indicateur du bouton et sélectionnez le numéro du Pattern destination de l'enregistrement.

5. Pressez le bouton M.SCOPE pour obtenir l'affichage Microscope.

6. Pressez le bouton TEMPO/BEAT TRACK pour sélectionner l'affichage de réglage de format de mesure.

7. Spécifiez le dénominateur et le numérateur du format de mesure.

8. Pressez le bouton TEMPO/BEAT TRACK pour retourner à l'affichage de Pattern.

9. Pressez le bouton REC pour obtenir l'affichage d'enregistrement en pas à pas (S. REC).

* *Pour annuler l'enregistrement, pressez le bouton EXIT.*

10. Le reste de la procédure est le même que pour la programmation de note dans une piste ordinaire.

11. Quand vous avez fini de programmer des notes, pressez le bouton STOP/PLAY.

Assignation d'un Pattern à une piste ordinaire

Si vous créez un nouveau morceau

Si vous créez un nouveau morceau, programmez le format de mesure en début de piste Beat, et le tempo initial au début de la piste Tempo.

* *Le format est initialement 4/4. Si vous désirez enregistrer votre morceau en 4/4, pas besoin de suivre la procédure ci-dessous pour fixer le format de mesure. Toutefois, si vous utilisez la procédure suivante pour modifier le format de mesure, cela sera préservé jusqu'à l'extinction de l'appareil.*

Procédure

1. Pressez le bouton SEQUENCER pour obtenir l'affichage Song Play
2. Amenez le curseur sur le numéro de mesure et sélectionnez "00:InternalSong".
3. Pressez le bouton M.SCOPE pour obtenir l'affichage Microscope.
4. Assurez-vous que l'indicateur de bouton EDIT est éteint et pressez le bouton TEMPO/BEAT TRACK pour sélectionner la piste de tempo.
Chaque fois que vous pressez le bouton TEMPO/BEAT TRACK, vous alternez entre piste de tempo, piste Beat et piste ordinaire.
5. Amenez le curseur sur "Tempo" et programmez le tempo.
6. Pressez le bouton TEMPO/BEAT TRACK pour sélectionner la piste Beat.
7. Amenez le curseur sur "Beat" et réglez dénominateur et numérateur du format de mesure.
8. Pressez le bouton TEMPO/BEAT TRACK pour retourner à l'affichage de piste.

Assignation d'un Pattern

* *Quand vous assignez un Pattern à une piste ordinaire et le faites reproduire, le format de mesure du Pattern est ignoré et le format de mesure de la piste de format (Beat) est utilisé. Quand vous assignez un Pattern, sélectionnez un Pattern dont le format de mesure correspond au format de mesure de la piste Beat. Si les formats de mesure diffèrent, les longueurs des mesures ne correspondront pas et la reproduction pourra sembler erronée.*

Procédure

1. Assurez-vous que l'indicateur du bouton EDIT est éteint et utilisez les boutons TRACK pour sélectionner la piste de destination de l'enregistrement.

Pour enregistrer sur une piste 1—8, éteignez le bouton 1-8/9-16 et utilisez les boutons TRACK pour sélectionner la piste. Pour enregistrer sur une piste 9—16, allumez l'indicateur du bouton 1-8/9-16 et utilisez les boutons TRACK pour sélectionner la piste.

2. Pressez le bouton REC pour obtenir l'affichage d'enregistrement pas à pas (S. REC).

* *Pour annuler l'enregistrement, pressez le bouton EXIT.*

3. Pressez le bouton PATTERN TRACK pour allumer l'indicateur du bouton.

TRACK 1	Pattern Number	[ENTER]
[S.REC]	1-01-000	1(B= 4/ 4 :L= 8)

Numéro de Pattern (format et nombre de mesures)

4. Sélectionnez le numéro du Pattern que vous désirez assigner à la piste et pressez le bouton ENTER.

Un message d'appel de Pattern (Pattern Call) sera alors programmé dans la piste et l'emplacement de programmation avancera du nombre de mesures qui constituent le Pattern appelé. Vous pouvez maintenant assigner le Pattern suivant si désiré.

5. Utilisez la même procédure pour programmer le Pattern que vous voulez faire reproduire ensuite.

* *Si vous désirez programmer des notes après avoir programmé un Pattern, pressez le bouton PATTERN TRACK pour éteindre son indicateur et pressez les touches du clavier correspondant aux notes que vous désirez programmer.*

6. Quand vous avez fini la programmation, pressez le bouton STOP/PLAY.

Si vous vous êtes trompé en programmant

Pressez le bouton BWD et le message d'appel de Pattern (Pattern Call) qui vient juste d'être programmé sera effacé.

Chapitre 5. Edition de morceau

Edition de piste (Track)

L'édition de piste vous permet d'appliquer différentes procédures sur des zones spécifiques de données.

* **L'édition de piste ne peut pas se faire sur un morceau stocké sur disquette. Ce morceau doit d'abord être chargé en mémoire interne avant que vous puissiez lui apporter des modifications. Si la mémoire interne contient déjà un autre morceau que vous désirez conserver, sauvegardez d'abord ce dernier sur disquette.**

Procédure

1. Pressez le bouton SEQUENCER pour obtenir l'affichage Song Play.
2. Amenez le curseur sur le numéro de morceau et sélectionnez le morceau que vous désirez éditer.
3. Pressez le bouton EDIT pour allumer son indicateur.
4. Pressez le bouton de fonction TRK EDIT.

A cet instant, l'indicateur du bouton TRK EDIT clignotera et l'affichage d'édition apparaîtra.

Si vous avez sélectionné un morceau sur disquette pour l'édition de piste, l'affichage suivant apparaîtra. Pressez le bouton ENTER pour charger le morceau en mémoire interne.

```
This Song is not Internal Song.
Load anyway ?      YES=[ENTER]:NO=[EXIT]
```

* **Si vous décidez de ne pas charger le morceau, pressez le bouton EXIT.**

5. Amenez le curseur sur Type et sélectionnez la fonction d'édition que vous désirez utiliser. Pour des détails sur chaque fonction d'édition, référez-vous à «Fonctions d'édition de piste» dans les pages suivantes.

* **Quand vous pressez le bouton TRK EDIT, le curseur passe au paramètre Type quel que soit son emplacement précédent.**

6. Faites les réglages de paramètre.

* **Pour des détails sur la façon de régler le paramètre Measure, référez-vous à «Choix d'une zone».**

7. Pressez le bouton ENTER pour exécuter la fonction d'édition.

* **Le dernier écran de réglage de paramètre comprendra une indication ENTER, mais vous pouvez presser le bouton ENTER dans tout autre écran précédent pour exécuter la fonction d'édition.**

8. Pressez le bouton EXIT pour retourner à l'affichage de jeu du mode séquenceur.

Choix de la zone

Le paramètre Measure fixe la zone qui sera affectée par la procédure d'édition. Vous pouvez choisir cette zone à l'aide des numéros de mesure ou de points de localisation.

* **Parmi les fonctions d'édition de piste, la procédure de réglage diffère légèrement pour "3:COPY" et "4:INSERT". Pour des détails, voir «Fonctions d'édition de piste».**

Emploi du numéro de mesure pour spécifier la zone d'édition

La zone affectée par la procédure d'édition peut être spécifiée sous la forme «depuis la mesure «N» pour «M» mesures». Ainsi, si vous spécifiez «de la mesure 5 pour 6 mesures», la zone éditée commence au début de la mesure 5 et s'étend jusqu'à la fin de la mesure 10.

Procédure

1. Amenez le curseur sur la mesure de départ et programmez la mesure à laquelle vous désirez que commence l'édition.

```
TRACK |Type | Target | Measure▶
EDIT  |01:ERASE |TRK ALL| 1for9999
```

└─┬─┘
Mesure de départ |
Nombre de mesures

2. Amenez le curseur sur le nombre de mesures et programmez le nombre de mesures (à partir de la mesure de début de zone) que vous désirez éditer.

* **Si vous choisissez ALL, la zone d'édition s'étendra de la mesure 1 à la dernière mesure.**

Emploi des marqueurs de localisation pour spécifier la zone d'édition

La zone à éditer peut être spécifiée à l'aide des marqueurs de localisation. Par exemple, si vous spécifiez «de LOC1 à LOC2» (LOC1: LOC2), la zone d'édition s'étendra jusqu'immédiatement avant le point LOC2. En d'autres termes, LOC2 ne sera pas inclus.

* **Pour des détails sur la façon de fixer les points de localisation, référez-vous en p.87.**

Procédure

1. Pressez LOCATE pour allumer son indicateur.

2. Amenez le curseur sur la position de départ et programmez le numéro de localisation auquel vous désirez que commence l'édition.

Position de localisation

```
TRACK |Type | Target | 1-01-000▶
EDIT  |01:ERASE |TRK ALL| LOC0:LOC9
```

└─┬─┘
Marqueur de départ |
Marqueur de fin

3. Amenez le curseur sur l'emplacement de fin et spécifiez le numéro du marqueur auquel vous désirez que l'édition se termine.

4. Pour retourner à la méthode de réglage par mesure, pressez le bouton LOCATE pour éteindre l'indicateur du bouton.

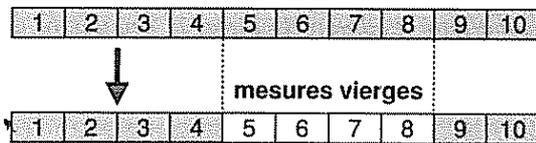
Fonctions d'édition de piste

L'édition de piste offre 13 types d'édition différents.

01: ERASE (effacement)

Cette fonction efface des portions de morceau. Utilisez-la pour effacer des données que vous avez programmées par erreur.

Exemple: Si vous effacez de la mesure 5 à la mesure 8.



Target (piste visée)

Sélectionnez la ou les pistes dont vous désirez effacer les données.

TRK ALL: Toutes les pistes ordinaires, la piste Beat et la piste de tempo

TRK 1—16: La piste ordinaire spécifiée

TRK T: La piste de tempo

PTN 001—100: Le Pattern spécifié

Measure (mesure)

Spécifie la zone dans laquelle les données seront effacées.

Status (événement visé)

Sélectionne le statut MIDI que vous désirez effacer.

ALL: Tous les types de messages MIDI suivants

NOTE: Note On et Note Off

P.AFT: Aftertouch polyphonique

C.C: Changement de commande

PROG: Changement de programme

C.AFT: Aftertouch par canal

BEND: Pitch Bend

EXC: Messages exclusifs

TUNE: Demande d'accord (Tune Request)

PTN: Appel de Pattern (Pattern Call)

* Si le paramètre Target est réglé sur TRK T, il n'est bien entendu pas possible d'accéder au paramètre Status.

* Pour NOTE et P.AFT vous pouvez également spécifier la tessiture visée en pressant les touches qui la délimitent sur le clavier du XP-50.

TRACK	◀Status	Channel	[ENTER]
ERASE	P.AFT:C	-1-G 9 ALL	

Tessiture

Channel (canal visé)

Sélectionne le canal MIDI des données à effacer.

ALL: Tous les canaux MIDI

1—16: Le canal MIDI spécifié

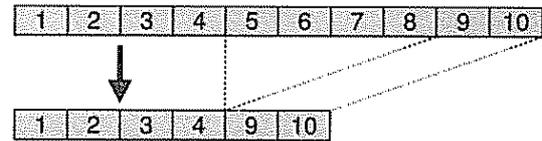
* Si vous réglez le paramètre Target sur TRK T, le paramètre Channel n'est bien sûr pas accessible.

* Si le paramètre Status est réglé sur EX, TUNE ou PTN, le paramètre Channel n'est bien sûr pas accessible.

02: DELETE (suppression)

Cette fonction supprime des portions de morceau ainsi que les mesures qui les contiennent, les données suivantes avançant d'autant pour remplir le vide créé.

Exemple: Si vous supprimez de la mesure 5 à la mesure 8



Les mesures 5–8 d'origine disparaîtront, et les mesures 9 et 10 avanceront d'autant.

Target (piste visée)

Sélectionnez la ou les pistes dont vous désirez supprimer les données.

TRK ALL: Toutes les pistes ordinaires, la piste Beat et la piste de tempo

TRK 1—16: La piste ordinaire spécifiée

TRK T: La piste de Tempo

PTN 001—100: Le Pattern spécifié

Measure (mesure)

Spécifie la zone dans laquelle les données seront supprimées.

03: COPY (copie)

Cette fonction copie des portions de morceau. C'est une fonction pratique quand vous désirez répéter la même phrase plusieurs fois dans un morceau. Vous pouvez copier des Patterns dans une piste ordinaire ou à l'inverse copier des données d'une piste ordinaire dans un Pattern.

Source (piste source)

Sélectionne la ou les pistes source de la copie.

TRK ALL: Toutes les pistes ordinaires, la piste Beat et la piste de tempo

TRK 1—16: La piste ordinaire spécifiée

TRK T: La piste de Tempo

PTN 001—100: Le Pattern spécifié

Dest (piste de destination)

Sélectionne la ou les pistes destination de la copie.

TRK ALL: Les données de chaque piste seront copiées dans la même piste que la source de copie

TRK 1—16: La piste ordinaire choisie

TRK T: La piste de Tempo

PTN 001—100: Le Pattern choisi

* Si vous réglez le paramètre Source sur TRK ALL, le paramètre Dest peut être réglé au choix sur TRK ALL ou PTN 001-100. Si vous sélectionnez PTN 001-100, les données des pistes ordinaires seront fusionnées pour la copie.

* Si vous réglez le paramètre Source sur TRK T, le paramètre Dest sera obligatoirement réglé sur TRK T.

Mesure (Mesure / mesure de destination)

Détermine la plage de mesures dont les données seront copiées (Mesure) et la mesure de destination à partir de laquelle les données seront copiées (mesure de destination).

TRACK	◀	Measure	Mode	Times▶
COPY		1for9999→	1 REPLACE	1

Mesure Mesure de destination

* Si vous désirez que la destination de copie soit la dernière mesure, réglez la destination de mesure sur END.

Mode (mode de copie)

MIX: Combine les données de la source de copie avec les données existant déjà à l'emplacement de destination.

REPLACE: Si le paramètre Channel (Ch) est réglé sur ALL, toutes les données de l'emplacement de destination seront remplacées par les données source de la copie. Si ce paramètre de canal est réglé sur 1-16 et que la destination de la copie contient des données MIDI du même canal que la source de la copie, seules les données de ces canaux seront remplacées.

Times (nombre de copies)

Détermine le nombre de fois que les données seront copiées dans l'emplacement de destination.

Status (événement visé)

Sélectionne le statut MIDI que vous désirez copier.

ALL: Tous les types de messages MIDI suivants

NOTE: Note On et Note Off

P.AFT: Aftersustain polyphonique

C.C: Changement de commande

PROG: Changement de programme

C.AFT: Aftersustain par canal

BEND: Pitch Bend

EXC: Messages exclusifs

TUNE: Demande d'accord (Tune Request)

PTN: Appel de Pattern (Pattern Call)

* Si le paramètre Source est réglé sur TRK T, il n'est bien entendu pas possible d'accéder au paramètre Status.

* Pour NOTE et P.AFT vous pouvez également spécifier la tessiture visée en pressant les touches qui la délimitent sur le clavier du XP-50.

Channel (canal visé)

Sélectionne le canal MIDI des données que vous désirez copier.

ALL: Tous les canaux MIDI

1—16: Le canal MIDI spécifié

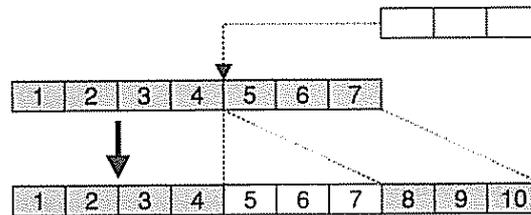
* Si vous réglez le paramètre Source sur TRK T, le paramètre Channel n'est bien sûr pas accessible.

* Si le paramètre Status est réglé sur EX, TUNE ou PTN, le paramètre Channel n'est bien sûr pas accessible.

04: INSERT (Insertion de mesure)

Cette fonction insère des mesures vierges à l'emplacement que vous aurez spécifié dans le morceau.

Exemple: Si vous insérez 3 mesures vierges en mesure 5



Target (piste visée)

Sélectionnez la ou les pistes dans laquelle des mesures vierges seront insérées.

TRK ALL: Toutes les pistes ordinaires, la piste Beat et la piste de tempo

TRK 1—16: La piste ordinaire spécifiée

TRK T: La piste de Tempo

PTN 001—100: Le Pattern spécifié

Mesure (mesure de départ/mesures insérées)

La mesure de départ correspond à l'emplacement où seront insérées les mesures. Les mesures insérées représentent le nombre de mesures qui seront insérées.

TRACK	Type	Target	Measure▶
EDIT	04:INSERT	TRK ALL	1for9999

Mesure de début
|
Mesures insérées

Beat (format des mesures insérées)

Si vous avez réglé le paramètre Target sur TRK ALL, vous devez également spécifier le format des mesures vierges insérées. Pour d'autres réglages de Target, c'est le format actuellement spécifié pour les autres pistes (qui elles restent inchangées) qui sera utilisé et Beat ne peut pas être spécifié.

05: TRNSPOS (transposition)

Cette fonction transpose la hauteur des données de notes dans une piste ordinaire ou un Pattern sur une plage de +/-99 demi-tons. Vous pouvez utiliser cette fonction lorsque vous désirez transposer les instruments ou passer d'une tonalité à une autre dans un morceau.

Target (piste visée)

Sélectionnez la ou les pistes qui seront transposées

TRK ALL: Toutes les pistes ordinaires, la piste Beat et la piste de tempo

TRK 1—16: La piste ordinaire spécifiée

TRK T: La piste de Tempo

PTN 001—100: Le Pattern spécifié

Mesure (mesure)

Spécifie la zone de mesures qui sera transposée.

Bias (valeur de transposition)

Spécifie la valeur de la transposition en demi-tons. Avec un réglage 0, il n'y a pas de transposition.

Channel (canal visé)

Détermine le canal MIDI à transposer.

ALL: Tous les canaux MIDI

1—16: Le canal MIDI spécifié

Target (piste visée)

Sélectionne la piste dont les valeurs de Gate Time doivent être modifiées.

TRK ALL: Toutes les pistes ordinaires, la piste Beat et la piste de tempo

TRK 1—16: La piste ordinaire spécifiée

TRK T: La piste de tempo

PTN 001—100: Le Pattern spécifié

Measure (mesures)

Spécifie la zone de mesures dans laquelle sera modifiée la valeur de Gate Time.

Bias (valeur de changement de Gate Time)

Réglez ce paramètre si vous désirez ajouter une valeur fixe à toutes les valeurs de Gate Time. Par exemple, si vous désirez qu'une valeur de Gate Time de 90 soit convertie en 60, réglez ce paramètre sur -30.

Magnify (changement proportionnel de Gate Time)

Réglez ce paramètre pour augmenter ou diminuer les valeurs de Gate Time selon un rapport spécifique. Avec un réglage de 100 %, il n'y aura pas de changement. Des réglages supérieurs à 100 % allongeront la durée Gate time et des réglages inférieurs à 100 % la raccourciront. Par exemple, si vous désirez diviser en 2 les durées Gate Time, réglez ce paramètre sur 50 %. Si vous désirez au contraire les doubler, réglez ce paramètre sur 200 %.

Ch (canal visé)

Détermine le canal MIDI des données dont la valeur Gate Time doit être modifiée.

ALL: Tous les canaux MIDI

1—16: Le canal MIDI spécifié

Note (tessiture)

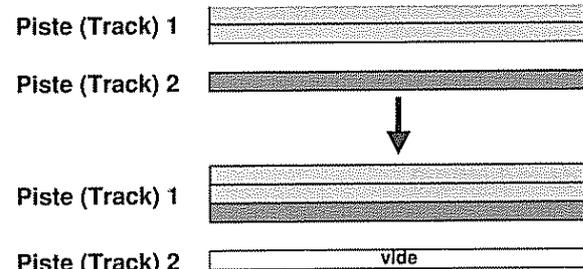
Spécifie la plage de notes dont la valeur Gate time sera modifiée. Ce paramètre peut également se régler en pressant les touches des extrémités de cette tessiture sur le clavier du XP-50.

** Il n'est pas possible de régler la limite basse au-dessus de la limite haute ni l'inverse. Si vous essayez de le faire, les 2 valeurs s'échangent.*

09: MERGE (fusion)

Cette fonction fusionne (combine) les données de 2 pistes ordinaires en une seule. Les données de l'autre piste sont effacées. La même fonction peut s'appliquer également aux Patterns.

Exemple Si vous fusionnez (merge) les pistes 1 et 2 dans la piste 1



Source (piste source)

Sélectionne une des pistes à fusionner. Quand la procédure est terminée, cette piste est effacée.

TRK 1—16: La piste spécifiée

PTN 001—100: Le Pattern spécifié

Destination (Piste de destination)

Sélectionne l'autre piste à fusionner.

TRK 1—16: La piste spécifiée

PTN 1—100: Le Pattern spécifié

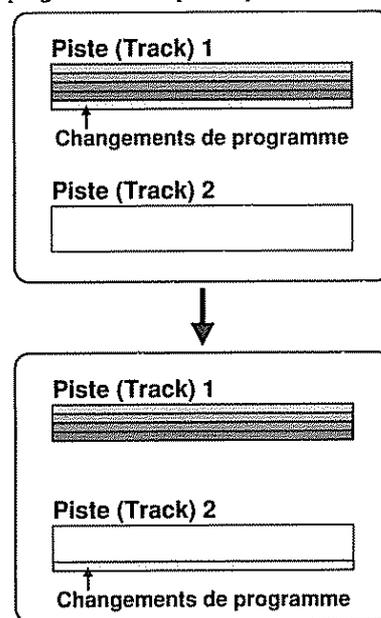
** Si les 2 pistes du Pattern à fusionner contiennent des données ayant le même canal MIDI, ces données sont combinées.*

** Il n'est pas possible de faire le même réglage pour les paramètres Source et Destination.*

10: EXTRACT (extraction)

Cette fonction extrait une partie des données d'une piste ordinaire ou d'un Pattern et les déplace jusqu'au même emplacement dans une autre piste ou un autre Pattern.

Exemple: Si vous extrayez les données de changement de programme de la piste 1 pour les amener en piste 2



Source (piste source)

Sélectionne la piste dont les données doivent être extraites.

TRK 1—16: La piste spécifiée

PTN 001—100: Le Pattern spécifié

Destination (Piste de destination)

Sélectionne la piste dans laquelle seront amenées les données

TRK 1—16: La piste spécifiée

PTN 1—100: Le Pattern spécifié

** Il n'est pas possible de régler les paramètres Source et Destination sur la même valeur.*

Measure (mesures)

Détermine la zone de mesures depuis laquelle des données seront extraites.

Mode (mode d'extraction)

MIX: Les données extraites seront mélangées aux données présentes à la destination.

REPLACE: Si le paramètre Ch (canal MIDI) est ALL, toutes les données de la destination seront remplacées par les données extraites. Si ce paramètre est réglé sur 1-16, seules les données du même canal que les données extraites seront remplacées, et les données des autres canaux présentes à l'emplacement de destination seront conservées.

Status (événement visé)

Sélectionne le statut MIDI que vous désirez extraire.

ALL: Tous les types suivants de messages MIDI

NOTE: Note On et Note Off

P.AFT: Aftertouch polyphonique

C.C: Changement de commande

PROG: Changement de programme

C.AFT: Aftertouch par canal

BEND: Pitch Bend

EXC: Messages exclusifs

TUNE: Demande d'accord (Tune Request)

PTN: Appel de Pattern (Pattern Call)

* Pour NOTE et P.AFT vous pouvez également spécifier la tessiture visée en pressant les touches qui la délimitent sur le clavier du XP-50.

Channel (canal visé)

Sélectionne le canal MIDI des données à extraire.

ALL: Tous les canaux MIDI

1—16: Le canal MIDI spécifié

* Si le paramètre Status est réglé sur EX, TUNE ou PTN, le paramètre Channel n'est bien sûr pas accessible.

11: SHIFT (décalage dans le temps)

Cette fonction décale plus tôt ou plus tard les données, par paliers d'un coup d'horloge. Les données qui devraient ainsi être replacées mathématiquement avant le début du morceau seront placées au début du morceau. A l'opposé, si des données étaient reculées au delà de la fin du morceau, de nouvelles mesures seraient automatiquement créées pour qu'elles y soient placées. Le format des mesures ainsi créées sera celui de la dernière mesure actuelle.

Target (piste visée)

Sélectionnez la ou les pistes dont vous désirez décaler les données.

TRK ALL: Toutes les pistes (ordinaires, Beat et tempo)

TRK 1—16: La piste ordinaire spécifiée

TRK T: La piste de tempo

PTN 001—100: Le Pattern spécifié

Measure (mesures)

Spécifie la zone de mesures qui sera décalée dans le temps.

Bias (valeur du décalage)

Fixe le nombre de coups d'horloge dont seront déplacées les données.

Status (événement visé)

Sélectionne le statut MIDI que vous désirez décaler dans le temps.

ALL: Tous les types de messages MIDI suivants

NOTE: Note On et Note Off

P.AFT: Aftertouch polyphonique

C.C: Changement de commande

PROG: Changement de programme

C.AFT: Aftertouch par canal

BEND: Pitch Bend

EXC: Messages exclusifs

TUNE: Demande d'accord (Tune Request)

PTN: Appel de Pattern (Pattern Call)

* Si le paramètre Target est réglé sur TRK T, il n'est bien

entendu pas possible d'accéder au paramètre Status.

* Pour NOTE et P.AFT vous pouvez également spécifier la tessiture visée en pressant les touches qui la délimitent sur le clavier du XP-50.

Channel (canal visé)

Sélectionne le canal MIDI des données qui seront décalées dans le temps.

ALL: Tous les canaux MIDI

1—16: Le canal MIDI spécifié

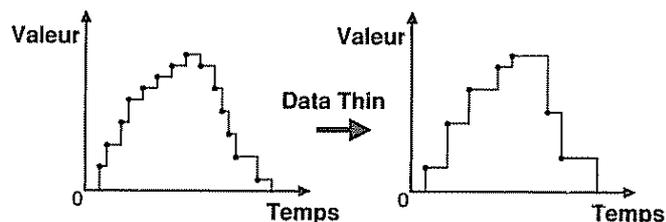
* Si le paramètre Target est réglé sur TRK T, il n'est bien entendu pas possible d'accéder au paramètre Status.

* Si le paramètre Status est réglé sur EX, TUNE ou PTN, le paramètre Channel n'est bien sûr pas accessible.

12: THIN (réduction des données)

Les commandes dont la valeur peut varier en continu telles que l'Aftertouch, le Pitch Bend et l'expression tendent à créer des quantités très importantes de données. Cette fonction peut servir à réduire ces données sans dénaturer l'interprétation.

* Le tempo et la façon dont les données changent déterminent combien de données peuvent être ainsi supprimées avant que cela ne se remarque, et il est pour cela difficile de donner une règle d'application générale. Essayez différents réglages.



Target (piste visée)

Sélectionnez la (les) piste(s) dans lesquelles les données seront réduites.

TRK ALL: Toutes les pistes ordinaires, la piste Beat et la piste de tempo

TRK 1—16: La piste ordinaire spécifiée

TRK T: La piste de tempo

PTN 001—100: Le Pattern spécifié

Measure (mesures)

Spécifie la zone de mesures dans laquelle les données seront réduites.

V (valeur de réduction)

Détermine l'importance de la réduction des données. Si vous réduisez des données lors d'une variation rapide d'une commande, utilisez des plus hauts réglages pour ce paramètre.

T (durée de réduction)

Détermine l'intervalle de temps durant lequel les données seront réduites. Si vous réduisez des données qui changent progressivement, utilisez des réglages élevés pour ce paramètre.

Status (événement visé)

Sélectionne le statut MIDI qui sera réduit.

ALL: Tous les types suivants de messages MIDI

P.AFT: Aftertouch polyphonique

C.C: Changement de commande

C.AFT: Aftertouch par canal

BEND: Pitch Bend

* Pour NOTE et P.AFT vous pouvez également spécifier la tessiture visée en pressant les touches qui la délimitent sur le clavier du XP-50.

Channel (canal visé)

Sélectionne le canal MIDI des données qui seront réduits.

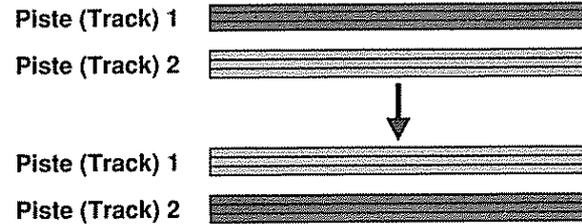
ALL: Tous les canaux MIDI

1—16: Le canal MIDI spécifié

13: XCHANGE (Echange)

Cette fonction échange des données entre 2 pistes ordinaires ou des Patterns. Vous pouvez également échanger des données entre une piste ordinaire et un Pattern.

Exemple Si vous échangez les pistes 1 et 2



Target (piste visée)

Sélectionne les pistes dont les données seront échangées.

TRK 1—16: La piste spécifiée

PTN 1—100: Le Pattern spécifié

** Il n'est pas possible de régler les 2 pistes concernées sur la même valeur.*

Quantification

La quantification en temps réel a été évoquée au chapitre 4, mais le XP-50 peut également quantifier des données de morceau qui ont déjà été enregistrées.

La quantification ne fait que déplacer le moment où les notes sont pressées et relâchées et n'affecte pas l'emplacement des autres données. Cela signifie que, selon le type de donnée, certaines interprétations peuvent sembler altérées. Des données ne concernant pas le clavier telles que les données de Pitch Bend devront donc préférablement être enregistrées à posteriori par enregistrement avec mixage (Mix) etc.

Le XP-50 a une fonction de contrôle préalable qui vous permet d'écouter le résultat d'une procédure de quantification alors que vous êtes toujours au stade du réglage des paramètres (c'est-à-dire avant que la procédure ne soit réellement exécutée). Cela vous aidera à faire les réglages de quantification les plus appropriés.

*** La fonction de quantification ne peut pas directement modifier un morceau stocké sur disquette. Vous devez d'abord charger ce morceau en mémoire interne puis lui appliquer la fonction de quantification.**

Si la mémoire interne contient déjà un morceau que vous désirez conserver, vous devez le sauvegarder sur disquette préalablement.

Procédure

1. Pressez le bouton SEQUENCER pour obtenir l'affichage Song Play.
2. Amenez le curseur sur le numéro de morceau et sélectionnez le morceau que vous désirez quantifier.
3. Pressez le bouton EDIT pour allumer son indicateur.
4. Pressez le bouton de fonction TRK EDIT.

A cet instant, l'indicateur du bouton QUANTIZE clignotera et l'affichage Quantize (quantification) apparaîtra.

Si vous avez sélectionné un morceau stocké sur disquette, l'affichage suivant apparaîtra. Pressez le bouton ENTER pour charger le morceau en mémoire interne. Ce message vous avertit que le morceau n'est pas chargé en mémoire interne et vous demande si vous désirez le charger.

```
This Song is not Internal Song.
Load anyway ?      YES=[ENTER]:NO=[EXIT]
```

*** Si vous décidez de ne pas charger le morceau, pressez le bouton EXIT.**

5. Amenez le curseur sur le paramètre Type et sélectionnez le type de quantification : "1:GRID", "2:SHUFFLE", ou "3:GROOVE".

```
QUANTIZE|Type      |Resolution|Strength▶
         |1:GRID    |          |      ♪| 100%
```

Type de quantification

*** Quand vous pressez le bouton QUANTIZE, le curseur se positionne sur le paramètre Type quelle que soit sa position précédente.**

6. Faites les réglages de paramètre.

*** Pour des détails sur la façon de spécifier la plage de mesures, voir «Choix d'une zone d'édition» (p.73).**

*** Vous pouvez écouter le résultat de la procédure de quantification alors que vous êtes encore au stade du réglage des paramètres. Pour des détails, voir la «fonction de contrôle préalable» (p.82).**

7. Pressez le bouton ENTER pour exécuter la procédure de quantification.

8. Pressez le bouton EXIT pour retourner à l'affichage de jeu du mode Sequencer.

Quantification «Grid» (sur une grille)

De la même façon que lors de l'enregistrement en temps réel, la quantification Grid peut également servir sur un morceau préalablement enregistré. Cette quantification déplace les notes jusqu'à la division la plus proche correspondant à la valeur de note spécifiée.

Paramètres de quantification Grid

Résolution

Spécifie l'intervalle de quantification (valeur de note).

Strength (rigueur de quantification)

Ce paramètre détermine l'intensité de la correction par rapport à l'intervalle spécifié pour la résolution. Avec un jeu de 100 %, la note sera replacée parfaitement sur la position théorique voulue par le réglage Resolution. Des valeurs plus basses rapprochent cette note de la position idéale théorique sans l'y placer exactement. Avec un réglage de 0 %, aucun changement ne se produit.

Measure (mesures)

Spécifie la plage de mesures qui seront quantifiées.

Channel (canal visé)

Détermine le ou les canaux MIDI de données qui seront quantifiés.

ALL: Tous les canaux MIDI

1—16: Le canal MIDI spécifié

Note (tessiture)

Fixe la plage de notes qui seront quantifiées. Ce paramètre peut également être réglé en pressant les touches correspondant aux extrémités de la tessiture sur la claviers du XP-50.

Target (piste visée)

Sélectionne la piste ou le Pattern qui sera quantifié.

TRACK: La ou les piste(s) spécifiée(s)

Si Track est sélectionné, vous pouvez déterminer individuellement pour chaque piste si elle sera ou non quantifiée. Un symbole "O" indique que les pistes seront quantifiées, un symbole "_" indique que les pistes ne le seront pas. Pour changer le réglage de chaque piste, éteignez l'indicateur du bouton EDIT et pressez le bouton TRACK approprié. Pour changer le réglage d'une piste 1—8, éteignez l'indicateur du bouton 1-8/9-16. Pour changer le réglage d'une piste 9—16, allumez l'indicateur du bouton 1-8/9-16.

```
QUANTAIZE◀ Target|1    5    9    13[ENTER]
GRID           | TRACK|oooo oooo oooo oooo
```

*** Si vous désirez sélectionner toutes les pistes, tenez enfoncé le bouton SHIFT et pressez le bouton 1-8/9-16. Pour annuler la sélection de toutes les pistes, pressez cette combinaison de boutons à nouveau.**

PTN 001—100: Le Pattern spécifié dans la piste de Patterns

Quantification «Shuffle»

Comme en enregistrement en temps réel, vous pouvez également utiliser la quantification Shuffle sur un morceau déjà enregistré. Cette quantification donne un «swing» à votre musique.

Paramètres de quantification Shuffle

Resolution

Détermine l'intervalle de quantification (valeur de note). Vous pouvez choisir des croches ou des double-croches.

Rate (amplitude de quantification Shuffle)

Ce paramètre sert uniquement avec la quantification Shuffle. Il détermine la distance qui sépare un temps fort spécifié par le paramètre Resolution du temps faible suivant. Avec un réglage 50 %, le temps faible sera exactement à mi chemin entre deux temps forts. Avec un réglage de 0 %, le temps faible sera ramené au même instant que le temps fort précédent. Avec un réglage de 100 %, le décalage se fera jusqu'au temps fort suivant.

Measure (mesures)

Spécifie la plage de mesures qui sera quantifiée.

Channel (canal visé)

Détermine le ou les canaux MIDI dont les données seront quantifiées.

ALL: Tous les canaux MIDI

1—16: Le canal MIDI spécifié

Note (tessiture)

Fixe la plage de notes qui seront quantifiées. Ce paramètre peut également être réglé en pressant les touches correspondant aux extrémités de la tessiture sur la claviers du XP-50.

Target (piste visée)

Sélectionne la piste ou le Pattern qui sera quantifié.

TRACK: La ou les piste(s) spécifiée(s)

Si Track est sélectionné, vous pouvez déterminer individuellement pour chaque piste si elle sera ou non quantifiée. Un symbole "○" indique que les pistes seront quantifiées, un symbole "_" indique que les pistes ne le seront pas. Pour changer le réglage de chaque piste, éteignez l'indicateur du bouton EDIT et pressez le bouton TRACK approprié. Pour changer le réglage d'une piste 1—8, éteignez l'indicateur du bouton 1-8/9-16. Pour changer le réglage d'une piste 9—16, allumez l'indicateur du bouton 1-8/9-16.

*** Si vous désirez sélectionner toutes les pistes, tenez enfoncé le bouton SHIFT et pressez le bouton 1-8/9-16. Pour annuler la sélection de toutes les pistes, pressez cette combinaison de boutons à nouveau.**

PTN 001—100: Le Pattern spécifié dans la piste de Patterns.

Quantification Groove

Le XP-50 dispose de 90 modèles de quantification. Ces modèles (Templates) contiennent différents types de réglages de quantification vous permettant d'appliquer des «feelings rythmiques» particuliers à votre morceau.

*** Ces modèles sont prévus pour des mesures en 4/4. Ils ne produiront pas les résultats désirés sur des données ayant d'autres formats.**

Paramètre de quantification «Groove»

Template (modèle de quantification Groove)

Spécifie le numéro du modèle que vous désirez utiliser.

*** Pour des détails sur les réglages de chaque modèle, référez-vous à la liste des modèles de quantification Groove (p.128).**

Mode

CLOCK: Seuls la mise en place des messages de note de modèle sont utilisés

CLK&VEL: La mise en place et la dynamique des messages de note sont utilisés

Measure (mesures)

Spécifie la plage de mesures qui seront quantifiées.

Channel (canal visé)

Détermine le ou les canaux MIDI dont les données seront quantifiées.

ALL: Tous les canaux MIDI

1—16: Le canal MIDI spécifié

Note (tessiture)

Fixe la plage de notes qui seront quantifiées. Ce paramètre peut également être réglé en pressant les touches correspondant aux extrémités de la tessiture sur la claviers du XP-50.

Target (piste visée)

Sélectionne la piste ou le Pattern qui sera quantifié.

TRACK: La ou les piste(s) spécifiée(s)

Si Track est sélectionné, vous pouvez déterminer individuellement pour chaque piste si elle sera ou non quantifiée. Un symbole "○" indique que les pistes seront quantifiées, un symbole "_" indique que les pistes ne le seront pas. Pour changer le réglage de chaque piste, éteignez l'indicateur du bouton EDIT et pressez le bouton TRACK approprié. Pour changer le réglage d'une piste 1—8, éteignez l'indicateur du bouton 1-8/9-16. Pour changer le réglage d'une piste 9—16, allumez l'indicateur du bouton 1-8/9-16.

*** Si vous désirez sélectionner toutes les pistes, tenez enfoncé le bouton SHIFT et pressez le bouton 1-8/9-16. Pour annuler la sélection de toutes les pistes, pressez cette combinaison de boutons à nouveau.**

PTN 001—100: Le Pattern spécifié dans la piste de Patterns.

< La fonction de contrôle préalable (Preview) >

Cette fonction vous permet d'écouter le résultat de la quantification alors que vous êtes en cours de réglage des paramètres, c'est-à-dire avant d'exécuter la procédure.

** Il n'est pas possible d'écouter des Patterns qui sont assignés à une piste.*

** Il n'est pas possible d'écouter des pistes qui ont été coupées.*

Procédure

1. Assurez-vous que vous faites les réglages des paramètres de quantification.

2. Pressez le bouton STOP/PLAY.

Si vous avez sélectionné la quantification Grid ou Shuffle, les 2 mesures partant de la mesure actuelle seront jouées répétitivement. Si vous avez sélectionné la quantification Groove, 4 mesures seront jouées répétitivement.

3. Vous pouvez modifier les réglages de paramètre tout en écoutant la reproduction de contrôle et celle-ci changera au fur et à mesure des variations de réglages.

Les paramètres suivants peuvent être modifiés durant l'écoute préalable.

Quantification Grid: les paramètres Resolution et Strength

Quantification Shuffle: les paramètres Resolution et Rate

Quantification Groove: les paramètres Template et Mode

4. Pressez le bouton STOP/PLAY une fois encore et la reproduction s'arrêtera.

** Pendant que vous faites les réglages de paramètre de quantification, vous pouvez également presser le bouton SHIFT + STOP/PLAY pour faire reproduire le morceau de façon normale. Toutefois, contrairement à ce qui se passe quand vous utilisez la fonction de contrôle préalable, modifier les paramètres n'aura pas d'effet sur la reproduction.*

Edition au microscope

Le type d'édition par lequel vous modifiez individuellement un message parmi les données enregistrées est l'édition au microscope.

* *Il n'est pas possible de pratiquer directement l'édition au microscope d'un morceau stocké sur disquette. Ce morceau doit d'abord être chargé en mémoire interne avant de pouvoir être édité. Si un morceau que vous désirez garder est déjà en mémoire interne, veillez à le sauvegarder avant de commencer.*

Visualisation des messages enregistrés

Procédure

1. Pressez le bouton SEQUENCER pour obtenir l'affichage Song Play.
2. Amenez le curseur sur le numéro de morceau et sélectionnez le morceau que vous désirez ainsi éditer.
3. Pressez le bouton M.SCOPE pour obtenir l'affichage Microscope.

Si vous avez sélectionné un morceau stocké sur disquette, le message suivant apparaîtra, vous indiquant que le morceau n'est pas chargé en mémoire interne et vous demandant si vous désirez le charger. Pressez le bouton ENTER pour charger le morceau en mémoire interne.

```

This Song is not Internal Song.
Load anyway ?      YES=[ENTER] :NO=[EXIT]
  
```

* *Si vous décidez de ne pas charger le morceau, pressez le bouton EXIT.*

4. Sélectionnez la piste que vous désirez visualiser. Pressez d'abord le bouton EDIT pour éteindre son indicateur. Pour sélectionner une piste 1-8, éteignez l'indicateur du bouton 1-8/9-16 et pressez le bouton TRACK approprié. Pour une piste 9-16, allumez l'indicateur 1-8/9-16 et pressez le bouton TRACK approprié. Pour appeler un Pattern de la piste de Patterns, pressez PATTERN TRACK et programmez son numéro. Pour sélectionner la piste de tempo ou la piste Beat, pressez le bouton TEMPO/BEAT TRACK. Chaque fois que vous presserez le bouton TEMPO/BEAT TRACK, vous alternerez entre piste de tempo, piste Beat et piste ordinaire.
5. Utilisez les boutons ▲ / ▼ pour successivement visualiser les messages.

symbole indiquant que d'autres messages MIDI existent au même emplacement

	message	paramètres
TRACK 1 *	Note(G 9)	Ch Note OnVel Gate▶
M.SCOPE ↓	1-01-000	1 127 127 65535

emplacement (mesure-temps-coup d'horloge)

* *Quand le curseur a été amené sur la position temporelle (coup d'horloge ou Clock), vous pouvez également faire défiler les messages en tournant l'Alpha-Dial ou en pressant les boutons INC/DEC.*

* *Pour vous déplacer dans l'affichage de messages par paliers d'une mesure, amenez le curseur sur la mesure (ou un temps) et tournez l'Alpha-Dial ou pressez les boutons INC/DEC. Vous pouvez aussi vous déplacer de mesure en mesure en pressant les boutons BWD/FWD.*

* *Si vous désirez afficher une position d'horloge sur laquelle ne se trouve aucun message, amenez le curseur sur la valeur d'horloge et utilisez les touches numériques pour choisir votre emplacement.*

Sélection du type de message visualisé

Vous pouvez sélectionner les types de message qui s'afficheront. En réglant l'affichage pour ne visualiser que le type de données qui vous intéresse, vous trouverez et modifierez les données plus efficacement.

Procédure

1. Allumez l'indicateur du bouton EDIT.
2. Pressez le bouton de fonction VIEW. A cet instant, l'indicateur du bouton VIEW clignotera et l'affichage View Filter apparaîtra.
3. Activez les types de messages que vous désirez visualiser.

Réglez le paramètre Channel (canal MIDI) pour sélectionner les canaux MIDI que vous désirez visualiser. Avec un réglage ALL, les messages de tous les canaux MIDI seront visualisés. Avec un réglage sur 1-16, seuls les messages du canal MIDI spécifié seront visualisés. La visualisation peut se régler On/Off pour les messages suivants.

- Note (Note On et Note Off)
- P.Aft (Aftertouch polyphonique)
- C.C (Changement de commande)
- Prog (Changement de programme)
- C.Aft (Aftertouch par canal)
- P.Bend (Pitch Bend)
- Messages exclusifs
- Pattern (Appel de Pattern ou Pattern Call)

4. Pressez le bouton EXIT pour retourner en affichage Microscope.

Modification des paramètres de messages enregistrés dans une piste ou un Pattern

Dans une piste ou un Pattern, vous pouvez modifier les paramètres des 9 messages suivants. Toutefois, il n'est pas possible de changer le type de message lui-même, comme par exemple de transformer un message de changement de commande en message de Pitch Bend.

Note

- Ch (Canal MIDI)
- Note (Numéro de note)
- OnVel (Dynamique d'enfoncement)
- Gate (Durée ou Gate time)
- Off Velocity (dynamique de relâchement)

P.Aft (Aftertouch polyphonique)

- Ch (Canal MIDI)
- Note (Numéro de note)
- Valeur

CtrlChange (changement de commande)

- Ch (Canal MIDI)
- CC# (Numéro de commande)
- Valeur

ProgChange (changement de programme)

- Ch (Canal MIDI)
- PC# (Numéro de changement de programme)

Ch After (Aftertouch par canal)

- Ch (Canal MIDI)

Pitch Bend

- Ch (Canal MIDI)
- Valeur

Exclusive (messages exclusifs)

Données exclusives

Tune (demande d'accord ou Tune request)

Pattern (appel de Pattern ou Pattern call)

Numéro (Numéro de Pattern)

Modification de messages autres que des messages exclusifs

Procédure

1. Faites afficher le message à modifier.
2. Amenez le curseur sur le paramètre à modifier et modifiez sa valeur.

* *Pour les messages de note et d'aftertouch polyphonique, vous pouvez également spécifier de numéro de note en pressant SHIFT + des touches numériques ou en pressant une note sur le clavier du XP-50.*

* *La dynamique d'enfoncement ou de relâchement d'une note peut également être spécifiée depuis le clavier du XP-50.*

Modification de messages exclusifs

Procédure

1. Faites afficher le message exclusif à éditer.
2. Amenez le curseur sur les données exclusives à modifier.

Quand vous pressez le bouton ► pour déplacer le curseur sur les données exclusives, l'affichage d'édition apparaît.

TRACK	1	F0:41	10	42	12	40	00	00		step
EXC	EDIT	00	41:	7F						1 / 10

Données exclusives
Emplacement actuel du curseur
Nombre total d'octets de données

En pressant les boutons SHIFT + ◀ / ▶, vous pouvez faire accéder directement le curseur au début ou à la fin des données exclusives.

3. Utilisez des touches numériques pour programmer des valeurs de donnée.

Pour programmer A—F, tenez enfoncé le bouton SHIFT et utilisez les touches numériques 0—5.

Pour insérer un nouvel octet de données, amenez le curseur sur l'emplacement désiré et pressez le bouton de fonction CREATE. Une valeur initiale de 00 sera insérée et vous pourrez modifier cette valeur comme vous le désirez.

Pour supprimer un octet de donnée, amenez le curseur sur l'emplacement de la donnée à supprimer et pressez le bouton de fonction ERASE.

* *Pour annuler l'édition de message exclusif, pressez le bouton EXIT.*

4. Quand vous avez fini de modifier les données, pressez le bouton ENTER pour entériner toutes les valeurs.

Sinon, si vous pressez le bouton ◀ pour déplacer le curseur jusqu'à l'affichage d'emplacement dans le temps (mesure-temps/coup d'horloge), toutes les valeurs seront entérinées et vous retournerez à l'affichage précédent.

* *Si le paramètre Auto Calc Check Sum (SYSTEM: SEQUENCER: MICROSCOPE) est sur ON, et si le message est un message exclusif Roland de Type IV, le XP-50 calculera automatiquement le Check Sum lorsque*

vous entérinerez toutes les valeurs et retournerez à l'affichage précédent.

Modification des données de changement de Tempo

La piste de tempo contient des données de changement de tempo qui déterminent le tempo du morceau. Voici comment les modifier.

Tempo (changement de tempo)

Ces données spécifient le tempo.

Procédure

1. Faites afficher les données de changement de tempo que vous désirez modifier.

2. Fixez leur valeur.

* *Le changement de tempo ainsi modifié déterminera le tempo à partir de cet emplacement. Si vous désirez accélérer ou ralentir le tempo général pour la totalité du morceau, changez le tempo de reproduction en affichage de jeu ou d'enregistrement, puis sauvegardez le morceau.*

Modification des paramètres de messages enregistrés en piste Beat

En piste Beat, les paramètres des 2 messages suivants peuvent être modifiés.

BeatChange (changement de format de mesure)

Beat

Détermine le format de mesure.

Key Sign (armature)

Cela détermine si les touches noires seront exprimées sous forme de dièse (#) ou de bémol (b). Faites le réglage approprié en fonction de la tonalité de votre morceau.

* *Ce réglage n'affecte que l'affichage. Il n'a absolument aucun effet sur les procédures de programmation.*

Scale

Cela détermine de tempérament.

Key

Cela détermine la tonalité.

Procédure

1. Affichez le message qui contient les paramètres que vous désirez modifier.

2. Amenez le curseur sur le paramètre à modifier et fixez sa valeur.

Insertion d'un message

Procédure

1. Faites afficher l'emplacement (mesure-temps-coup d'horloge) auquel vous désirez insérer un message.
2. Allumez l'indicateur du bouton EDIT puis pressez le bouton de fonction CREATE.

A cet instant, l'indicateur du bouton CREATE clignotera.

3. Sélectionnez le type de message que vous désirez insérer.

** Pour les types de message qui peuvent être insérés, référez-vous à l'explication ci-dessous.*

4. Pressez le bouton ENTER pour insérer le nouveau message.
5. Le message inséré contiendra les valeurs de données par défaut. Changez ces valeurs si nécessaire.

Messages qui peuvent être insérés dans une piste ou un Pattern

** Vous pouvez également utiliser les touches numériques pour sélectionner le type de données.*

Bouton	Message
9	NOTE (Note On et Note Off)
SHIFT+0	POLY-AFTER (Aftertouch polyphonique)
SHIFT+1	CONTROL-CHANGE (changement de commande)
SHIFT+2	PROGRAM-CHANGE (changement de programme)
SHIFT+3	CHANNEL-AFTER (Aftertouch par canal)
SHIFT+4	PITCH-BEND
SHIFT+6	TUNE (demande d'accord ou Tune Request)
PATTERN	PATTERN (appel de Pattern ou Pattern Call)
SHIFT+5	EXCLUSIVE (PAR DEFAULT)
----	EXCLUSIVE (ACTIVATION GM)
----	EXCLUSIVE (DESACTIVATION GM)

** Il n'est pas possible de sélectionner des messages d'activation ou désactivation GM (GM ON/OFF) à l'aide des touches numériques.*

< Messages d'appel de Pattern (Pattern Call) >

Les messages d'appel de Pattern sont des messages qui appellent des Patterns enregistrés dans le séquenceur du XP-50. En mode d'édition par microscope, vous pouvez insérer un message d'appel de Pattern dans une piste pour qu'une fois atteint cet emplacement dans le morceau, le Pattern correspondant soit déclenché.

C'est une façon pratique d'ajouter (par exemple) certains breaks de batterie ou riffs de guitare dans un morceau.

Les phrases qui reviennent fréquemment dans un morceau (telles que les Parties batterie ou basse) peuvent être enregistrées sous forme d'un Pattern et rappelées par message d'appel de Pattern. Cela vous permet de créer des morceaux plus efficacement et également d'économiser de la mémoire.

** Lorsque vous utilisez des messages d'appel de Pattern pour faire reproduire des Patterns, sachez que chaque piste peut ne reproduire qu'un seul Pattern à la fois. Si 2 messages d'appel de Pattern ou plus sont placés dans la même piste au même endroit, seul le dernier sera pris en compte.*

** Si le Pattern inséré s'étend au delà de la dernière mesure du morceau, la reproduction s'arrête à la dernière mesure du morceau.*

Messages qui peuvent être insérés dans la piste de Tempo

Dans la piste de tempo, vous pouvez presser le bouton CREATE pour insérer un message de tempo (de changement de tempo).

Messages qui peuvent être insérés dans la piste Beat

BEAT (format de mesure)
KEY-SIGNATURE (armature)

Effacement d'un message

Procédure

1. Affichez le message que vous désirez effacer.
2. Allumez l'indicateur du bouton EDIT puis pressez le bouton de fonction ERASE pour effacer le message. Pendant que vous effacez un message, l'indicateur du bouton ERASE clignote.

** Il n'est pas possible d'effacer la donnée de changement de tempo située au début de la piste tempo.*

** Il n'est pas possible d'effacer le changement de format de mesure ou d'armature situé en début de la piste Beat.*

** Il n'est pas possible d'effacer des données de format de mesures du Pattern.*

Déplacement d'un message

Procédure

1. Faites afficher le message que vous désirez déplacer.
2. Allumez l'indicateur du bouton EDIT puis pressez le bouton de fonction MOVE.

A cet instant, l'indicateur du bouton MOVE clignotera.

3. Programmez le nouvel emplacement voulu pour le message.

4. Pressez le bouton ENTER pour déplacer les données.

** Il n'est pas possible de déplacer la donnée de changement de tempo située au début de la piste tempo.*

** Il n'est pas possible de déplacer le changement de format de mesure ou d'armature situé en début de la piste Beat.*

** Il n'est pas possible de déplacer des données de format de mesures du Pattern.*

Copie et placement d'un message

Vous pouvez copier un message dans une sorte de «presse-papier» temporaire dans le XP-50 et le placer dans un emplacement autre autant de fois que vous le voulez. C'est pratique lorsque vous désirez utiliser plusieurs fois les mêmes données.

Copie d'un message

Procédure

1. Faites afficher le message à copier.
2. Allumez l'indicateur du bouton EDIT et pressez le bouton de fonction COPY.

Pendant qu'un message est copié, l'indicateur de bouton COPY clignote.

Placement de données

Procédure

1. Faites afficher l'emplacement où vous désirez placer les données préalablement copiées.
2. Allumez l'indicateur du bouton EDIT et pressez le bouton de fonction PLACE.

Pendant qu'un message est placé, l'indicateur du bouton PLACE clignote.

Chapitre 6. Fonctions pratiques du séquenceur

La fonction de localisation (Locate)

Des marques de localisation sont des marqueurs d'une position (mesure - temps - coup d'horloge) dans le morceau. Elles sont pratiques pour spécifier des zones pour l'enregistrement Auto Punch In, la fonction de bouclage (Loop), l'édition de pistes, etc. 8 points de localisation (1-8) peuvent être réglés pour chaque morceau. Ces positions sont sauvegardées avec les données de morceau. En plus, le point de localisation 0 est automatiquement le point de début d'enregistrement et le point de localisation 9 le point de fin d'enregistrement.

* Pour utiliser la fonction Locate, le morceau doit être chargé en mémoire interne.

* La fonction Locate ne peut être utilisée que si l'afficheur donne un numéro de mesure ou une indication de position (mesure - temps - coup d'horloge).

Programmation d'un marqueur Locate

Procédure

1. A l'emplacement où vous désirez placer un marqueur Locate, pressez SHIFT + LOCATE. L'emplacement actuel sera affiché comme position mémorisée.

LOCATE	↑Locate Number
SET	LOC1(1-01-000)← 1-01-000

Numéro de marqueur	Valeur initiale	Position mémorisée (mesure, temps, coup d'horloge)
--------------------	-----------------	---

* Si vous pressez les boutons SHIFT + LOCATE durant la reproduction de morceau, le moment auquel vous aurez pressé ces boutons sera mémorisé comme marqueur de localisation du morceau.

2. Programmez un numéro de marqueur (1-8).

3. Pressez les boutons ENTER pour régler le marqueur. Vous retournerez à l'afficheur précédent.

* Pour annuler, pressez le bouton EXIT.

Accès à une position marquée

Procédure

1. Assurez-vous que le séquenceur est arrêté.

2. Pressez le bouton LOCATE pour obtenir l'affichage Locate Jump suivant :

LOCATE	Locate Number
JUMP	↓LOC1(1-01-000)

Numéro de marqueur	Position mémorisée (mesure, temps, coup d'horloge)
--------------------	---

3. Sélectionnez un numéro de marqueur et pressez le bouton ENTER.

Lorsque vous pressez le bouton ENTER, vous sautez à l'emplacement mémorisé pour le marqueur spécifié.

* Il n'est pas possible de directement accéder à un marqueur durant la reproduction ou l'enregistrement.

Utilisation de marqueur pour déterminer des zones à boucler ou des points d'insertion

Procédure

1. Assurez-vous que le séquenceur est arrêté.
2. Passez soit en affichage Loop Position (position de boucle), soit en affichage Punch Point (Point d'insertion).
3. Amenez le curseur sur le paramètre que vous désirez régler à l'aide d'un marqueur.
4. Pressez le bouton LOCATE pour accéder à l'affichage Locate Jump.
5. Sélectionnez le numéro de marqueur voulu et pressez le bouton ENTER.

L'emplacement du marqueur spécifié sera choisi comme position pour le bouclage ou l'insertion.

La fonction bouclage (Loop)

La fonction Loop vous permet de répétitivement faire reproduire ou enregistrer une section spécifique (la boucle ou Loop). Il est pratique d'utiliser cette fonction pour enregistrer en temps réel une partie de batterie ou lorsque vous utilisez la fonction d'effacement en temps réel.

Réglage de la zone bouclée

La zone bouclée peut être réglée indépendamment pour chaque morceau et est préservée comme partie des données lorsqu'un morceau est sauvegardé.

* Pour faire les réglages de boucle d'un morceau, vous devez charger le morceau en mémoire interne.

Procédure

1. Pressez le bouton SEQUENCER pour accéder à l'affichage Song Play.
2. Amenez le curseur sur le numéro de morceau et sélectionnez le morceau pour lequel vous désirez fixer la zone de bouclage.
3. Pressez le bouton EDIT pour allumer l'indicateur du bouton.

4. Pressez le bouton de fonction Loop et l'affichage de réglage de boucle (loop) apparaîtra.

A cet instant, l'indicateur du bouton Loop clignotera.

Si vous avez sélectionné un morceau qui est stocké sur disquette, l'affichage suivant apparaîtra pour vous indiquer que ce morceau n'est pas en mémoire interne et vous demander si vous désirez le charger. Pressez le bouton ENTER pour charger le morceau en mémoire interne.

```
This is not Internal Song.  
Load anyway ?      YES=[ENTER]:NO=[EXIT]
```

* *Si vous décidez de ne pas charger le morceau, pressez le bouton EXIT.*

5. Réglez les paramètres.

* *Vous pouvez également utiliser des marqueurs de localisation pour fixer la zone de bouclage (les paramètres de début (Start) et de fin (End)).*

6. Pressez le bouton EXIT pour retourner à l'affichage de jeu de morceau (Song Play).

Paramètres de bouclage

Repeat (Répétition)

Détermine comment la boucle sera répétée.

INFINIT: La zone de bouclage sera répétée tant que vous ne presserez pas le bouton STOP/PLAY.

1/2/3: La zone de bouclage sera répétée une/deux/trois fois.

Start (Début)

Détermine l'emplacement auquel la boucle commencera.

End (Fin)

Détermine l'emplacement auquel la boucle se terminera.

* *Il n'est pas possible de changer la zone de bouclage pendant la reproduction d'un morceau.*

Reproduction de boucle

Voici comment faire reproduire répétitivement la zone que vous avez spécifiée comme devant être bouclée.

Procédure

1. Pressez le bouton SEQUENCER pour accéder à l'affichage Song Play.

2. Pressez le bouton LOOP pour allumer son indicateur.

3. Pressez le bouton STOP/PLAY pour lancer la reproduction.

4. Pour stopper la reproduction, pressez le bouton STOP/PLAY une fois encore.

* *Si vous sauvegardez le morceau alors que le bouton LOOP est activé, ce réglage sera stocké comme partie intégrante des données de morceau.*

Enregistrement en boucle

Vous pouvez répétitivement enregistrer sur la zone définie comme devant être mise en boucle. Pour des détails, référez-vous à la première partie (Prise en main).

Appellation d'un morceau

Vous pouvez assigner un nouveau nom à un morceau, ou modifier le nom existant. Le nom de morceau est indépendant du nom de fichier.

* *Pour assigner un nom de morceau, vous devez charger le morceau en mémoire interne.*

Procédure

1. Pressez le bouton SEQUENCER.

2. Amenez le curseur sur le numéro de morceau et sélectionnez le morceau auquel vous désirez assigner un nom.

3. Allumez l'indicateur du bouton EDIT.

4. Pressez le bouton de fonction NAME.

A cet instant, l'indicateur du bouton NAME clignotera et l'affichage Song Name apparaîtra.

Si vous avez sélectionné un morceau stocké sur disquette, l'affichage suivant apparaîtra vous indiquant que le morceau n'est pas chargé en mémoire interne et vous demandant si vous désirez le charger. Pressez le bouton ENTER pour charger le morceau en mémoire interne.

```
This is not Internal Song.  
Load anyway ?      YES=[ENTER]:NO=[EXIT]
```

* *Si vous décidez de ne pas charger le morceau, pressez le bouton EXIT.*

5. Amenez le curseur sur l'emplacement dans lequel vous désirez programmer un caractère et programmez le caractère désiré.

* *Certaines données SMF du commerce contiennent des informations de Copyright (restriction de droit de copie). Quand de telles données sont chargées, l'indication de Copyright s'affiche sous le nom de morceau et il n'est pas possible de modifier le nom du morceau.*

6. Quand vous avez fini de programmer le nom de morceau, pressez le bouton EXIT pour retourner à l'affichage de jeu de morceau (Song Play).

Données et réglages de piste ordinaire

Vous pouvez contrôler le contenu des données ou modifier les réglages d'assignation pour chaque piste ordinaire.

* *Pour visualiser les informations de piste ordinaire, vous devez charger le morceau en mémoire interne.*

Procédure

1. Pressez le bouton SEQUENCER pour accéder à l'affichage Song Play.

2. Amenez le curseur sur le numéro de morceau et sélectionnez le morceau contenant la piste ordinaire dont les données ou les réglages doivent être contrôlés ou modifiés.

3. Allumez l'indicateur du bouton EDIT.

4. Pressez le bouton de fonction TRACK.

A cet instant, l'indicateur du bouton TRACK clignotera et un affichage apparaîtra pour vous permettre de contrôler ou de modifier les données de piste.

Si vous avez sélectionné un morceau stocké sur disquette, l'affichage suivant apparaîtra. Pressez le bouton ENTER pour charger le morceau en mémoire interne.

```
This is not Internal Song.
Load anyway ?      YES=[ENTER] :NO=[EXIT]
```

* **Si vous décidez de ne pas charger le morceau, pressez le bouton EXIT.**

5. Éteignez l'indicateur du bouton EDIT, et pressez un bouton TRACK pour sélectionner la piste.

Si vous désirez sélectionner une piste de 1 à 8, éteignez l'indicateur du bouton 1-8/9-16 et pressez le bouton TRACK approprié. Pour sélectionner une piste de 9 à 16, allumez l'indicateur du bouton 1-8/9-16 et pressez le bouton TRACK approprié.

6. Vous pouvez contrôler le statut de chaque piste et modifier les réglages.

* **Référez-vous aux explications ci-dessous.**

7. Pressez le bouton EXIT pour retourner à l'affichage de reproduction de morceau.

* **Il n'est pas possible de contrôler des données de piste ou de changer les réglages d'information durant la reproduction ou l'enregistrement d'un morceau.**

TRACK INFO (Information de piste)

Output Assign (Assignation de sortie de piste)

Détermine comment les données de la piste sélectionnée seront reproduites.

INT: Les données seront transmises à la source sonore du XP-50.

MIDI: Les données seront transmises aux appareils MIDI externes via la prise MIDI OUT.

BOTH: Les données seront transmises aux deux destinations ci-dessus.

Track Status (Statut de piste)

Détermine si la piste sélectionnée sera coupée (MUTE) ou sera reproduite (PLAY).

* **Si l'écran indique EMPTY (Vide), cela signifie que la piste sélectionnée ne contient pas de donnée et ne peut pas être réglée sur MUTE ou PLAY.**

TRACK MONITOR (Contrôle de piste)

Ici, vous pouvez contrôler si la piste sélectionnée contient des données ou non. Un symbole "*" indique que des données existent et un symbole "-" qu'il n'y a pas de donnée. Les types suivants de données peuvent être visualisés.

Ch: Messages des canaux MIDI 1-16

Ex: Messages de système exclusif

Ptn: Messages d'appel de Pattern (Pattern Call)

* **Si vous désirez des informations sur une autre piste, éteignez l'indicateur du bouton EDIT et pressez un bouton TRACK pour sélectionner la piste voulue.**

Autres fonctions

En plus des fonctions déjà expliquées, des fonctions vous permettent d'initialiser la mémoire interne, supprimer des données inutiles d'un morceau et calculer la durée de reproduction d'un morceau, etc.

* **Pour utiliser ces fonctions, vous devez charger le morceau en mémoire interne.**

Procédure

1. Pressez le bouton SEQUENCER pour accéder à l'affichage Song Play.

2. Amenez le curseur sur le numéro de morceau et sélectionnez le morceau pour lequel vous désirez exécuter la fonction.

3. Allumez l'indicateur du bouton EDIT.

4. Pressez le bouton de fonction SEQ UTILITY.

A cet instant, l'indicateur du bouton SEQ UTILITY clignotera.

Si vous avez sélectionné un morceau stocké sur disquette, l'affichage suivant apparaîtra. Pressez le bouton ENTER pour charger le morceau en mémoire interne.

```
This is not Internal Song.
Load anyway ?      YES=[ENTER] :NO=[EXIT]
```

* **Si vous décidez de ne pas charger le morceau, pressez le bouton EXIT.**

5. Utilisez les boutons ▲ / ▼ pour sélectionner l'affichage de la fonction que vous désirez utiliser.

6. Pressez le bouton ENTER pour exécuter la fonction.

Pour des détails sur les fonctions disponibles, référez-vous aux explications ci-dessous.

7. Pressez le bouton EXIT pour retourner à l'affichage Song Play.

SONG INIT (Initialisation de morceau)

Cette fonction initialise le morceau présent en mémoire interne. Utilisez-la avant d'enregistrer un nouveau morceau, etc.

DATA REDUCE (Réduction de données)

Lorsque les procédures d'édition de piste sont multipliées, la mémoire interne peut se retrouver chargée par des données de plus en plus nombreuses, et n'ayant plus rien à voir avec la reproduction du morceau. Cette fonction inspecte la mémoire interne, repère et supprime toutes les données inutiles.

TIME FIT (Adaptation du tempo)

Cette fonction calcule la durée de reproduction du morceau et vous permet de modifier les données de la piste de tempo pour que le morceau soit reproduit en un temps que vous aurez déterminé.

```
TIME FIT↑      Measure|          Time[ENTER]
| 1for9999|00°00'00"→00°00'00"
```

Durée actuelle Durée voulue

Measure (Mesures)

Détermine la zone de mesures pour laquelle la durée de reproduction sera calculée ou les données de la piste de tempo modifiées.

* **Pour des détails sur le réglage du paramètre Measure, référez-vous à "Choix de la zone d'édition" en édition de piste.**

Time (Durée actuelle/durée voulue)

La durée actuelle indique la durée de reproduction pour la zone spécifiée au tempo actuel. Le paramètre durée voulue vous permet de choisir une nouvelle durée de reproduction pour la zone spécifiée.

Procédure

1. Pour calculer la durée actuelle, réglez Measure.

2. Pour modifier la durée de reproduction de la zone spécifiée par Measure, programmez la durée voulue et pressez le bouton ENTER.

Chapitre 7

Fonctions utilitaires

Procédures d'emploi des utilitaires

Les fonctions utilitaires vous permettent de stocker les réglages de Patch / Performance / Ensemble rythmique, de sauvegarder et charger des données sur et depuis une disquette, et de transmettre des données, etc

Procédure

1. Pressez le bouton DISK/UTILITY pour accéder à l'affichage de menu utilitaire.

```
UTIL|1:WRITE  2:LOAD  3:SAVE  4:SOUND
      |5:DISK
```

2. Pressez les boutons ◀ / ▶ pour faire clignoter la fonction désirée et pressez le bouton ENTER pour accéder à l'affichage de cette fonction.

* Vous pouvez également accéder à l'affichage de fonction désiré en utilisant les touches numériques ou les boutons de fonction pour spécifier le numéro de la fonction.

* Si vous sélectionnez "4: SOUND" ou "5: DISK", l'affichage de menu son ou disquette apparaîtra. Alors, vous choisirez à nouveau l'élément de menu désiré.

3. S'il y a des paramètres qui doivent être réglés, faites leur réglage.

4. Pressez le bouton ENTER pour exécuter la fonction. Quand la procédure est terminée, l'écran indique brièvement "COMPLETE".

* Si vous décidez d'annuler la procédure, pressez le bouton EXIT.

5. Pressez le bouton EXIT pour retourner à l'affichage du mode dont vous êtes parti.

* Selon la fonction que vous avez exécutée, vous pouvez avoir à presser le bouton EXIT plusieurs fois pour retourner au mode précédent.

1: WRITE (Ecriture)

Cette procédure décrit les réglages de Patch, Performance ou ensemble rythmique en mémoire utilisateur (User). Le type des données qui seront écrites dépendra du mode où vous vous trouvez quand vous pressez le bouton UTILITY.

< Protection interne contre l'écriture >

Un réglage Internal Write Protect permet d'éviter l'effacement accidentel des réglages de la mémoire User. Lorsque vous réécrivez des réglages de la mémoire User, vous devez désactiver cette protection. Si vous essayez d'écrire des données alors que Internal Write Protect est sur On, l'affichage suivant apparaît.

```
WRITE  | Internal Write Protect= ON
PROTECT |
```

Changez le réglage ON en OFF puis pressez le bouton ENTER pour désactiver cette protection. Pressez le bouton ENTER une fois encore et les données seront écrites en mémoire User.

Une fois que vous avez désactivé cette protection mémoire, elle reste désactivée jusqu'à ce que le XP-50 soit éteint.

Quand vous pressez le bouton UTILITY en mode Performance

PERFORM WRITE (Ecriture de Performance)

Les réglages de la Performance de l'aire temporaire sont écrits en mémoire User.

```
PERFORM |Number [ENTER]
WRITE   |USER: 01 (Tekno loop 1)
```

Performance destination de l'écriture (groupe, numéro, nom)

Quand vous pressez le bouton UTILITY en mode Patch

PATCH WRITE (Ecriture de Patch)

Les réglages du Patch de l'aire temporaire sont écrits en mémoire User.

```
PATCH   |Number [COMPARE] / [ENTER]
WRITE   |USER:001 (West Coast )
```

Patch de destination de l'écriture (groupe, numéro, nom)

< La fonction de comparaison ou «Compare» >

La fonction Compare vous permet de faire jouer le Patch occupant actuellement l'emplacement de destination de l'écriture pour que vous puissiez vous assurer que vous désirez réellement le remplacer. Pour cela, pressez le bouton COMPARE pour accéder à l'affichage PATCH COMPARE. Vous pouvez sélectionner le Patch destination de l'écriture dans cet écran. Après avoir sélectionné ce Patch, pressez le bouton EXIT pour retourner à l'affichage précédent.

```
PATCH   |Number [COMPARE]
COMPARE |USER:001 (West Coast )
```

Patch de destination de l'écriture (groupe, numéro, nom)

* Sachez que lorsque la fonction Compare est utilisée pour faire jouer un Patch, le résultat sonore peut légèrement différer de celui obtenu en jeu normal.

Quand vous pressez le bouton UTILITY en mode Rhythm

RHYTHM WRITE (Ecriture d'ensemble rythmique)

Les réglages de l'ensemble rythmique de l'aire temporaire seront écrits en mémoire User.

```
RHYTHM |Number [ENTER]
WRITE   |USER:001 (HouseDrumSet)
```

Ensemble rythmique de destination de l'écriture (groupe, numéro, nom)

2: LOAD (chargement)

Cette fonction charge les données de morceau, fichiers de données ou données de morceau S-MRC depuis la disquette dans le XP-50.

1: SONG: Chargement d'un morceau créé par le XP-50 ou d'un SMF depuis la disquette dans la mémoire interne.

2: TRACK: Chargement d'une piste ordinaire ou d'un Pattern d'un morceau d'une disquette dans une piste ou un Pattern déterminé du morceau de la mémoire interne. En pressant le bouton STOP/PLAY dans cet affichage, vous pouvez faire jouer la piste ou le Pattern de destination de l'écriture

nom de fichier

LOAD	01:SONG_000.SVQ	[ENTER]
TRK/P TN	()	TRK 1→PTN001

nom de morceau source destination

3: S-MRC: Chargement de données de morceau au format S-MRC (créé sur le MC-50) de la disquette dans la mémoire interne.

4: SOUND: Chargement de Patches, Performances, et ensembles rythmiques en mémoire User et de données de système (excepté pour le groupe des paramètres de séquenceur) en mémoire système.

3: SAVE (sauvegarde)

Cette fonction sauvegarde un morceau ou fichier donné dans un fichier disquette avec le nom que vous choisissez. Le morceau peut également être converti au format Standard MIDI File (SMF) lors de la sauvegarde.

1: SONG: Sauvegarde comme donnée de morceau XP-50 (extension SVQ).

nom de fichier

SAVE	[SONG_000].SVQ	[ENTER]
SONG	()	[SHIFT]

nom de morceau

2: SMF-0: Sauvegarde de données de morceau en SMF format 0 (extension .MID). Dans ce format, une piste contient la totalité du morceau.

3: SMF-1: Sauvegarde des données de morceau en SMF format 1 (extension .MID). Dans ce format, le morceau est constitué d'une ou plusieurs pistes.

4: SOUND: Sauvegarde de données de Patches, Performances, ensemble rythmique et système (excepté pour le groupe des paramètres de séquenceur) comme fichier de données (extension .SVD).

* **Des fichiers de données contiennent un ensemble complet des réglages de paramètres pour la source sonore. Il n'est pas possible de sauvegarder individuellement des Patches ou des Performances sur disquette.**

* **Si les données SMF chargées en mémoire interne contiennent une information de Copyright, il ne sera pas possible de resauvegarder ce morceau au format SMF.**

* **Lors de la conversion en SMF, les données qui sont coupées (Mute) en piste de Patterns ou en piste ordinaire ne sont pas sauvegardées. Toutefois, si un message d'appel de Pattern (Pattern Call) a été enregistré dans une piste, les données du Pattern qui doit être ainsi appelé seront sauvegardées à l'emplacement approprié comme si elles faisaient partie de la piste.**

< Noms de morceau et noms de fichier >

Les morceaux du XP-50 et les fichiers SMF ont un nom de morceau en plus de leur nom de fichier. Le nom de fichier sert à distinguer le fichier sur disquette et doit être spécifié avant que le fichier ne soit sauvegardé. Vous trouverez plus simple de gérer vos données si vous utilisez des noms de fichier qui indiquent le type de morceau et d'utiliser le nom de morceau pour nommer le morceau.

* **Dans cet affichage, il n'est pas possible de régler ou modifier le nom de morceau. Pour fixer ou modifier le nom de morceau, référez-vous à la page 88.**

4: SOUND (son)

Ici, vous pouvez accomplir différentes procédures concernant la section source sonore, telles que la copie ou l'initialisation de Patch/Performance/ensemble rythmique, ou le retour du XP-50 aux réglages d'usine.

* **Si vous sélectionnez "4: SOUND" en affichage de menu utilitaire, l'affichage de menu Sound apparaîtra. Sélectionnez la fonction que vous désirez exécuter.**

UTIL 1: COPY	2: INIT	3: XFER	4: PRTECT
SND 5: PRESET			

1: COPY (copie)

Cette fonction copie les données d'un Patch, d'une Performance ou d'un ensemble rythmique en aire temporaire. Le type de données qui sera à copier dépendra du mode dans lequel vous vous trouviez quand vous avez pressé le bouton UTILITY.

Quand vous sélectionnez COPY depuis le mode Performance

PERFORM PART CPY (copie de Partie de Performance)

Des réglages de Partie d'une Performance seront copiés dans une Partie de la Performance de l'aire temporaire.

PERFORM	Source Part	[ENTER]
PART CPY	USER: 01 P 1(Tekno Loop 1)→ P 1	

Performance source de la copie (groupe, numéro)

Nom de la Performance source de la copie

Partie source de la copie Partie de destination de la copie

PERFORM FX CPY (copie d'effet de Performance)

Les réglages d'effet d'une Performance ou d'un Patch seront copiés dans la Performance de l'aire temporaire.

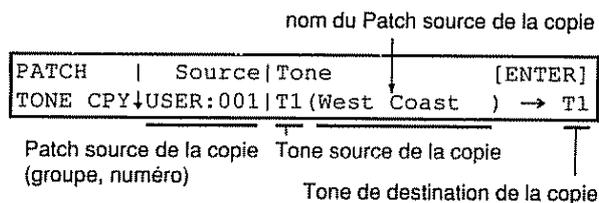
PERFORM	↑ Source Number	[ENTER]
FX COPY	PERFORM USER: 01(Tekno Loop 1)	

Patch/Performance source de la copie (groupe, numéro, nom)
source de la copie

Quand vous sélectionnez COPY depuis le mode Patch

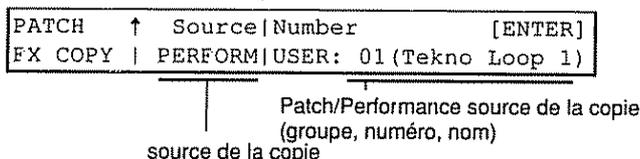
PATCH TONE CPY (copie de Tone de Patch)

Les réglages de Tone d'un Patch seront copiés dans un Tone du Patch de l'aire temporaire.



PATCH FX COPY (copie d'effet de Patch)

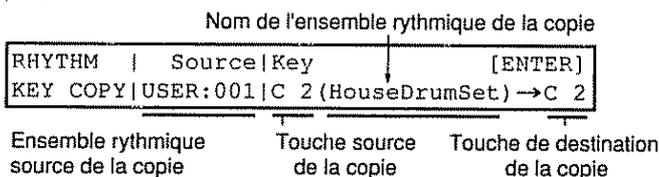
Les réglages d'effet d'un Patch ou d'une Performance seront copiés dans le Patch de l'aire temporaire.



Quand vous sélectionnez Copy depuis le mode Rhythm

RHYTHM KEY COPY (copie de touche rythmique)

Les réglages individuels d'une touche d'un ensemble rythmique seront copiés dans une touche de l'ensemble rythmique de l'aire temporaire.



* Les paramètres de touche source et destination de copie peuvent également être réglés en pressant la touche voulue sur le clavier.

2: INIT (Initialisation)

Cette fonction initialise les paramètres de Patch, Performance ou ensemble rythmique dans l'aire temporaire. «Initialiser» signifie ramener les réglages de Patch, Performance ou ensemble rythmique à une valeur standard ou aux réglages d'usine.

Il y a deux façon d'initialiser les données.

DEFAULT: Règle les données de l'aire temporaire sur des valeurs standard.

PRESET: Règle les données de l'aire temporaire sur les réglages d'usine. Par exemple, si l'aire temporaire contient le Patch modifié USER:001, cette sélection restaurera les réglages USER:001 tels qu'ils étaient faits en usine.

Le type de données dépendra du mode dans lequel vous vous trouviez quand vous avez pressé le bouton UTILITY.

Quand vous sélectionnez l'initialisation depuis le mode Performance

PERFORM INIT (initialisation de Performance)

Initialise les réglages de la Performance de l'aire temporaire.

Quand vous pressez le bouton UTILITY en mode Patch

PATCH INIT (Initialisation de Patch)

Initialise les réglages du Patch de l'aire temporaire.

Quand vous choisissez d'initialiser depuis le mode Rhythm

RHYTHM KEY INIT (initialisation de touche rythmique)

Initialise uniquement les réglages de la touche spécifiée dans l'ensemble rythmique de l'aire temporaire. Vous pouvez également spécifier la touche à initialiser en la jouant sur le clavier.

RHYTHM SET INIT (initialisation d'ensemble rythmique)

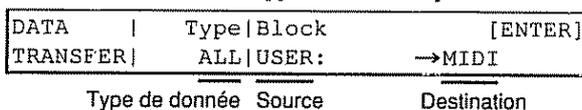
Initialise les réglages de la totalité de l'ensemble rythmique de l'aire temporaire.

3: XFER (transfert de données)

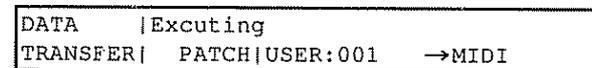
Avec cette fonction, les données de Patch / Performance / ensemble rythmique / système (excepté pour le groupe des paramètres de séquenceur) qui sont dans la mémoire du XP-50 ou stockées sur disquette peuvent être transmises à un appareil MIDI externe ou enregistrées dans le morceau présent dans la mémoire interne.

Transmission de données à un appareil MIDI externe

La procédure de transmission de données de source sonore à un appareil MIDI externe est appelée Bulk Dump.



* Lorsque les données sont en cours de transmission, l'affichage suivant apparaît.



* Pour annuler la transmission de données, pressez le bouton EXIT.

Type (type de données)

Détermine le type de données à transmettre.

ALL: Performance, Patch, et ensemble rythmique

PERFORM: Performance

PATCH: Patch

RHYTHM: ensemble rythmique

SYSTEM: système (autre que section séquenceur)

Source

Détermine la source des données à transmettre.

USER: Transmet les données de la mémoire User

* Si vous réglez le paramètre Type sur PERFORM, PATCH, ou RHYTHM, et le paramètre Source sur USER, vous pouvez également spécifier la plage de données à transmettre.



* Si Type est réglé sur SYSTEM, seul USER peut être choisi.

TEMP: Transmet les données de l'aire temporaire

* Si Type est réglé sur PERFORM et Source sur TEMP, choisissez "-PATCH" ou "+PATCH". Si vous désirez ne transmettre que les données de Performance, choisissez "-PATCH". Si vous désirez aussi transmettre les réglages des Patches/ensembles rythmiques assignés à chacune des Parties de la Performance, sélectionnez "+PATCH".

CTRL: Transmet les messages de sélection de banque de Performance, de changement de programme de Performance et de volume et de panoramique pour les Parties dont le paramètre Rx (PERFORM: MIDI: MIDI) est réglé sur ON.

* **CTRL ne peut être sélectionné que depuis le mode Performance quand le paramètre Type est réglé sur PERFORM.**

Destination

Fixe la destination de la transmission sur MIDI.

Transmission des données de source sonore au morceau interne

Vous pouvez transmettre les données de source sonore au morceau actuellement en mémoire interne. Ces données peuvent être enregistrées soit dans une piste ordinaire soit dans un Pattern. En enregistrant ces données au début des données musicales d'un morceau, vous pouvez vous assurer que le morceau sera reproduit à l'aide des bonnes données de Patch et Performance.

Type (type de données)

Détermine le type de données à transmettre.

ALL: Performance, Patch, et ensemble rythmique

PERFORM: Performance

PATCH: Patch

RHYTHM: ensemble rythmique

SYSTEM: système (autre que section séquenceur)

Source

Détermine la source des données à transmettre.

USER: Transmet les données de la mémoire User

* **Si vous réglez le paramètre Type sur PERFORM, PATCH, ou RHYTHM, et le paramètre Source sur USER, vous pouvez également spécifier la plage de données à transmettre.**

* **Si le paramètre Type est réglé sur ALL, il ne sera pas possible de sélectionner USER.**

* **Si vous avez réglé le paramètre Type sur SYSTEM, le paramètre source sera obligatoirement USER.**

TEMP: Transmet les données de l'aire temporaire

* **Si le paramètre Type est réglé sur PERFORM et le paramètre Source sur TEMP, sélectionnez "-PATCH" ou "+PATCH". Si vous désirez ne transmettre que les données de Performance, sélectionnez "-PATCH". Si vous désirez également transmettre les réglages des Patches/ensembles rythmiques assignés à chacune des Parties de la Performance, sélectionnez "+PATCH".**

CTRL: Transmet les messages de sélection de banque de Performance, de changement de programme de Performance et de volume et de panoramique pour les Parties dont le paramètre Rx (PERFORM: MIDI: MIDI) est réglé sur ON.

* **CTRL ne peut être sélectionné que depuis le mode Performance quand le paramètre Type est réglé sur PERFORM.**

Destination

Fixe la destination sur SEQ.

Target (Piste visée)

Détermine la piste ou le Pattern dans lequel les données seront envoyées.

Measure (mesure)

Spécifie l'emplacement à partir duquel les données commenceront à être enregistrées.

Transmission de données en mémoire User

Vous pouvez transmettre à la mémoire User des données Preset d'une carte d'extension d'ondes ou d'une disquette.

Type (type de données)

Détermine le type de données à transmettre.

ALL: Performance, Patch, et ensemble rythmique

PERFORM: Performance

PATCH: Patch

RHYTHM: ensemble rythmique

SYSTEM: système (autre que section séquenceur)

Source

Détermine la source des données à transmettre.

USER: Transmet les données de la mémoire User

* **Si vous réglez le paramètre Type sur PERFORM, PATCH, ou RHYTHM, et le paramètre Source sur USER, vous pouvez également spécifier la plage de données à transmettre.**

* **Si le paramètre Type est réglé sur ALL, il ne sera pas possible de sélectionner USER.**

PR-A, B, C: Les données Preset A/B/C seront transmises

* **PR-C peut être sélectionné uniquement si le paramètre Type est réglé sur PATCH ou RHYTHM.**

GM: Les données GM seront transmises.

* **GM ne peut être sélectionné que si le paramètre Type est réglé sur PATCH ou RHYTHM.**

XP-A, B, C, D: Les données d'une carte d'extension seront transmises.

* **XP-A—XP-D ne peuvent être sélectionnés que si la carte d'extension correspondante est installée.**

DISK: Les données stockées sur disquette de Performance/Patch/ensemble rythmique/System (excepté pour la section séquenceur) seront transmises.

DATA	Type	Block	
TRANSFER	PERFORM	DISK	01:SOUND_00.SVD

numéro de morceau nom de fichier

* **Si le paramètre Type est réglé sur SYSTEM, le paramètre Source sera obligatoirement DISK.**

Destination

Fixe la destination de transmission sur USER.

* **Si le paramètre Type a été réglé sur PERFORM, PATCH, ou RHYTHM, spécifiez le numéro de la destination de transmission.**

4: PRTECT (protection)

Les réglages de protection contre l'écriture empêchent l'effacement des données de la mémoire interne pour que des données importantes ne soient pas accidentellement perdues.

Internal (protection interne contre l'écriture)

Le réglage Internal Write Protect prévient l'effacement de la mémoire User par une procédure d'écriture. Quand ce réglage est sur ON, les données ne peuvent pas être remplacées. Quand ce réglage est sur OFF, les données peuvent l'être. Quand le XP-50 est allumé, ce réglage est toujours activé, aussi devez-vous le régler sur OFF avant de pouvoir écrire de nouveaux réglages en mémoire User. Il est également possible de régler ce paramètre sur OFF lors de la procédure d'écriture (Write).

Exclusive (protection contre les messages exclusifs)

Le réglage Exclusive Protect prévient le remplacement des réglages de la mémoire utilisateur par des messages exclusifs reçus d'un appareil MIDI externe. Quand ce réglage est sur ON, les données ne peuvent pas être remplacées. Quand il est sur OFF, les données peuvent être remplacées par les messages exclusifs reçus de l'extérieur, même si le réglage de protection interne est sur ON.

5: PRESET

Cette fonction ramène la totalité du XP-50 à ses réglages d'usine.

FACTORY PRESET

Pour ramener le XP-50 à ses réglages d'usine, pressez le bouton ENTER.

5: DISK (disquette)

C'est ici que se trouvent les fonctions relatives à la disquette telles que le formatage ou la création d'une disquette de sauvegarde. Avant d'exécuter ces fonctions, insérez la disquette appropriée dans le lecteur.

* **Quand vous sélectionnez "5: DISK" en affichage de menu utilitaire, le menu Disk suivant apparaît. Sélectionnez la fonction que vous désirez exécuter.**

```
UTIL|1:FORMAT 2:BACKUP 3:VERIFY 4:VOLUME
DISK|5:DELETE 6:RENAME 7:INFO
```

1: FORMAT (formatage)

Avant qu'une disquette neuve ou préalablement utilisée par un autre appareil puisse être exploitée par le XP-50, elle doit être formatée par ce dernier. Lorsque vous formatez la disquette, vous pouvez lui assigner un nom de volume.

Nom du Volume

```
DISK | [ ] [ENTER]
FORMAT | [SHIFT]
```

Lorsque le formatage est terminé, l'écran affiche «Complete» à droite du nom de volume.

2: BACKUP (copie de sauvegarde)

La procédure Backup crée sur une autre disquette une copie complète de toutes les données enregistrées sur une disquette. C'est une bonne idée que de faire des copies de sauvegarde de disquettes contenant des données importantes, pour que vous ne perdiez pas vos données même si l'une des disquettes était par malchance endommagée.

* **La procédure Backup utilise la mémoire interne occupée par le morceau et efface donc les données de morceau qui sont actuellement stockées. Si vous désirez conserver les données de morceau actuellement en**

mémoire interne, sauvegardez-les préalablement sur disquette.

Procédure

1. En affichage de menu Disk, sélectionnez "2: BACKUP."

L'affichage suivant apparaîtra

```
DISK |Clear Internal Song for BACKUP.
BACKUP | [ENTER]
```

2. Si vous êtes sûr d'être d'accord pour effacer le morceau de la mémoire interne, pressez le bouton ENTER.

L'affichage suivant apparaîtra.

```
DISK |Insert Source Disk.
BACKUP | [ENTER]
```

* **Pour annuler la procédure, pressez le bouton EXIT.**

3. Insérez la disquette source de la sauvegarde dans le lecteur et pressez le bouton ENTER.

Les données de la disquette seront chargées en mémoire interne (d'où l'effacement des données qui y étaient préalablement).

4. Après un moment, l'affichage suivant apparaîtra. Quand cet affichage apparaît, retirez la disquette source.

```
DISK |Insert Destination Disk.
BACKUP | [ENTER]
```

5. Insérez la disquette de destination dans le lecteur et pressez le bouton ENTER.

Les données sont transférées dans cette disquette de destination.

6. Répétez les étapes 3-5. Toutefois, vous n'aurez pas à presser le bouton ENTER chaque fois que vous échangerez les disquettes. Quand la procédure de copie est terminée, l'affichage suivant apparaît.

```
DISK |Backup Complete.
BACKUP | Continue = [ENTER]
```

7. Si vous désirez poursuivre la réalisation de copies, pressez le bouton ENTER. Pour quitter, pressez le bouton EXIT.

3: VERIFY (vérification)

Si une disquette est endommagée de quelque façon que ce soit, des fichiers de données de morceau ou de données de son peuvent ne plus être lisibles et des fonctions telles que la reproduction directe ou la reproduction enchaînée seront interrompues. Pour éviter de tels problèmes, la fonction Verify contrôle toutes les données de morceau sur disquette pour vous assurer qu'elles sont toujours lisibles.

Quand vous pressez le bouton ENTER, le XP-50 teste chaque morceau de la disquette pour voir s'il peut être lu correctement. Si la disquette est opérationnelle, l'affichage indique «Complete». Si un problème est rencontré, l'affichage indique "Error".

* **Les données de morceau ne seront pas lues en mémoire interne.**

4: VOLUME (changement de nom de volume)

Vous pouvez modifier le nom du volume qui a été assigné lors du formatage de la disquette.

5: DELETE (suppression)

Vous pouvez supprimer des fichiers indésirables de morceau, chaînage ou données etc. depuis la disquette.

Type (type de fichier)

SONG: Suppression d'un morceau créé sur le XP-50 ou d'un SMF

FILE: Suppression d'un fichier d'enchaînement ou de données

* *Sachez que si vous supprimez des fichiers importants d'une disquette système telle que la disquette système SUPER-MRC, la disquette système peut devenir inutilisable.*

6: RENAME (changement de nom)

Vous pouvez modifier le nom d'un fichier.

nom d'origine du fichier

RENAME	001:	.SVQ	[ENTER]
SONG	[] .SVQ	

nouveau nom de fichier

* *Il n'est pas possible de modifier l'extension du nom.*

* *Sachez que si vous modifiez les noms de fichiers d'une disquette système telle que celle du SUPER MRC, la disquette système peut devenir inutilisable.*

7: INFO (information sur les morceaux)

Cette fonction affiche le nombre de morceaux et de fichiers de données sonores sur la disquette, l'espace disponible sur disquette et le nom des fichiers de morceau.

numéro de morceau	nom de fichier	taille de fichier
SONG	01:	.SVQ 2KB
INFO	↓ () 1000KB free

nom de morceau aire libre sur disquette

nom de volume	capacité de disquette
DISK	↑ 1440KB
INFO	10Songs/100 Files 1000KB free

nombre de morceaux sur disquette aire libre sur disquette

nombre de fichiers sur disquette

Chapitre 8. La fonction RPS

La fonction RPS (Realtime Phrase Sequence ou séquence de phrases en temps réel) vous permet de reproduire des patterns d'une piste de patterns d'un morceau en pressant des touches préalablement déterminées sur le clavier.

Par exemple, si vous désirez faire jouer une partie de batterie, vous pouvez enregistrer une phrase de break dans un pattern, puis enregistrer ce pattern en fonction RPS pour que vous puissiez le déclencher en pressant simplement une touche. Pour utiliser la fonction RPS, vous créez un réglage de séquence (SEQ Set) en assignant un pattern à chaque touche et en déterminant comment ce pattern sera reproduit.

Assignation de SEQ Set à chaque touche

Les réglages SEQ Set peuvent être créés pour chaque morceau et sont sauvegardés avec les données de morceau lors de la sauvegarde de celles-ci.

* Pour faire des réglages SEQ Sets pour un morceau, vous devez charger le morceau en mémoire interne.

Procédure

1. Pressez le bouton SEQUENCER pour accéder à l'affichage Song Play.
2. Amenez le curseur sur le numéro de morceau et sélectionnez le morceau pour lequel vous désirez faire des réglages SEQ Set.
3. Allumez l'indicateur du bouton RPS.
4. Allumez l'indicateur du bouton EDIT.
5. Pressez le bouton de fonction RPS.

A cet instant, l'indicateur du bouton RPS clignotera et l'affichage suivant apparaîtra. Si une page différente est affichée, pressez le bouton ▲.

PHRASE	Trigger Quantize
SEQUENCE↓	REAL

Si vous avez sélectionné un morceau qui était stocké sur disquette, le message suivant apparaîtra, vous indiquant que le morceau n'est pas chargé en mémoire interne et vous demandant si vous désirez le charger. Pressez le bouton ENTER pour charger le morceau en mémoire interne.

This is not Internal Song.
Load anyway ? YES=[ENTER]:NO=[EXIT]

* Si vous décidez de ne pas charger le morceau, pressez le bouton EXIT.

6. Faites les réglages pour les paramètres Trigger Quantize communs à tous les ensembles SEQ Sets.
7. Pressez le bouton ▼.

note			
C 1	↑	Play Pattern	Playback Mode
SEQ SET		001	LOOP

8. Sélectionnez la touche pour laquelle vous désirez faire les réglages d'ensembles SEQ Sets.

* Vous pouvez assigner un ensemble SEQ Set à n'importe quelle note de C-1 (do-1) à G9 (sol9). Pour sélectionner une note située à l'extérieur de la tessiture du clavier du XP-50, réglez sur ON le paramètre Remote (SYSTEM: MIDI: MIDI), et transmettez un message de note depuis un appareil externe pour faire la sélection de note.

9. Faites les réglages de chaque paramètre.
 10. Quand vous avez fini de faire les réglages, pressez le bouton EXIT pour retourner en affichage de jeu du mode séquenceur.
- * Si le bouton RPS est activé quand vous sauvegardez un morceau, ce réglage est sauvegardé en même temps que les données de morceau.

Paramètres de fonction RPS

PHRASE SEQUENCE (Séquence de phrases)

Trigger Quantize (Déclenchement)

Détermine la façon dont le pattern sera reproduit.

REAL: Quand la touche est pressée, le pattern commence immédiatement la reproduction.

BEAT: Quand un morceau est reproduit, lorsque la touche est pressée entre deux temps, le pattern commence à jouer sur le temps suivant.

MEASURE: Lorsqu'un morceau est reproduit, quand la touche est pressée en cours de mesure, le pattern commence à jouer au début de la mesure suivante.

* S'il n'y a pas de morceau en cours de reproduction, la reproduction du pattern commencera immédiatement quand vous presserez une touche, quelle que soit la méthode de reproduction sélectionnée.

SEQ SET

Play Pattern (Numéro de pattern RPS)

Sélectionne le pattern qui sera reproduit. Si vous sélectionnez STOP, cette touche stoppera la reproduction des patterns reproduits par la fonction RPS. Les touches auxquelles aucun ensemble SEQ Set n'est assigné doivent être laissées avec un réglage OFF.

Playback Mode (Mode de reproduction RPS)

Détermine comment le pattern sera reproduit.

LOOP1: Le pattern sera reproduit répétitivement tant que la touche restera pressée.

ONCE: Le pattern ne sera reproduit qu'à l'enfoncement de la touche.

LOOP2: Le pattern commencera sa reproduction quand la touche sera pressée et se poursuivra en se répétant. Pour stopper la reproduction, pressez la touche une fois encore ou pressez une touche dont le paramètre Play Pattern a été réglé sur OFF.

Utilisation de la fonction RPS

Quand vous pressez le bouton RPS pour allumer son indicateur, la fonction RPS est activée. Le clavier fonctionnera maintenant comme déterminé par les réglages SEQ Sets. La fonction RPS vous permet de faire jouer simultanément jusqu'à 8 patterns et peut également servir durant la fonction de reproduction directe.

Procédure

1. Pressez le bouton SEQUENCER.
2. Pressez le bouton RPS pour allumer son indicateur.
3. Pressez le bouton STOP/START pour faire reproduire le morceau.
4. Pressez une touche à laquelle un pattern a été assigné et ce pattern sera reproduit.

** Si vous faites reproduire des patterns sans faire reproduire de morceau, il n'y aura pas de synchronisation entre les patterns.*

** Si vous pressez le bouton RPS alors qu'un pattern est en cours de production, la fonction RPS sera désactivée mais les patterns actuellement reproduits ne s'arrêteront pas.*

< Astuces d'emploi de la fonction RPS >

N'enregistrez que des messages de note dans un pattern qui sera utilisé avec la fonction RPS.

Si un pattern contient des messages autres que des messages de note, les notes peuvent être retardées; des messages autres que les messages de note doivent préférablement être enregistrés dans une piste ordinaire.

Décidez des touches auxquelles vous assignerez des patterns

Les touches pour lesquelles le paramètre Play Pattern (SEQUENCER: RPS: SEQ SET) est réglé sur OFF joueront normalement. Si vous désirez n'utiliser le clavier que pour faire jouer des patterns en fonction RPS, peu importe les touches auxquelles vous assignerez les patterns. Toutefois, si vous désirez également faire jouer normalement le clavier, vous devez considérer à l'avance quelle plage de touches vous utiliserez pour la fonction RPS.

Comme les touches auxquelles les patterns sont assignés ne peuvent pas être contrôlées pendant que vous jouez, il est préférable de décider de votre assignation de touche en fonction de la façon dont vous utiliserez les patterns. Pour les morceaux de démonstration de la disquette fournie qui utilisent la fonction RPS, les assignations sont les suivantes.

- Arrêt de pattern : C2 (do2)
- Patterns de batterie : F2 (fa2) et touches blanches supérieures
- Patterns de base : F#2 (fa#2) et touches noires supérieures
- Break de batterie : C3 (do3) et supérieures
- Mélodie/accomp. : F3 (fa3) et supérieures

Emploi d'un clavier MIDI externe pour le déclenchement de patterns par la fonction RPS

Si vous désirez utiliser un clavier MIDI externe pour faire jouer des patterns à l'aide de la fonction RPS et le clavier du XP-50 pour jouer normalement, réglez le paramètre Remote (SYSTEM: MIDI: MIDI) sur ON. Vous devrez également faire des réglages pour que la reproduction de pattern par fonction RPS soit déclenchée par des touches situées au-delà de la tessiture du clavier du XP-50. Réglez le clavier externe sur une tessiture qui lui permettra de déclencher les patterns RPS.

Chapitre 9. Enchaînement

L'enchaînement est une fonction qui permet la reproduction directe de plusieurs morceaux à la suite sur une disquette dans l'ordre que vous aurez spécifié. Comme la fonction d'enchaînement (Chain) peut non seulement lire les morceaux mais également les fichiers de données, elle peut servir à charger des données dans les sources sonores en vue d'une reproduction de morceau.

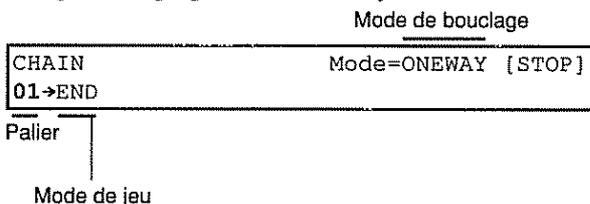
Un enchaînement peut également utiliser des fichiers de morceaux et de données de deux disquettes ou plus, vous permettant de faire reproduire consécutivement un grand nombre de morceaux.

Création d'un enchaînement

Pour utiliser la fonction Chain Play, vous devez créer un enchaînement qui spécifie l'ordre dans lequel les fichiers de morceaux ou de données seront lus. Chaque enchaînement peut mémoriser l'ordre de reproduction de 98 morceaux ou fichiers de données (98 places ou paliers).

Procédure

1. Insérez une disquette contenant des données de morceau ou de sons dans le lecteur.
2. Pressez le bouton CHAIN PLAY pour accéder à l'affichage de réglage de Chain Play.



3. Assurez-vous que le curseur est situé sur le paramètre Mode et réglez le mode de bouclage de l'enchaînement pour déterminer comment l'enchaînement sera reproduit.

ONEWAY: Reproduction unique de l'enchaînement

REPEAT: L'enchaînement se répète en boucle

4. Amenez le curseur sur le mode de jeu et spécifiez comment le morceau commencera ou comment sera lu le fichier de données.

PLAY: La reproduction des données de morceau se fera automatiquement

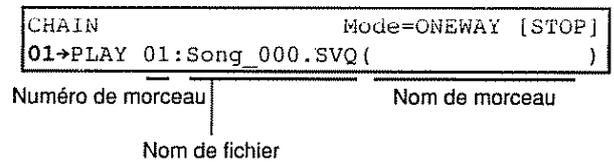
WAIT: La reproduction des données de morceau se fera lorsque le bouton STOP/PLAY sera pressé

LOAD: Le fichier de données sera immédiatement chargé

* **END** indique que le palier sélectionné est le dernier. Il n'est pas possible pour vous de sélectionner END.

* **Quand LOAD est sélectionné, seuls les fichiers de données peuvent être lus. Pour faire reproduire un morceau, sélectionnez PLAY ou WAIT.**

5. Amenez le curseur sur le numéro de morceau et sélectionnez le morceau à reproduire ou les fichiers de données à charger.



6. Pressez le bouton FWD pour passer au palier suivant. Pour retourner au palier précédent, pressez le bouton BWD.

Pour insérer un nouveau palier

Pressez le bouton INSERT.

Les étapes suivant le palier actuellement affiché reculeront et un nouveau palier sera inséré. Les réglages du palier actuellement affiché seront copiés dans le nouveau palier.

Pour supprimer un palier

Pressez le bouton DELETE.

Le palier actuellement affiché sera supprimé.

Pour effacer tous les réglages de l'enchaînement

Pressez le bouton CLR ALL, puis pressez le bouton ENTER.

Tous les réglages de l'enchaînement seront effacés

7. Répétez les étapes 4—6 pour créer l'enchaînement.

* **Pour créer un enchaînement qui utilise des morceaux ou des fichiers de données de deux disquettes ou plus, changez de disquette pendant que vous créez l'enchaînement.**

Sauvegarde d'un enchaînement sur disquette

L'enchaînement que vous avez créé sera perdu si vous éteignez l'appareil. Pour le conserver, donnez lui un nom et sauvegardez-le sur disquette comme fichier d'enchaînement.

Procédure

1. Depuis le mode Chain Play, pressez le bouton DISK/UTILITY.

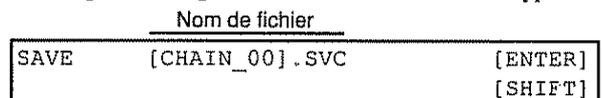
L'affichage de sélection de fonction utilitaire apparaîtra.

2. Sélectionnez "3:SAVE".

Un affichage apparaîtra dans lequel vous pourrez sélectionner le type de fichier à sauvegarder.

3. Sélectionnez "1:CHAIN".

L'affichage de sauvegarde de fichier d'enchaînement apparaîtra.



4. Assignez un nom (nom de fichier) au fichier d'enchaînement.

* **Il n'est pas possible de modifier l'extension du nom de fichier (.SVC).**

5. Pressez le bouton ENTER pour sauvegarder le fichier.

* **Deux fichiers d'enchaînement ou plus peuvent être sauvegardés sur une même disquette.**

Reproduction enchaînée

Si vous créez un fichier d'enchaînement contenant des morceaux pour votre jeu sur scène, vous pouvez les faire reproduire dans l'ordre approprié en pressant simplement le bouton STOP/PLAY. Les morceaux seront exécutés en reproduction directe, aussi peuvent-ils être joués sans intervalle entre eux.

Chargement d'un fichier d'enchaînement

Procédure

1. Insérez la disquette contenant le fichier d'enchaînement dans le lecteur de disquette.
2. Assurez-vous que vous êtes en mode Chain Play et pressez le bouton DISK/UTILITY.
L'affichage de sélection de fonction Utility apparaîtra.
3. Sélectionnez "2: LOAD."
Un affichage apparaîtra, vous permettant de sélectionner le type de fichier à charger.
4. Sélectionnez "1: CHAIN."
L'affichage de chargement du fichier d'enchaînement apparaîtra.
5. Sélectionnez le fichier d'enchaînement que vous désirez charger.
6. Pressez le bouton ENTER pour charger le fichier d'enchaînement.

Reproduction d'un fichier d'enchaînement

Nom de fichier (chaîne) Statut d'enchaînement

CHAIN	CHAIN_00.SVC	Mode=ONEWAY	[STOP]
01→PLAY	01:Song_000.SVQ	()

STOP : arrêt
PLAY : reproduction
WAIT : attente
ERROR : la disquette insérée ne contient pas le morceau qui doit être reproduit.

*** Durant la reproduction enchaînée, il n'est pas possible de sélectionner le mode Sequencer ou Microscope. De plus, il n'est pas possible de modifier les réglages de chaînage autres que le mode de bouclage (Loop) de la chaîne.**

Procédure

1. Pressez le bouton STOP/PLAY pour commencer la reproduction enchaînée.
Si le mode de reproduction du palier 1 est réglé sur WAIT, la reproduction ne commencera que lorsque vous presserez une nouvelle fois le bouton STOP/PLAY. Si le mode de palier est LOAD, le fichier de données sera immédiatement chargé.
 2. Pour stopper la reproduction enchaînée, pressez le bouton STOP/PLAY.
Si le mode de bouclage (Loop) est réglé sur ONEWAY, la reproduction s'arrêtera automatiquement lorsque l'enchaînement des morceaux aura atteint la fin de la chaîne. S'il est réglé sur REPEAT, pressez le bouton STOP/PLAY pour stopper la reproduction enchaînée.
- * Si vous pressez le bouton STOP/PLAY alors qu'un fichier de données est en cours de lecture, la reproduction s'arrêtera uniquement lorsque la lecture sera terminée.**

- * **Même si le paramètre Sync Mode (SYSTEM: SEQUENCER: SEQ MODE) est réglé sur REMOTE ou SLAVE, il n'est pas possible de lancer/arrêter la reproduction enchaînée depuis un appareil MIDI externe. Les messages suivants ne seront pas non plus reçus durant la reproduction enchaînée : Continue, Song Position pointer (pointeur de position dans le morceau), Song Select (sélection de morceau), et horloge de synchronisation.**
- * **Lorsqu'une simple chaîne contient des fichiers de morceau ou de données de deux disquettes ou plus, si la disquette actuellement insérée ne contient pas les données spécifiées, le numéro de morceau s'affichera sous la forme "***" et le statut d'enchaînement sera affiché comme "ERROR". Dans ce cas, vous devez insérer la disquette demandée.**
- * **Si vous pressez le bouton FWD durant la reproduction de morceau, la reproduction sera interrompue et la procédure spécifiée pour le palier suivant sera exécutée. Si vous pressez le bouton BWD, la reproduction sera interrompue et c'est la procédure spécifiée pour le palier en cours qui sera à nouveau ré-exécutée depuis son début.**

Chapitre 10. Mode GM

A propos du mode GM

Le XP-50 a un mode GM qui représente une méthode pratique pour reproduire ou créer des données de séquence GM. Vous pouvez non seulement faire reproduire des séquences GM du commerce, mais également modifier différents réglages de paramètres pour de plus riches possibilités d'expression musicale.

Passage en mode GM

Le mode GM rend compatible GM la source sonore du XP-50. Dans un sens, le mode GM est un peu comme une Performance particulière dans laquelle un ensemble rythmique GM est assigné à la Partie 10 et des Patches GM aux autres Parties. Toutefois, il n'est pas possible de stocker les réglages de mode GM en mémoire User.

Ensemble rythmique/Patch GM (numéro, groupe)

			Numéro de Partie
GM	GM:001	Piano 1	part= 1
PLAY			center=C 4

Procédure

Tenez enfoncé le bouton SHIFT et pressez le bouton PERFORM pour obtenir l'affichage de jeu GM (GM Play). Quand vous passez en mode GM, la source sonore est initialisée selon les réglages de base du système GM.

* **L'affichage GM Play indique le Patch/ensemble rythmique GM assigné à chaque Partie. Pour changer de Partie, utilisez les boutons ◀ / ▶.**

Initialisation en mode GM

Pour correctement faire reproduire une séquence GM, la source sonore doit être initialisée selon les réglages de base du système GM. Le mode GM du XP-50 sera initialisé dans les cas suivants.

- Quand le XP-50 est commuté en mode GM.
- Quand il reçoit un message d'activation GM (GM System On) d'un appareil MIDI externe
- Quand un message GM System On est lu dans des données de morceau qui sont reproduites
- A la mise sous tension
- Quand vous exécutez la fonction d'initialisation GM (p 101)

< Message GM System On >

Ce message MIDI indique à une source sonore compatible GM qu'elle doit s'initialiser selon les réglages de base du GM.

* **Quand l'initialisation GM est exécutée, tous les réglages précédents du mode GM sont perdus.**

* **Si le paramètre Rx.GM (SYSTEM: MIDI: SYS-EXC MIDI) est réglé sur OFF, les messages GM System On ne sont pas interprétés.**

Reproduction d'une séquence GM

Quand le XP-50 est en mode GM, il peut correctement reproduire une séquence GM. Toutefois, le XP-50 offre de nombreuses fonctions supplémentaires non définies dans le système GM et si vous créez des données musicales qui utilisent ces fonctions, votre morceau peut ne pas être correctement reproduit sur d'autres sources sonores compatibles GM.

* **Le XP-50 n'est pas compatible avec le format GS (un format standard pour les sources sonores multi-timbrales qui a été créé par Roland), et les données musicales portant le logo GS (données musicales GS) ne seront pas reproduites correctement par le XP-50.**

* **Le début d'une séquence GM contient normalement un message GM System On. Cela signifie que si vous faites reproduire une séquence GM depuis une mesure intermédiaire de celle-ci, le XP-50 peut ne pas se commuter en mode GM et la séquence GM peut ne pas être correctement reproduite. Lors d'une reproduction d'une séquence GM, c'est une bonne idée que de régler manuellement le XP-50 en mode GM.**

Coupage d'une Partie spécifique

Lorsque vous passez en mode GM, toutes les Parties seront réglées pour recevoir les messages MIDI. Si vous désirez qu'une Partie spécifique ne joue pas, désactivez sa réception.

Procédure

1. Assurez-vous que l'indicateur du bouton EDIT est éteint.
2. Pressez le bouton PART pour activer la Partie (indicateur allumé) ou la désactiver (indicateur éteint). Pour commuter une Partie de 1 à 8, éteignez l'indicateur du bouton 1-8/9-16 et pressez le bouton PART approprié. Pour commuter une Partie de 9 à 16, allumez l'indicateur du bouton 1-8/9-16 et pressez le bouton PART approprié.

Fonctions utiles en mode GM (utilitaires GM)

En mode GM, les fonctions utilitaires vous permettent de copier les réglages d'effet, d'initialiser le mode GM et de transmettre des réglages de mode GM.

Procédure

1. En mode GM, pressez le bouton DISK/UTILITY.
L'affichage de menu utilitaire apparaîtra.
2. Sélectionnez "4:SOUND" et pressez le bouton ENTER.
L'affichage de menu Disk apparaîtra.
3. Sélectionnez la fonction que vous désirez exécuter.
** En sélectionnant "5: PRESET" vous pouvez exécuter une initialisation pour retour aux réglages preset d'usine. La procédure est la même que pour ce type d'initialisation dans les autres modes.*
- * Pour annuler la procédure, pressez le bouton EXIT.*
4. Faites les réglages de paramètres.
5. Pressez le bouton ENTER pour exécuter la procédure.
6. Pressez le bouton EXIT pour retourner à l'affichage désiré.

Copie de réglages d'effet (1: COPY)

Cette fonction copie les réglages d'effet d'un Patch ou d'une Performance dans le mode GM.

GM		Source		Number		[ENTER]
FX COPY		PERFORM		USER: 01	()

source de la copie
Patch/Performance source de la copie
(groupe, numéro, nom)

Initialisation du mode GM (2: INIT)

Il y a deux façons d'initialiser.

GM-ON: Initialise les réglages du mode GM à l'aide d'un message GM System On (activation GM).

DEFAULT: Initialise les réglages du mode GM selon les réglages d'usine.

Transmission des réglages du mode GM (3: XFER)

Il n'est pas possible de stocker les réglages de mode GM en mémoire User. Si vous désirez conserver vos réglages de mode GM, vous pouvez les transmettre sous forme de messages MIDI à un séquenceur ou à un appareil MIDI externe. Les réglages de mode suivants sont transmis pour chaque Partie.

- Numéro de programme du Patch GM
- Volume (commande numéro 7)
- Panoramique (commande numéro 10)
- Niveau d'envoi à la reverb (commande numéro 91)
- Niveau d'envoi au chorus (commande numéro 93)
- Sensibilité du pitch bend
- Accord fin
- Accord grossier

** Si vous ne désirez pas que les réglages d'une Partie spécifique soient transmis, désactivez le commutateur de réception pour cette Partie.*

Transmission à un appareil MIDI externe

Réglez la destination de transmission sur "MIDI". Puis préparez l'appareil MIDI externe à enregistrer des données et pressez le bouton ENTER.

Enregistrement de données dans le séquenceur interne

Avant de commencer, chargez le morceau désiré en mémoire interne. Dans cet affichage, réglez la destination de transmission sur "SEQ". Puis accédez à l'affichage suivant, en spécifiant la destination de transmission et l'emplacement de transmission (mesure - temps- coup d'horloge) et pressez le bouton ENTER.

** Si vous désirez enregistrer des réglages de mode GM comme réglages initiaux du morceau, créez une mesure vierge en début de morceau et enregistrez les données dans cette mesure. Si vous enregistrez des données sans créer de mesures vierges pour cela, la mise en place des données musicales peut s'en trouver affectée.*

Paramètres de mode GM

En mode GM, les paramètres suivants peuvent être modifiés. Vous pouvez modifier des réglages tels qu'effet, panoramique et niveau pour personnaliser la reproduction d'une séquence GM à votre goût.



* Quand le mode GM est initialisé (p.100), tous ses réglages sont perdus.

Groupe EFFECTS

Permet de faire les réglages pour les effets EFX/Chorus/Reverb utilisés en mode GM.

OUTPUT (Sortie)

Permet de faire des réglages pour spécifier comment chaque Partie sera produite.

Output Assign (Assignation/Niveau de sortie)

Quand le paramètre Output Assign est réglé sur MIX, ce qui sort de chaque Partie est envoyé aux prises OUTPUT sans passer par l'effet EFX. Si ce paramètre est réglé sur EFX, la Partie est envoyée à l'effet EFX. Si PATCH est sélectionné, les réglages d'assignation de sortie du Patch GM assigné à la Partie sont utilisés.

Le paramètre Output Level fixe le volume de chaque Partie.

Chorus (Niveau d'envoi au chorus)

Règle la quantité de chorus pour chaque Partie.

Reverb (Niveau d'envoi à la reverb)

Règle la quantité de reverb pour chaque Partie.

GM EFX TYPE (Type d'EFX)

Fixe le type d'EFX utilisé en mode GM

Type (Type d'EFX)

Sélectionne le type d'EFX. Pour des détails, voir "Types d'effets EFX" (page 122).

GM EFX PRM (Paramètres d'EFX GM)

Permet de faire des réglages de paramètres pour le type d'EFX sélectionné dans le paramètre Type. Pour des détails, voir "Types d'effets EFX" (page 122).

GM EFX OUT (Sortie d'EFX GM)

Fixe l'orientation de sortie des Parties dont l'assignation de sortie est réglée sur EFX.

* Les réglages de cet écran n'ont pas d'effet sur les parties dont le paramètre Output Assign est réglé sur MIX.

Mix Out (Niveau de sortie d'EFX)

Fixe la balance de volume du son direct et du son d'EFX.

Chorus (Niveau d'envoi au chorus)

Fixe la quantité de chorus qui s'applique au son passé par EFX.

Reverb (Niveau d'envoi à la reverb)

Fixe la quantité de chorus qui s'applique au son passé par EFX.

GM CHORUS (Chorus en mode GM)

Permet de faire les réglages pour l'effet chorus utilisé en mode GM.

* En mode GM les réglages d'effet chorus pour le Patch GM assigné à chaque Partie sont ignorés (excepté pour le paramètre de niveau d'envoi).

Rate (Vitesse du chorus)

Fixe la vitesse de modulation du son de chorus.

Depth (Amplitude du chorus)

Fixe l'amplitude de modulation du son de chorus.

Delay (Pré-délay du chorus)

Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son de chorus. Des réglages plus élevés donnent un son plus ample.

Fbk (Niveau de ré-injection ou feedback du chorus)

Fixe la quantité de son de chorus qui est renvoyé (ré-injecté) à l'entrée du chorus. Des réglages plus élevés donnent un effet plus intense.

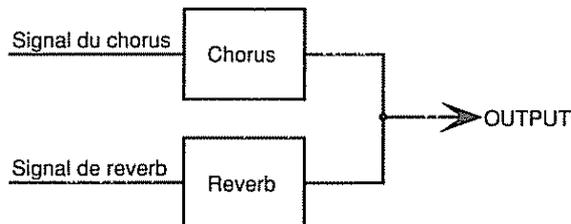
Level (Niveau de chorus)

Fixe le volume du son de chorus.

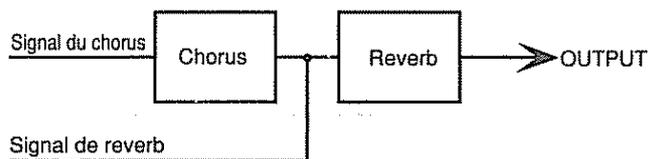
Out (Assignation de sortie du chorus)

Sélectionne la façon dont chorus et reverb sont connectés.

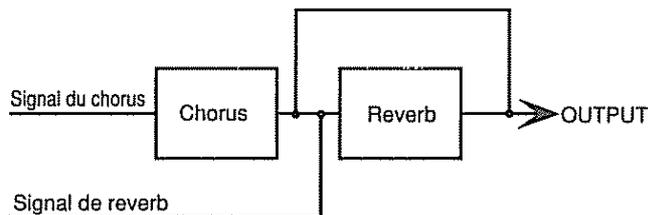
MIX: Le son chorus et son reverb sont mélangés.



REV: La reverb s'appliquera au son de chorus.



M+R: Le son de chorus sans reverb et le son de chorus avec reverb seront mélangés.



GM REVERB (Reverb GM)

Permet de faire les réglages de reverb en mode GM

* En mode GM, les réglages d'effet reverb pour le Patch GM assigné à chaque Partie seront ignorés (excepté pour le paramètre de niveau d'envoi).

Type (Type de reverb/delay)

Sélectionne le type d'effet reverb.

ROOM1: reverb dense avec chute courte

ROOM2: reverb éparse avec chute courte

STAGE1: reverb avec plus fortes réverbérations tardives

STAGE2: reverb avec fortes réflexions premières

HALL1: reverb claire

HALL2: reverb riche

DELAY: un retard conventionnel

PAN-DLY: delay dont les échos alternent entre gauche et droite

Time (Durée de reverb/delay)

Fixe la durée de réverbération. Si le paramètre Type est réglé sur DELAY ou PAN-DLY, ce paramètre fixe le temps de retard du premier écho par rapport au son d'origine.

Fbk (Ré-injection ou feedback)

Fixe la quantité de son retardé qui est renvoyé (ré-injecté) dans le delay. Des valeurs plus élevées donnent plus de répétitions.

** Si vous avez sélectionné un des types de reverb (ROOM1—HALL2), ce paramètre n'a pas d'effet.*

HF Damp (Atténuation des hautes fréquences de reverb/delay)

Fixe la fréquence au dessus de laquelle le son réverbéré sera coupé. Plus la fréquence est abaissée, plus grand est le nombre de hautes fréquences coupées, ce qui donne une réverbération plus douce et plus étouffée. Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Level (Niveau de reverb/delay)

Fixe le volume du son réverbéré (ou retardé).

< A propos des effets pour sources sonores compatibles GM >

La plupart des sources sonores compatibles GM disposent d'effets tels que reverb et chorus, mais l'utilisation de ces effets n'est pas régie par la norme GM niveau 1. Cela signifie que des données de morceau créées pour le mode GM du XP-50 et utilisant les effets EFX/Reverb/Chorus peuvent ne pas être correctement reproduits sur d'autres sources sonores compatibles GM.

Groupe PART

PATCH

Sélectionne le Patch GM assigné à chaque Partie.

Number (Numéro de Patch GM)

Sélectionne le numéro (001—128) du Patch GM.

** En mode GM, il n'est pas possible de sélectionner les Patches User ou Preset A/B/C.*

SETTING (Réglage)

Permet de faire les réglages pour le volume, le panoramique et la hauteur de chaque Partie.

Volume

Fixe le volume de chaque Partie.

Panoramique

Fixe la position stéréo de chaque Partie. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre et 63R l'extrême droite.

** Si vous modifiez les réglages du paramètre Volume ou du paramètre Pan, ils seront reflétés par les affichages suivants du groupe Info.*

Coarse (Accord grossier)

Fixe la hauteur de chaque Partie par demi-ton (-4—+4 octaves).

Fine (Accord fin)

Réglage fin par centième de la hauteur spécifiée par l'accord grossier (-50—+50 centièmes)

** 1 centième est un centième de demi-ton.*

Groupe INFO (Information)

Dans cet écran, vous pouvez contrôler le statut de réception de différents types de messages MIDI pour chaque Partie. C'est une façon pratique de vérifier que la source sonore répond correctement aux messages du clavier, du séquenceur ou d'autres instruments de commande MIDI externes.

Pour les éléments autres que Voice, vous pouvez modifier les valeurs. Quand vous faites cela, un message MIDI est transmis et peut donc être enregistré dans le séquenceur, etc.

Mod (Modulation)

Breath (Souffle)

Foot (Pédale)

Vol (Volume)

Pan (Panoramique)

Exp (Expression)

Hold (Sustain)

Bend (Bender)

Aftertouch (Aftertouch)

Voices (Voix)

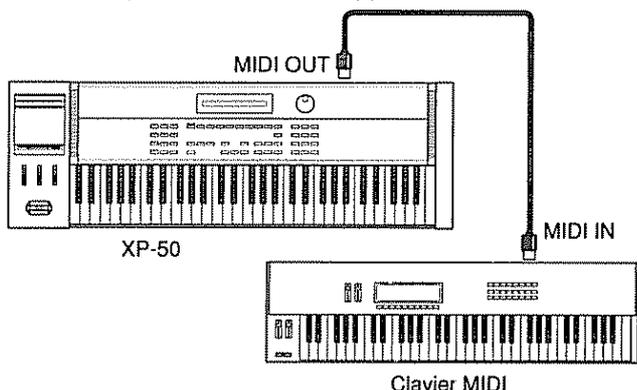
Le nombre de voix utilisées

Chapitre 11. Emploi d'appareils MIDI externes

Emploi du XP-50 pour piloter les appareils MIDI externes

Procédure

1. Utilisez un câble MIDI pour relier la prise MIDI OUT du XP-50 à la prise MIDI IN de l'appareil MIDI externe.



2. Réglez le canal de transmission du XP-50 pour qu'il corresponde au canal de réception de l'appareil MIDI externe.

Le canal de transmission est déterminé par les paramètres suivants :

- Mode Patch

Paramètre Tx-Ch (SYSTEM: MIDI: PATCH MIDI)

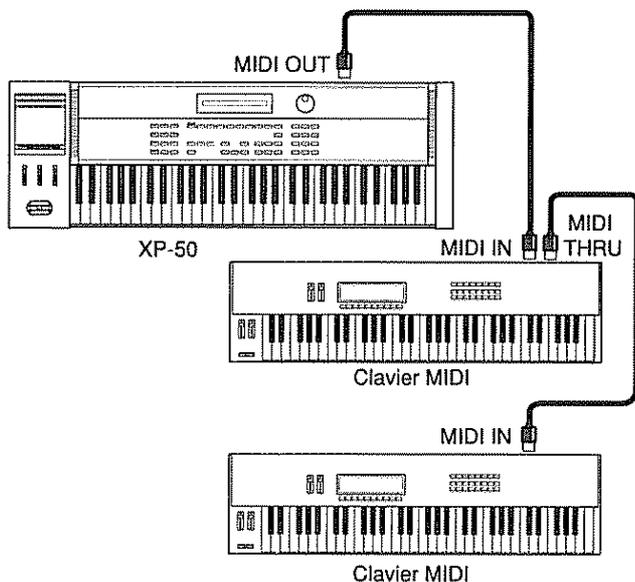
- Mode Performance

Paramètre Channel (PERFORM: MIDI: MIDI)

Réglez le paramètre Tx (PERFORM: MIDI: MIDI) sur ON.

3. Si vous désirez ne faire jouer que la source sonore de l'appareil MIDI externe, réglez le paramètre Local (SYSTEM: MIDI: PATCH MIDI) / (SYSTEM: MIDI: PERFORM MIDI) sur OFF.

Si vous désirez connecter deux appareils MIDI externes ou plus, utilisez la prise MIDI THRU de l'appareil MIDI externe.



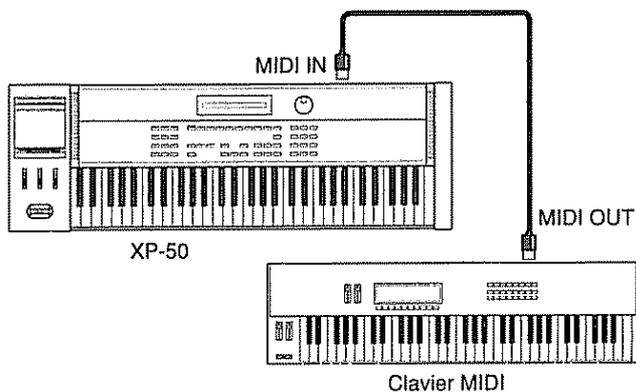
* Si vous enchaînez ainsi trois appareils MIDI ou plus par des connexions successives IN → THRU → IN → THRU ..., le signal MIDI peut être détérioré et des erreurs de données peuvent se produire. Dans de tels cas, utilisez un boîtier de dispatch MIDI (MIDI THRU). Ces boîtiers MIDI THRU sont des appareils qui permettent à un simple flux de données MIDI d'être envoyé à un grand nombre d'appareils MIDI sans occasionner d'erreurs de données.

Commande du XP-50 par un appareil MIDI externe

Déclenchement de la source sonore du XP-50 par un appareil MIDI externe

Procédure

1. Utilisez un câble MIDI pour relier la prise MIDI OUT de l'appareil MIDI externe à la MIDI IN du XP-50.



2. Réglez le canal de réception du XP-50 pour qu'il corresponde au canal de transmission de l'appareil MIDI externe.

Le canal de réception est déterminé par les paramètres suivants :

- Mode Patch
Paramètre Rx-Ch (SYSTEM: MIDI: PATCH MIDI)
- Mode Performance
Paramètre Channel (PERFORM: MIDI: MIDI)

réglez le paramètre Rx (PERFORM: MIDI: MIDI) sur ON.

Appel des sons du XP-50 depuis un appareil MIDI externe

En transmettant des messages de sélection de banque (commandes numéro 0 et 32) et des messages de changement de programme depuis l'appareil MIDI externe vers le XP-50, vous pouvez sélectionner les Patches, Performances ou ensembles rythmiques de ce dernier. En d'autres termes, quand vous changez de son sur un clavier MIDI externe, le message MIDI sera transmis au XP-50 qui en réponse sélectionnera le Patch approprié, etc.

*** Si le XP-50 ne reçoit que des messages de changement de programme sans messages de sélection de banque, il ne sélectionnera ses sons que dans le groupe actuellement sélectionné, comme PA-A ou USER.**

Sélection de Patches

Les messages MIDI transmis par l'appareil MIDI externe seront reçus par le XP-50 pour sélectionner les Patches comme indiqué dans le tableau suivant.

Banque MSB LSB	N°PG	Groupe de Patches	N° de Patch
80	0	0—127	User
81	0	0—127	Preset A
81	1	0—127	Preset B
81	2	0—127	Preset C
81	3	0—127	Preset D (GM)
84	0	0—127	Carte d'extension d'ondes A
84	1	0—127	Carte d'extension d'ondes A
84	2	0—127	Carte d'extension d'ondes B
84	3	0—127	Carte d'extension d'ondes B
84	4	0—127	Carte d'extension d'ondes C

84	5	0—127	Carte d'extension d'ondes C	129—256
84	6	0—127	Carte d'extension d'ondes D	1—128
84	7	0—127	Carte d'extension d'ondes D	129—256

Banque : valeur du message de sélection de banque

N°PG : numéro de programme

Exemple Sélection du Patch numéro 10 de PR-B depuis un appareil MIDI externe

Transmettez les données au XP-50 dans l'ordre suivant (les valeurs sont exprimées en décimal).

Commande numéro 0 (MSB de sélection de banque), valeur 81

Commande numéro 32 (LSB de sélection de banque), valeur 1

Programme numéro 9

Sélection de Performance

Les messages MIDI transmis par l'appareil MIDI externe seront reçus par le XP-50 pour sélectionner les Performances avec la correspondance donnée dans le tableau suivant.

Banque MSB LSB	N°PG	Groupe de Performances	N° de Performance
80	0	0—31	User
81	0	0—31	Preset A
81	1	0—31	Preset B

Banque : valeur du message de sélection de banque

N°PG : numéro de programme

Pour sélectionner une Performance, le canal MIDI de l'appareil émetteur doit correspondre au paramètre Control Channel (canal de contrôle) du XP-50 (SYSTEM: MIDI: PERFORM MIDI). Pour sélectionner le Patch ou l'ensemble rythmique d'une Partie, le canal de transmission doit correspondre au canal de réception de la Partie visée. Toutefois, si le paramètre Control Channel et un canal de réception d'une Partie ont la même valeur, c'est le paramètre Control Channel qui a priorité, aussi les messages reçus sur ce canal sélectionneront-ils des Performances.

Sélection d'ensembles rythmiques

Les messages MIDI transmis par l'appareil MIDI externe seront reçus par le XP-50 pour sélectionner les ensembles rythmiques comme indiqué dans le tableau suivant.

Banque MSB LSB	N°PG	Groupe d'ens. rythmique	N° d'ens. rythmique
80	0	0, 1	User
81	0	0, 1	Preset A
81	1	0, 1	Preset B
81	2	0, 1	Preset C
81	3	0, 1	Preset D (GM)
84	0	0—127	Carte d'extension d'ondes A
84	1	0—127	Carte d'extension d'ondes A
84	2	0—127	Carte d'extension d'ondes B
84	3	0—127	Carte d'extension d'ondes B
84	4	0—127	Carte d'extension d'ondes C
84	5	0—127	Carte d'extension d'ondes C
84	6	0—127	Carte d'extension d'ondes D
84	7	0—127	Carte d'extension d'ondes D

Banque : valeur du message de sélection de banque

N°PG : numéro de programme

Pour sélectionner des ensembles rythmiques, le canal MIDI de l'appareil émetteur doit correspondre au canal récepteur de la Partie 10 de la Performance. A sa sortie d'usine, le XP-50 a sa Partie 10 réglée sur le canal MIDI 10.

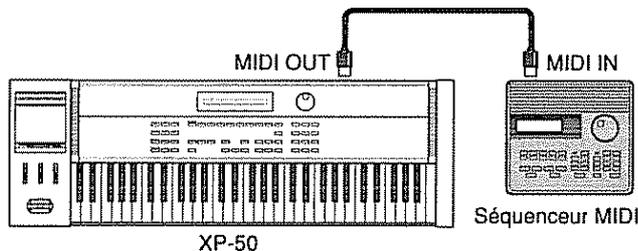
Synchronisation avec un équipement externe

Synchronisation d'un séquenceur externe au séquenceur du XP-50

Vous pouvez synchroniser un séquenceur externe sur les messages d'horloge MIDI transmis par le XP-50 pour que les deux séquenceurs jouent en parfaite synchronisation.

Procédure

1. Utilisez un câble MIDI pour relier la prise MIDI OUT du XP-50 à la prise MIDI IN du séquenceur externe.



2. Pressez le bouton SEQUENCER pour passer à l'affichage Song Play.

3. Réglez le paramètre SyncMode (SYSTEM: SEQUENCER: SEQ MODE) sur INTERNAL puis réglez le paramètre SyncOut (SYSTEM: SEQUENCER: SEQ MODE) sur ON.

4. Réglez le séquenceur externe pour qu'il se synchronise sur le séquenceur du XP-50.

5. Quand vous pressez le bouton STOP/PLAY, le séquenceur du XP-50 et le séquenceur externe démarrent simultanément la reproduction.

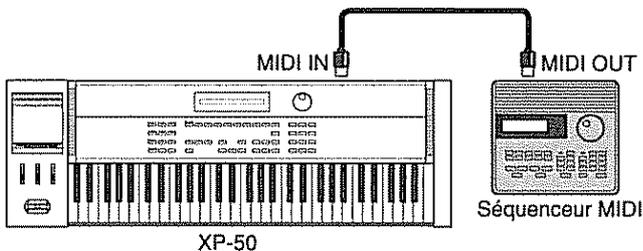
6. Quand vous pressez le bouton STOP/PLAY une fois encore, les deux séquenceurs arrêtent la reproduction simultanément.

Synchronisation du séquenceur du XP-50 sur un séquenceur externe

Vous pouvez synchroniser le séquenceur du XP-50 sur les messages MIDI d'horloge transmis par un séquenceur externe pour que les deux séquenceurs jouent en parfaite synchronisation.

Procédure

1. Utilisez un câble MIDI pour connecter la prise MIDI out du séquenceur externe à la prise MIDI IN du XP-50



2. Pressez le bouton SEQUENCER pour passer à l'affichage Song Play.

3. Réglez le paramètre SyncMode (SYSTEM: SEQUENCER: SEQ MODE) sur SLAVE.

4. Réglez le séquenceur externe pour qu'il transmette des messages MIDI d'horloge.

5. Quand vous commencez la reproduction sur le séquenceur externe, le séquenceur du XP-50 commence la reproduction conjointement.

Lorsque la reproduction s'arrête sur le séquenceur externe, le séquenceur du XP-50 s'arrête également.

* Si vous désirez ne piloter que la fonction Start/Stop de reproduction de morceau depuis un séquenceur externe et non pas l'horloge de synchronisation du XP-50, réglez le paramètre SyncMode (SYSTEM: SEQUENCER: SEQ MODE) sur REMOTE.

* Quand un message de sélection de morceau 0 (Song Select 0) est reçu d'un séquenceur externe, c'est le morceau de la mémoire interne (morceau n° 0) qui sera sélectionné. Quand le message de sélection de morceau 1 est reçu, c'est le premier morceau enregistré sur disquette (morceau numéro 1) qui sera sélectionné.

* Quand un message de position dans le morceau (Song Position pointer) est reçu d'un séquenceur externe, la position indiquée par le message est rejointe par le morceau en mémoire interne.

Enregistrement dans le séquenceur du XP-50 d'un morceau venant d'un séquenceur externe

Un morceau enregistré dans un séquenceur externe peut être enregistré dans le séquenceur du XP-50 à l'aide de la procédure suivante.

Procédure

1. Utilisez un câble MIDI pour relier la prise MIDI IN du XP-50 à la prise MIDI OUT du séquenceur externe.

2. Pressez le bouton SEQUENCER pour accéder à l'affichage Song Play.

3. Réglez le paramètre SyncMode (SYSTEM: SEQUENCER: SEQ MODE) sur SLAVE.

4. Réglez le séquenceur externe pour qu'il transmette des messages MIDI d'horloge.

5. Pressez le bouton REC et réglez les paramètres.

6. Quand vous faites reproduire le morceau sur le séquenceur externe, le séquenceur du XP-50 commence son enregistrement.

Quand le séquenceur externe a terminé la reproduction du morceau, le séquenceur du XP-50 arrête son enregistrement.

Chapitre 12. Informations supplémentaires

Mauvais fonctionnement

Si le XP-50 ne produit pas de son ou s'il ne fonctionne pas comme vous le désirez, contrôlez d'abord les points suivants. Si cela ne vous aide pas à résoudre le problème, contactez votre revendeur ou un service de maintenance Roland.

Malheureusement, il peut être impossible de restaurer le contenu des données stockées sur disquette une fois qu'elles ont été altérées. Roland ne saurait en aucun cas être tenu pour responsable de la perte de données.

Aucun son quand vous jouez sur le clavier

- Le XP-50 ou un équipement connecté est éteint.
- Le curseur de volume général du XP-50 est abaissé.
- Le volume de l'ampli/table de mixage connecté est abaissé.
- Les câbles audio ne sont pas correctement connectés.
- Un câble audio est coupé.
- Quand une Performance de type Layer est sélectionnée, le commutateur Local de la Partie est réglé sur Off.
Réglez le paramètre Local (PERFORM: MIDI: MIDI) sur ON.
- Le commutateur Local du système est réglé sur OFF.
Mode Performance: réglez le paramètre Local (SYSTEM: MIDI: PERFORM MIDI) sur ON.
Mode Patch: réglez le paramètre Local (SYSTEM: MIDI: PATCH MIDI) sur ON.
Mode GM: réglez le paramètre Local (SYSTEM: MIDI: GM MIDI) sur ON.
- Tous les Tones du Patch sont désactivés.
Pressez les boutons TONE SWITCH pour allumer leur indicateur.
- Si une zone spécifique du clavier ne produit aucun son, contrôlez le réglage de tessiture (Key Range) du Patch et de la Performance.
Si l'un des réglages Key Range a été fait, il n'y aura du son que dans la zone décrite par les réglages de tessiture. Contrôlez les affichages Key range pour le Patch et la Performance (PATCH: COMMON et PERFORM: COMMON).
- Des messages tels que volume ou expression ont été reçus durant la reproduction d'un morceau, par des mouvements de pédale ou depuis un appareil externe, entraînant une baisse du volume.
Utilisez la fonction Panic pour remonter le volume.
Si vous êtes en mode Performance, accédez à l'affichage INFO (PERFORM: INFO) pour contrôler les réglages de message de volume (Vol) et d'expression (Exp) et faites les réglages appropriés.
- Le Patch ou ensemble rythmique sélectionné utilise des ondes d'une carte d'extension d'ondes qui n'est pas nécessairement installée.

La hauteur est incorrecte

- L'accord du XP-50 est incorrect.
Contrôlez le paramètre d'accord général (SYSTEM: TUNE: TUNE).
- La hauteur a été affectée par des messages de Pitch Bend reçus d'une reproduction de morceau, d'une utilisation de pédale ou d'appareils MIDI externes.
Utilisez la fonction Panic pour retrouver les valeurs d'origine.
Si vous êtes en mode Performance, passez à l'affichage INFO (PERFORM: INFO) pour contrôler les réglages du paramètre message de Pitch Bend (Bend) et faites les réglages appropriés.

Les effets ne s'appliquent pas

- Les commutateurs d'effet EFX, Chorus, ou Reverb sont sur OFF.
Pour contrôler ces réglages, pressez le bouton EFFECTS ON/OFF.

Aucun son lors de la reproduction d'un morceau

- Les pistes sont coupées.
- Le commutateur de réception de la Performance est réglé sur OFF.
Réglez le paramètre Rx (PERFORM: MIDI: MIDI) sur ON.

Le morceau ne se reproduit pas correctement

- Le morceau a été repris en cours.
Si vous changez de mesure et lancez ensuite la reproduction d'un morceau, les données des mesures précédentes n'ont pas été envoyées à la source sonore interne, aussi la reprise en cours de la reproduction peut-elle donner un son incorrect. Pour transmettre les changements qui auraient dû se produire dans les mesures précédentes et pour que la source sonore les reçoive et entraîne une reproduction correcte, tenez enfoncé le bouton SHIFT et pressez le bouton START/STOP (mise à jour MIDI ou MIDI Update).
- Un morceau au format GS est reproduit.
Le XP-50 est compatible avec le système GM, mais pas avec le format GS.

Impossible d'enregistrer un morceau

- Quand une Performance de type Layer est sélectionnée, le commutateur Local de la Partie est réglé sur Off.
Réglez le paramètre Local (PERFORM: MIDI: MIDI) sur ON.
- Le commutateur Local des réglages de système est sur OFF.
Mode Performance: réglez le paramètre Local (SYSTEM: MIDI: PERFORM MIDI) sur ON.
Mode Patch: réglez le paramètre Local (SYSTEM: MIDI: PATCH MIDI) sur ON.
Mode GM: réglez le paramètre Local (SYSTEM: MIDI: GM MIDI) sur ON.

Le séquenceur ne fonctionne pas

- Le paramètre Sync Mode (SYSTEM: SEQUENCER: SEQ MODE) est réglé sur "SLAVE".

Un Pattern n'est pas reproduit

- Un message d'appel de Pattern (Pattern Call) est enregistré dans un Pattern.
Les messages d'appel de Pattern enregistrés dans un Pattern sont ignorés. Cela signifie que si ce Pattern est reproduit, les Patterns appelés par des messages Pattern Call à l'intérieur de ce Pattern ne seront pas reproduits.

Messages d'erreur

S'il y a eu un problème de fonctionnement ou si le XP-50 ne peut pas poursuivre le traitement que vous lui avez demandé, un message d'erreur apparaît dans l'afficheur. Suivez la conduite dictée par le message d'erreur affiché. Cette section vous donne les messages d'erreur en ordre alphabétique. Malheureusement, il peut être impossible de restaurer le contenu des données stockées sur une disquette après leur altération. Roland ne saurait en aucun cas en être tenu pour responsable.

Battery Low

Situation: La pile de sauvegarde interne qui préserve le contenu de la mémoire User s'est vidée.

Action: Contactez votre revendeur ou un service de maintenance Roland pour faire remplacer cette pile.

Chain Step Over

Situation: Jusqu'à 98 morceaux peuvent être enregistrés dans un chaînage. Il n'est pas possible d'en enregistrer plus.

Check Sum Error

Situation: Le Check Sum (octet de vérification) d'un message exclusif reçu était incorrect.

Action: Essayez de retransmettre le message exclusif.

Disk Full

Situation: Il y a un espace disponible sur la disquette qui est trop réduit pour permettre la sauvegarde des données.

Action: Insérez une autre disquette ou supprimez les données inutiles et reprenez la procédure.

Disk I/O Error

Situation: Il est possible que la disquette ait été abîmée ou endommagée ou encore que le lecteur fonctionne mal.

Action: Si la disquette a été endommagée, ne l'utilisez pas. Si le lecteur ne fonctionne pas correctement, il peut endommager les données de la disquette. Testez le lecteur en insérant une autre disquette qui ne contient pas de données importantes. Si le même message d'erreur apparaît répétitivement, contactez votre revendeur ou un service de maintenance Roland.

Data not Found

Situation: Comme les données n'ont pas été trouvées à l'emplacement prévu, la procédure ne peut pas s'exécuter.

Action: Donnez le bon emplacement.

Disk not Ready

Situation: Il n'y a pas de disquette dans le lecteur.

Action: Insérez une disquette.

Disk Write Protected

Situation: Comme la protection contre l'écriture de la disquette est en position Protect, aucune donnée ne peut être écrite sur la disquette.

Action: Réglez la languette de protection de la disquette sur la position permettant l'écriture (Write) et reprenez la procédure.

File Format Error

Situation: Le XP-50 ne peut pas traiter ce fichier.

File I/O Error

Situation: Impossible de sauvegarder/charger un fichier (pas un morceau).

Action: Reprenez la procédure. Si le même message apparaît, ce fichier a été endommagé. Supprimez le fichier endommagé.

File Name Duplicate

Situation: Un fichier de même nom existe déjà sur disquette.

Action: Utilisez un autre nom de fichier.

File Name Format Error

Situation: Aucun nom de fichier n'a été assigné.

Action: Assignez un nom de fichier.

File not Found

Situation: Le fichier spécifié n'a pas été trouvé.

Action: Insérez la disquette qui contient le fichier spécifié et reprenez la procédure.

Master Disk

Situation: Cette disquette est une disquette mère. Les disquettes mères ne peuvent être formatées ni utilisées pour sauvegarder des données.

Memory Full

Situation: La mémoire interne est saturée et la procédure ne peut pas être poursuivie.

Action: Si vous désirez poursuivre la procédure, supprimez les données inutiles.

MIDI Communication Error

Situation: Un problème s'est produit avec les connexions par câble MIDI.

Action: Contrôlez que les câbles MIDI n'ont pas été coupés ou débranchés.

Next Song Queue Full

Situation: Jusqu'à 3 morceaux peuvent être référencés pour la reproduction directe. Si 3 morceaux ont déjà été référencés, aucun autre ne peut l'être.

No Track Selected

Situation: Aucune piste n'a été sélectionnée pour la quantification, aussi la procédure ne peut-elle pas être exécutée.

Action: Spécifiez la ou les pistes que vous désirez quantifier et répétez la procédure.

Position Error

Situation: Une zone choisie de façon inappropriée.

Action: Spécifiez la bonne zone.

Receive Data Error

Situation: Un message MIDI a été reçu incorrectement.

Action: Si le même message d'erreur s'affiche répétitivement, il y a un problème avec les messages MIDI qui sont transmis au XP-50.

Recording Error

Situation 1: Comme la zone choisie pour l'enregistrement en boucle (Loop) ou par insertion automatique (Auto Punch In) est inappropriée, l'enregistrement n'a pas été possible.

Action: Assurez-vous que le début de zone n'est pas situé après la fin de zone et que la zone spécifiée ne fait pas moins d'une mesure.

Situation 2: L'enregistrement n'est pas possible en raison de la quantité trop importante de données qui doivent être enregistrées simultanément.

Same Track Pattern Selected

Situation: La même piste ou le même Pattern a été sélectionné.

Action: Sélectionnez un autre Pattern ou une autre piste.

Song Data Format Error

Situation: Le fichier de morceau est endommagé ou le lecteur de disquette ne fonctionne pas correctement.

Action: Si le fichier de morceau est endommagé, ne l'utilisez pas. Si le lecteur de disquette fonctionne mal, il peut endommager les disquettes qui lui sont confiées. Testez le lecteur en insérant une autre disquette ne contenant pas de données importantes. Si le même message d'erreur apparaît répétitivement, contactez votre revendeur ou un service de maintenance Roland.

Song I/O Error

Situation: Le morceau ne peut pas être sauvegardé/chargé.

Action: Réessayez la procédure. Si le même message apparaît, ce morceau peut avoir été endommagé et doit être effacé.

Unformatted Disk

Situation: Cette disquette ne peut pas être utilisée par le XP-50.

Action: Formatez la disquette sur le XP-50.

User Memory Damaged

Situation: Les données de la mémoire User ont été perdues.

Action: Utilisez la fonction Factor Preset (UTILITY: SOUND: PRESET: FACTORY PRESET) pour initialiser la mémoire et la ramener aux réglages d'usine.

User Memory Write Protected

Situation 1: Le paramètre de protection interne (UTILITY: SOUND: PROTECT: WRITE PROTECT) est réglé sur ON.

Action 1: Réglez le paramètre de protection interne sur OFF.

Situation 2: Le paramètre Exclusive (UTILITY: SOUND: PROTECT: WRITE PROTECT) est réglé sur ON, et les messages exclusifs ne peuvent pas être reçus.

Action 2: Réglez ce paramètre de protection contre les messages exclusifs sur OFF.

Volume Name Format Error

Situation: Il n'est pas possible d'assigner un nom de volume vierge.

Action: Spécifiez un caractère ou un symbole.

You Cannot Copy This Message

Situation: Les données spécifiées ne peuvent pas être copiées.

You Cannot Delete End of Step

Situation: L'événement "END" ne peut pas être supprimé.

You Cannot Erase This Message

Situation: Les données spécifiées ne peuvent pas être effacées.

You Cannot Move This Message

Situation: Les données spécifiées ne peuvent pas être déplacées.

You Cannot Save This Song as an SMF

Situation: Ce morceau contient des informations de Copyright. Des morceaux qui contiennent ce type d'informations ne peuvent pas être sauvegardés au format Standard MIDI File.

Action: Sauvegardez les données comme morceaux de XP-50.

You Cannot UNDO!!

Situation: La dernière procédure exécutée ne peut être annulée par la fonction Undo.

Référencement rapide des procédures

Le XP-50 a un grand nombre de fonctions. Cette section vous donne les procédures utilisant quelques unes des fonctions les plus fréquemment utilisées. Pour les fonctions qui sont utilisées simplement en réglant le paramètre applicable, seul le «nom de paramètre (mode:groupe d'affichage:écran)» est donné.

* *Les boutons de façade sont indiqués par [].*

* *"[A] + [B]" indique que vous devez tenir enfoncé [A] pendant que vous pressez [B].*

Mode Patch

Sélection de l'affichage de jeu du mode Patch

Pressez [PATCH].

Sélection d'un Patch

Utilisez l'Alpha-Dial, les boutons INC/DEC ou les touches numériques à sélectionner.

Utilisation des touches numériques pour sélectionner le groupe du Patch

Pressez [SHIFT] + touches numériques.

Sélection de Patches à l'aide de la fonction Digit Hold

1. Pressez [SHIFT] + [ENTER] (active la fonction Digit Hold)
2. Utilisez les touches numériques pour spécifier la valeur de l'unité.

* *Pour désactiver la fonction Digit Hold, pressez [SHIFT] + [ENTER] une fois encore.*

Transposition du clavier par octave

Pressez [-OCT] ou [+OCT].

Transposition du clavier par demi-ton

Transposition On/Off: pressez [SHIFT] + [RPS]

Abaissement de la tonalité: pressez [SHIFT] + [-OCT]

Augmentation de la tonalité: pressez [SHIFT] + [+OCT]

Modification d'un Patch (procédure de base)

1. Allumez l'indicateur du bouton [EDIT].
2. Utilisez les boutons de fonction pour sélectionner le groupe d'affichage.
3. Utilisez ▲ / ▼ pour sélectionner la page d'écran désirée.
4. Eteignez l'indicateur du bouton [EDIT].
5. Utilisez [TONE SELECT] (boutons de fonction) pour choisir le Tone.
6. Utilisez ◀ / ▶ pour sélectionner un paramètre.
7. Utilisez l'Alpha-Dial, [INC] [DEC], ou les touches numériques pour modifier la valeur.

* *Si vous désirez accéder à un autre groupe de paramètres, réallumez l'indicateur [EDIT].*

Changement d'un Patch assigné à une Performance

1. Pressez [PERFORM] + [PATCH].
2. Utilisez ◀ / ▶ pour sélectionner une Partie.
3. Utilisez l'Alpha-Dial, [INC] [DEC], ou les touches numériques pour sélectionner un Patch. La suite est la même chose que pour la procédure de base donnée ci-dessus.

Modification simultanée des valeurs de deux Tones ou plus

Dans un affichage de réglage de Tone, tenez enfoncé le bouton [TONE SELECT] (bouton de fonction) pour un Tone et pressez le ou les boutons pour le ou les autres Tones que vous désirez éditer.

Réglage du volume d'un Patch

Paramètre Level (PATCH: COMMON; PATCH COMMON)

Réglage de la position panoramique d'un Patch

Paramètre Pan (PATCH: COMMON; PATCH COMMON)

Mode Performance

Sélection de l'affichage de jeu du mode Performance

Pressez [PERFORM].

Sélection d'une Partie à jouer depuis le clavier (pour une Performance de type Single)

Utilisez ◀ / ▶.

Changement de Patch / ensemble rythmique assigné à une Partie

1. Pressez [PERFORM] + [PATCH].
2. Utilisez ◀ / ▶ pour sélectionner une Partie.
3. Utilisez l'Alpha-Dial, [INC] [DEC], ou les touches numériques pour sélectionner un Patch ou un ensemble rythmique.

Emploi des touches numériques pour sélectionner le groupe de Performance / Patch / ensemble rythmique

Pressez [SHIFT] + touches numériques.

Sélection de Performances avec la fonction Digit Hold

1. Pressez [SHIFT] + [ENTER] (active la fonction Digit Hold).
 2. Utilisez les touches numériques pour spécifier la valeur de l'unité.
- * *Pour désactiver la fonction Digit Hold, pressez [SHIFT] + [ENTER] une fois encore.*

Modification d'une Performance (procédure de base)

1. Allumez l'indicateur du bouton [EDIT].
2. Utilisez les boutons de fonction pour sélectionner le groupe d'affichage.
3. Utilisez ▲ / ▼ pour sélectionner la page d'écran désirée.
4. Eteignez l'indicateur du bouton [EDIT].
5. Utilisez [PART] (boutons de fonction) pour sélectionner le Tone.
6. Utilisez ◀ / ▶ pour sélectionner un paramètre.
7. Utilisez l'Alpha-Dial, [INC] [DEC], ou les touches numériques pour modifier la valeur.

* *Si vous désirez accéder à un autre groupe de paramètres, réallumez l'indicateur [EDIT].*

Réglage du volume d'une Partie

1. Allumez l'indicateur [EDIT].
2. Pressez [PART].
3. Utilisez ▲ / ▼ pour sélectionner l'affichage PART SETTING.
4. Réglez le paramètre Level.

Réglage de la position panoramique d'une Partie

1. Allumez l'indicateur [EDIT].
2. Pressez [PART].
3. Utilisez ▲ / ▼ pour sélectionner l'affichage PART SETTING.
4. Réglez le paramètre Pan.

Modification d'un ensemble rythmique (procédure de base)

1. Pressez [PERFORM] + [PATCH].
2. Utilisez ◀ / ▶ pour sélectionner la Partie IO.
3. Utilisez l'Alpha-Dial, [INC] [DEC], ou les touches numériques pour sélectionner un ensemble rythmique.
4. Allumez l'indicateur [EDIT].
5. Utilisez les boutons de fonction pour sélectionner le groupe de paramètres.
6. Utilisez ▲ / ▼ pour sélectionner la page d'affichage voulue.
7. Utilisez ◀ / ▶ pour sélectionner un paramètre.
8. Utilisez le clavier pour sélectionner un instrument rythmique.
9. Utilisez l'Alpha-Dial, [INC] [DEC] ou les touches numériques pour modifier la valeur.

Réglages de commande

Changement de la plage d'action du levier Pitch Bend (pour chaque Patch)

Paramètre Bend Range (PATCH: CONTROL: KEY MODE & BENDER)

Sélection des messages MIDI pilotés par les curseurs C1/2

Paramètre assigné (SYSTEM: CONTROL: C1/2 ASSIGN)

Inversion de la polarité des pédales branchées en PEDAL 1/2 (dans le cas d'une pédale d'un autre fabricant dont la polarité est inverse)

Paramètre Polarity (SYSTEM: CONTROL: PEDAL 1/2 ASSIGN)

Commande des paramètres de Patch par un curseur ou une pédale

Vous pouvez spécifier jusqu'à 3 sources de commande (messages MIDI servant à la commande). Toutefois, la source de commande 1 est toujours la «modulation». Sur chaque source de commande, vous pouvez choisir 4 destinations de commande (paramètres qui seront pilotés par cette source).

1. Spécifiez le message MIDI piloté par chaque commande (C1/2, PEDAL 1/2) (voir ci-dessus).
2. Sélectionnez la source de commande.
Paramètre Control 2/3 (PATCH: CONTROL: CONTROL SOURCE)
3. Spécifiez la destination de commande (le paramètre à piloter).
Paramètre Control Destination (PATCH: CONTROL: CONTROL DESTINATION 2/3)

* Si vous n'avez pas à régler différentes sources de commande pour chaque Patch, réglez les paramètres (PATCH: CONTROL: CONTROL SOURCE) sur "SYS-CTRL1" ou "SYS-CTRL", et réglez les paramètres Control 1/2 (SYSTEM: CONTROL: SYS-CTRL ASSIGN) sur les messages MIDI que vous désirez utiliser pour la commande.

Réglage de la réponse du clavier

Paramètre Sens (SYSTEM: CONTROL: KEYBOARD)

Réglage du clavier pour produire une dynamique fixe

Paramètre Vel (SYSTEM: CONTROL: KEYBOARD)

Reproduction

Utilisation de la reproduction directe

1. Insérez la disquette.
2. Pressez [SEQUENCER].
3. Sélectionnez un morceau.
4. Pressez [STOP/PLAY] pour commencer la reproduction.

Coupage de la reproduction sur une piste spécifique

* Lors de la reproduction directe d'un morceau SMF, cette procédure ne peut pas être employée.

1. Eteignez l'indicateur [EDIT].
2. Désactivez l'indicateur [TRACK] (bouton de fonction) de la piste que vous désirez couper.

Chargement en mémoire interne d'un morceau d'une disquette

1. Pressez [UTILITY].
2. Sélectionnez "2: LOAD".
3. Sélectionnez "1: SONG".
4. Sélectionnez un morceau.
5. Pressez [ENTER].

Reproduction d'un Pattern

1. Chargez un morceau de la disquette en mémoire interne (voir chapitre précédent).
2. Pressez [SEQUENCER].
3. Pressez [PATTERN TRACK].
4. Sélectionnez le numéro de Pattern.
5. Pressez [STOP/PLAY] pour commencer la reproduction.

Emploi de la fonction MIDI Update (transmission des messages précédant l'emplacement actuel)

Alors que le morceau est stoppé, pressez [SHIFT] + [STOP/PLAY].

Reproduction successive dans un ordre spécifique de morceau d'une disquette (Chain Play)

1. Pressez [CHAIN PLAY].
2. Sélectionnez le mode Loop (ONEWAY ou REPEAT).
3. Amenez le curseur sur "END" et changez-le en "PLAY".
4. Utilisez ◀ / ▶ pour déplacer le curseur vers la droite et sélectionnez un morceau.
5. Pressez [FWD] pour passer au palier suivant.
6. Répétez les étapes 3-5.
7. Quand vous avez fini les réglages, pressez [SHIFT] + [BWD] pour retourner au premier palier.
8. Pressez [STOP/PLAY] pour lancer la reproduction.

Enregistrement

Changement du format de mesure

1. Pressez [M SCOPE].
2. Eteignez l'indicateur [EDIT].
3. Pressez [TEMPO/BEAT TRACK] pour sélectionner la piste Beat.
4. Passez à la mesure dont vous désirez modifier le format.
5. Amenez le curseur sur "Beat", et réglez le numérateur et le dénominateur du format de mesure.

Enregistrement en temps réel (remplaçant)

1. Pressez [SEQUENCE].
2. Allumez l'indicateur [REC].
3. Utilisez les boutons de fonction [TRACK] pour sélectionner la piste que vous désirez enregistrer.
4. Faites les réglages pour l'enregistrement.
Mode=REPLACE, Loop=OFF, M= mesure à laquelle commencera l'enregistrement, J=tempo, CountIn= méthode de début d'enregistrement

* **Faites les réglages de quantification si nécessaire.**

5. Lancez l'enregistrement à l'aide de la méthode spécifiée par CountIn.
6. Quand vous avez fini d'enregistrer, pressez [STOP/PLAY].

Enregistrement en temps réel (Mix+Loop)

1. Pressez [SEQUENCE].
2. Allumez l'indicateur [REC].
3. Utilisez les boutons de fonction [TRACK] pour sélectionner la piste que vous désirez enregistrer.
4. Faites les réglages pour l'enregistrement.
Mode=MIX, Loop= le nombre de mesure à boucler, M= mesure à laquelle commence l'enregistrement, J=tempo, CountIn= méthode de début d'enregistrement

* **Faites les réglages de quantification si nécessaire.**

5. Lancez l'enregistrement à l'aide de la méthode spécifiée par CountIn.
6. Quand vous avez fini d'enregistrer, pressez [STOP/PLAY].

< Effacement durant l'enregistrement de notes déjà enregistrées (Realtime Erase) >

1. Allumez l'indicateur [EDIT].
2. Pressez le bouton de fonction [ERASE] et effacez les notes à l'aide de la procédure suivante.

Pour effacer les notes correspondant à une touche spécifique, tenez enfoncée cette touche. Les notes continueront à être effacées tant que vous tiendrez enfoncée la touche.

Pour effacer les notes appartenant à une certaine tessiture, tenez enfoncée la note la plus haute et la note la plus basse de cette tessiture. Les notes seront effacées tant que vous tiendrez enfoncées ces touches.

Pour effacer toutes les données (exceptés les messages d'appel de Pattern (ou Pattern Call)), tenez enfoncé [REC]. Les données continueront à être effacées tant que vous tiendrez enfoncé le bouton.

Enregistrement en temps réel des changements de tempo

1. Pressez [SEQUENCE].
2. Allumez l'indicateur [REC].
3. Pressez le bouton [TEMPO/BEAT TRACK] pour sélectionner la piste de tempo.
4. Faites les réglages pour l'enregistrement.
M=mesure de début d'enregistrement, J= tempo initial, CountIn= 0
5. Pressez [STOP/PLAY] pour lancer l'enregistrement.
6. Utilisez l'Alpha-Dial, [INC] [DEC], ou les touches numériques pour changer le tempo.
7. Quand vous avez fini d'enregistrer, pressez [STOP/PLAY].

Enregistrement pas à pas (programmation de notes)

1. Pressez [M.SCOPE].
2. Eteignez l'indicateur [EDIT].
3. Utilisez les boutons de fonction [TRACK] pour sélectionner la piste que vous désirez enregistrer.
4. Pressez [REC] pour obtenir l'affichage d'enregistrement en pas à pas.
5. Faites les réglages de Step, Gate Time et Velocity.
6. Pressez et relâchez la note que vous désirez programmer.
7. Répétez les étapes 5-6.
8. Quand vous avez fini de programmer des notes, pressez [STOP/START].

Programmation d'accords: Pressez chacune des notes de l'accord et relâchez-les simultanément.

Programmation de silences: Sélectionnez une durée de note équivalant à celle du silence voulu et pressez [REST] (bouton de fonction).

Programmation de liaison: Programmez la première note et pressez [TIE] (bouton de fonction).

Programmation de notes pointées: Programmez d'abord la note simple. Puis sélectionnez une durée de note égale à la moitié de la précédente et pressez [TIE] (bouton de fonction).

Suppression de la dernière note programmée: Pressez [BWD].

Enregistrement en pas à pas (appel d'un Pattern en piste ordinaire)

1. Pressez [M.SCOPE].
2. Eteignez l'indicateur [EDIT].
3. Utilisez [TRACK] (bouton de fonction) pour sélectionner la piste à laquelle vous désirez assigner un Pattern.
4. Pressez [REC].
5. Pressez [PATTERN TRACK].
6. Sélectionnez le numéro de Pattern désiré et pressez [ENTER].
7. Répétez l'étape 6.
8. Quand vous avez fini d'assigner des Patterns, pressez [STOP/START].

Enregistrement sur la piste de Patterns

1. Pressez [SEQUENCER].
 2. Eteignez l'indicateur [EDIT].
 3. Pressez [PATTERN TRACK].
 4. Sélectionnez un numéro de Pattern.
- La procédure est ensuite celle de l'enregistrement d'une piste ordinaire.

Réglage On/Off du métronome

Pressez [SHIFT] + [METRONOME].

Réglage du volume du métronome

Paramètre Metronome (SYSTEM: SEQUENCER: SEQ MODE)

Initialisation d'un morceau en mémoire interne

1. Pressez [SEQUENCER].
2. Allumez l'indicateur [EDIT].
3. Pressez [SEQ UTILITY].
4. Pressez [ENTER].

Désactivation de l'enregistrement de certains messages MIDI

Affichage SEQ REC SWITCH (SYSTEM: SEQUENCER)

La fonction RPS

Réglages de la fonction RPS

1. Chargez un morceau contenant des Patterns en mémoire interne.
2. Allumez l'indicateur [RPS].

3. Pressez [SEQUENCER].
 4. Allumez l'indicateur [EDIT].
 5. Pressez [RPS] (bouton de fonction).
 6. Sélectionnez l'affichage PHRASE SEQUENCE et spécifiez comment le Pattern sera synchronisé au morceau.
 7. Sélectionnez l'affichage SEQ SET.
 8. Pressez la touche à laquelle vous désirez assigner le Pattern et spécifiez le Pattern à reproduire ainsi que la méthode de reproduction.
- * **Les réglages de RPS sont sauvegardés avec les données de morceau.**

Utilisation de la fonction RPS

1. Pressez [SEQUENCER].
 2. Allumez l'indicateur [RPS].
 3. Pressez une touche à laquelle un Pattern a été assigné.
- * **Si vous avez spécifié que la reproduction de Pattern doit être synchronisée au morceau, vous devez faire reproduire le morceau.**

Sauvegarde/chargement de données

* **Après avoir terminé cette procédure, pressez [UTILITY] pour retourner à l'affichage de jeu.**

Formatage d'une disquette

1. Pressez [UTILITY].
 2. Sélectionnez "5: DISK".
 3. Sélectionnez "1: FORMAT".
 4. Pressez [ENTER].
- * **Si désiré, vous pouvez assigner un nom de volume à l'affichage de l'étape 4.**

Sauvegarde des réglages de Patch

1. En mode Patch, pressez [UTILITY].
 2. Sélectionnez "1: WRITE".
 3. Spécifiez la destination d'écriture.
 4. Pressez [ENTER].
- Si un message "Internal Write Protect=ON" apparaît, changez ce réglage en "OFF" et pressez [ENTER] deux fois.
- * **Si vous désirez écouter le son du Patch présent à l'emplacement de destination d'écriture sélectionné, pressez [COMPARE]. Pressez-le une fois encore pour retourner à l'affichage précédent.**

Sauvegarde des réglages de Performance

1. En mode Performance, pressez [UTILITY].
 2. Sélectionnez "1: WRITE".
 3. Spécifiez la destination d'écriture.
 4. Pressez [ENTER].
- Si un message "Internal Write Protect=ON" apparaît, changez ce réglage en "OFF" et pressez [ENTER] deux fois.

Sauvegarde des réglages d'ensemble rythmique

1. En mode Rhythm, pressez [UTILITY].
 2. Sélectionnez "1: WRITE".
 3. Spécifiez la destination d'écriture.
 4. Pressez [ENTER].
- Si un message "Internal Write Protect=ON" apparaît, changez ce réglage en "OFF" et pressez [ENTER] deux fois.

Sauvegarde des réglages de mémoire User et des réglages de système (sauf les réglages relatifs au séquenceur) sur disquette en une fois

1. Pressez [UTILITY].
2. Sélectionnez "3: SAVE".
3. Sélectionnez "4: SOUND".
4. Assignez un nom de fichier.
5. Pressez [ENTER].

Sauvegarde d'un morceau sur disquette

1. Pressez [UTILITY].
2. Sélectionnez "3: SAVE".
3. Sélectionnez "1: SONG".
4. Assignez un nom de fichier.
5. Pressez [ENTER].

* *Si l'écran vous demande "Overwrite?" (remplacement?), c'est qu'un fichier de morceau ayant le même nom existe déjà sur la disquette. Si vous désirez le remplacer, pressez [ENTER]. Si vous désirez sauvegarder le fichier avec un autre nom pour éviter le remplacement, pressez [EXIT] pour annuler la procédure, assignez un nouveau nom de fichier et pressez [ENTER] à nouveau.*

Copie d'une disquette

* *Il est nécessaire d'effacer les données de la mémoire interne pour exécuter cette procédure. Si la mémoire interne contient des données importantes, veillez à les sauvegarder sur disquette avant de commencer.*

1. Pressez [UTILITY].
2. Sélectionnez "5: DISK".
3. Sélectionnez "2: BACKUP".
4. Quand l'afficheur indique "Clear Internal Song for BACKUP" (effacement de la mémoire interne pour permettre la procédure), pressez [ENTER].
5. Quand l'écran indique "Insert Source Disk", insérez la disquette source de la copie et pressez [ENTER].
6. Quand l'écran indique "Insert Destination Disk" (insérez la disquette de destination), insérez la disquette de destination de la copie et pressez [ENTER].
7. Répétez les étapes 5--6.

Quand la disquette a été copiée, l'écran indiquera "Backup Complete".

Suppression d'un fichier sur disquette

1. Pressez [UTILITY].
2. Sélectionnez "5: DISK".
3. Sélectionnez "5: DELETE".
4. Sélectionnez le type de fichier (SONG pour morceau ou FILE pour fichier de données).
5. Sélectionnez le fichier que vous désirez supprimer.
6. Pressez [ENTER].

Contrôle de l'espace disponible sur disquette, etc.

1. Pressez [UTILITY].
2. Sélectionnez "5: DISK".
3. Sélectionnez "7: INFO".
4. Pressez ∇ pour accéder à l'affichage DISK INFO.

Edition au microscope

Modification de la valeur d'un message

1. Pressez [M.SCOPE].
2. Affichez le message que vous désirez modifier.
3. Modifiez la valeur affichée.

Insertion d'un message

1. Pressez [M.SCOPE].
2. Spécifiez l'emplacement auquel le message sera inséré.

* *Amenez le curseur sur la mesure pour fixer la mesure, sur le temps pour spécifier le temps et sur la valeur d'horloge pour spécifier le coup d'horloge. Pour spécifier une valeur d'horloge sur laquelle aucun message n'existe encore, utilisez les touches numériques.*

3. Allumez l'indicateur [EDIT].
4. Pressez [CREATE].
5. Spécifiez le message et pressez [ENTER].

Suppression d'un message

1. Pressez [M.SCOPE].
2. Affichez le message MIDI que vous désirez supprimer.
3. Allumez l'indicateur [EDIT].
4. Pressez [ERASE].

Déplacement d'un message

1. Pressez [M.SCOPE].
2. Affichez le message MIDI que vous désirez déplacer.
3. Allumez l'indicateur [EDIT].
4. Pressez [MOVE].
5. Programmez le nouvel emplacement du message.
6. Pressez [ENTER].

Copie d'un message

1. Affichez le message que vous désirez copier.
2. Pressez [COPY] pour copier le message dans une mémoire temporaire.
3. Accédez à l'emplacement où vous désirez copier le message.
4. Pressez [PLACE].

Contrôle d'appareils MIDI externes

Changement du canal de transmission en mode Patch

Paramètre Tx-Ch (SYSTEM: MIDI: PATCH MIDI)

Changement du canal de transmission en mode Performance (pour chaque Partie)

Paramètre Channel (PERFORM: MIDI: MIDI)

* *Les mouvements de commande et de jeu sur le clavier (messages MIDI) de la section de commande sont transmis différemment selon qu'une Performance de type Single ou de type Layer est sélectionnée. Avec une Performance de type Single, les messages MIDI seront transmis sur le canal MIDI de la Partie qui est déclenchée par le clavier. Avec une Performance de type Layer, les messages MIDI seront transmis sur le canal MIDI des Parties dont le paramètre Tx (PERFORM: MIDI: MIDI) est réglé sur ON.*

Désactivation de la transmission de messages MIDI de changement de programme/sélection de banque (système)

Affichage TRANSMIT MIDI (SYSTEM: MIDI)

Transmission de messages de sélection de banque pour le Patch assigné à une Partie spécifique lors de la sélection d'une Performance

1. Réglez le paramètre de groupe de sélection de banque (PERFORM: MIDI: TRANSMIT) sur le numéro de groupe de sélection de banque désirée (BS1--7).
2. En affichage BANK SEL GROUP (SYSTEM: MIDI: BANK SEL GROUP), sélectionnez le groupe de sélection de banque que vous avez spécifié à l'étape 1.
3. Réglez le paramètre Switch sur ON et spécifiez MSB et LSB.

Commande du XP-50 depuis un appareil MIDI externe

Changement du canal de réception sur lequel les Performances seront sélectionnées

Paramètre Control Channel (SYSTEM: MIDI: PERFORM MIDI)

Changement du canal de réception d'une Partie (mode Performance)

Paramètre Channel (PERFORM: MIDI: MIDI)

Changement du canal de réception (mode patch)

Paramètre Rx-Ch (SYSTEM: MIDI: PATCH MIDI)

Désactivation de la réception des messages de changement de programme/sélection de banque (mode système)

Affichage RECEIVE MIDI (SYSTEM: MIDI)

Réglage ON/OFF de la réception de messages MIDI de Volume / Hold 1 / changement de programme pour chaque Partie (mode Performance)

Affichage PART Rx SWITCH (PERFORM: MIDI)

Réglage ON/OFF de messages MIDI de Volume / Pan / Hold 1 / Redamper pour chaque Tone (mode Patch)

Affichage Rx SWITCH/DAMPER (PATCH: CONTROL)

Contrôle du statut de réception des messages MIDI (Mode Performance)

Affichage PART INFO (PERFORM: INFO)

Autres

Utilisation de la fonction Panic

Press [SHIFT] + [PANIC].

Réglage de l'accord

Paramètre Master (SYSTEM: TUNE: TUNE)

Réglage du contraste de l'afficheur

Paramètre LCD Contrast (SYSTEM: CONTRAST)

Retour des réglages de Performance / Patch / ensemble rythmique à leur valeur d'origine (d'usine)

1. Sélectionnez une Performance, un Patch, ou un ensemble rythmique.
2. Pressez [UTILITY].
3. Sélectionnez "4: SOUND".
4. Sélectionnez "2: INIT".
5. Sélectionnez "PRESET".
6. Pressez [ENTER].

Retour du XP-50 à ses réglages d'usine

1. Sélectionnez une Performance, un Patch, ou un ensemble rythmique.
2. Pressez [UTILITY].
3. Sélectionnez "4: SOUND".
4. Sélectionnez "5: PRESET".
6. Pressez [ENTER].

Liste des paramètres

Paramètres de Patch

* Les paramètres qui peuvent être réglés indépendamment pour chaque Tone sont identifiés par "T".

Groupe COMMON (p.23)

Affichage	Paramètre		Valeur	
PATCH NAME	---	Nom du Patch	Caractères ASCII (max 12)	
PATCH CLOCK	Source	Source d'horloge du Patch	PATCH, SEQUENCER	
	Tempo	Tempo du Patch	20—250	
PATCH COMMON	Level	Niveau	0—127	
	Pan	Panoramique	L64—0—63R	
	Analog Feel	Amplitude de simulation analogique	0—127	
	Octave	Transposition par octave	-3—0—+3	
	Stretch	Courbe d'accord	OFF, 1, 2, 3	
	Priority	Priorité des voix	LAST, LOUDEST	
	VelRang	Commutateur de plage dynamique	OFF, ON	
VELOCITY	Lower	Limite basse de plage dynamique	1—Upper	T
	Upper	Limite haute de plage dynamique	Lower—127	T
	Cross Fade	Fondu dynamique	0—127	
KEY RANG	Lower	Limite basse de tessiture	C-1—Upper	T
	Upper	Limite haute de tessiture	Lower—G9	T
STRUCT	Type	Type de structure	1—10	T
	Booster	Gain du Booster	0, +6, +12, +18 dB	T

Groupe EFFECTS (p.25)

Affichage	Paramètre		Valeur	
OUTPUT	Output Assign	Assignation de sortie	MIX, EFX	T
		Niveau de sortie	0—127	T
	Chorus	Niveau d'envoi au Chorus	0—127	T
	Reverb	Niveau d'envoi à la Reverb	0—127	T
PATCH EFX TYPE	Type	Type d'EFX	*1	
PATCH EFX PRM	*1	Paramètre EFX de Patch		
PATCH EFX OUT	Mix Out	Niveau de sortie d'EFX	0—127	
	Chorus	Niveau d'envoi au Chorus	0—127	
	Reverb	Niveau d'envoi à la Reverb	0—127	
PATCH EFX CTRL	---	Source 1, 2 de commande d'EFX	*2	
	---	Amplitude 1, 2 de commande d'EFX	-63—+63	
PATCH CHORUS	Rate	Vitesse du Chorus	0—127	
	Depth	Amplitude du Chorus	0—127	
	Delay	Pre delay du Chorus	0—127	
	Fbk	Niveau de ré-injection du Chorus	0—127	
	Level	Niveau du Chorus	0—127	
	Out	Assignation de sortie du Chorus	MIX, REV, M+R	
	PATCH REVERB	Type	Type de Reverb/Delay	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DLY
	Time	Durée de Reverb/Delay	0—127	
	Fbk	Niveau de ré-injection du Delay	0—127	
	HF Damp	Attén. des HF de Reverb/Delay	*3	
	Level	Niveau de Reverb/Delay	0—127	

*1: Voir les paramètres d'EFX

*2: OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, BENDER, AFTERTOUCH

*3: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

Groupe CONTROL (p.27)

Affichage	Paramètre		Valeur	
KEY MODE&BENDER	Assign	Mode d'assignation des touches	POLY, SOLO	
	Legato	Commutateur Solo legato	OFF, ON	
	Bend Range		Plage d'action du bender vers le bas	-48—0 demi-tons
		Plage d'action du bender vers le haut	0—+12 demi-tons	
PORTAMENT	Sw	Commutateur de Portamento	OFF, ON	
	Time	Durée de Portamento	0—127	
	Mode	Mode de Portamento	NORMAL, LEGATO	
	Type	Type de Portamento	RATE, TIME	
	Start	Hauteur de départ de Portamento	PITCH, NOTE	
RxSWITCH	Volume	Réception de volume	OFF, ON	T
	Pan	Réception de panoramique	OFF, CONT, KEY-ON	T
	Bender	Réception de Pitch Bend	OFF, ON	T
DAMPER	Hold-1 RxSwitch	Réception de hold-1	OFF, ON	T
	Redamper	Fonction de sustain tardif	OFF, ON	T

PEAK&HOLD	ElxCtrl	Commande peak/hold d'EFX	OFF, HOLD, PEAK	
	Ctrl 1	Commande 1 peak/hold	OFF, HOLD, PEAK	
	Ctrl 2	Commande 2 peak/hold	OFF, HOLD, PEAK	
	Ctrl 3	Commande 3 peak/hold	OFF, HOLD, PEAK	
CONTROL SOURCE	Control 2	Source de commande 2	*1	
	Control 3	Source de commande 3	*1	
CONTROL 1	Destination	Destination de commande 1—4	*2	T
	Depth	Amplitude de commande 1—4	-63—+63	T
CONTROL 2	Destination	Destination de commande 1—4	*2	T
	Depth	Amplitude de commande 1—4	-63—+63	T
CONTROL 3	Destination	Destination de commande 1—4	*2	T
	Depth	Amplitude de commande 1—4	-63—+63	T

*1: OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2. MODULATION, BREATH. FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, BENDER. AFTERTOUCH, LFO1, LFO2, VELOCITY, KEYFOLLOW, PLAYMATE

*2: OFF, PCH, CUT. RES. LEV. PAN, MIX, CHO. REV. PL1, PL2, FL1, FL2. AL1. AL2, pL1, pL2, L1R, L2R

Groupe WAVE (p.29)

Affichage	Paramètre		Valeur	
WAVE	Group	Groupe d'ondes	INT-A. INT-B, XP-A, XP-B. XP-C. XP-D	T
	Number	Numéro d'onde	001—255	T
	Gain	Gain d'onde	-6, 0, 6, 12 dB	T
	Switch	Commutateur de Tone	OFF, ON	T
FXM	Switch	Commutateur de FXM	OFF, ON	T
	Color	Couleur de FXM	1—4	T
	Depth	Amplitude de FXM	1—16	T
TONE DELAY	Mode	Mode de retard de Tone	*1	T
	Time	Retard de Tone	0—127/0—880/0—5000 (*2)	T

*1: NORMAL, HOLD, PLAYMATE. CLOCK-SYNC. KEY-OFF-N, KEY-OFF-D

*2: Quand le paramètre Tone Delay Mode est réglé sur "CLOCK-SYNC", la valeur réglée est une valeur de note

Groupe LFO (p.30)

Affichage	Paramètre		Valeur	
LFO1	Form	Forme d'onde du LFO	TRI. SIN, SAW, SQR, TRP, S&H. RND. CHS	T
	KeyTrigger	Déclenchement au clavier du LFO	OFF, ON	T
	Rate	Vitesse du LFO	0—127. 0—880 (*1)	T
	ExtSync	Synchronisation externe du LFO	OFF. CLOCK	T
	Mode	Mode de fondu du LFO	ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT	T
	Delay	Retard du LFO	0—127	T
	Fade	Durée de fondu du LFO	0—127	T
	Offset	Décalage du LFO	-100. -50. 0. +50, +100	T
LFO2	*2			T
LFO DEPTH1:2	Pitch	Action du LFO 1, 2 sur la hauteur	-63—+63	T
	TVF	Action du LFO 1, 2 sur le TVF	-63—+63	T
	TVA	Action du LFO 1, 2 sur le TVA	-63—+63	T
	Pan	Action du LFO 1, 2 sur le panoramique	-63—+63	T

*1: Quand le paramètre de synchronisation externe du LFO est réglé sur "CLOCK", la valeur réglée est une valeur de note

*2: Comme LFO1.

Groupe PITCH (p.31)

Affichage	Paramètre		Valeur	
PITCH	Coarse	Accord grossier	-48—+48 demi-tons	T
	Fine	Accord fin	-50—+50 centièmes	T
	Random	Amplitude de variation de hauteur aléatoire	0—1200 centièmes (*1)	T
	Keyfollow	Asservissement au clavier	-100—+200 (*2)	T
PCH ENVELOPE	Envelope Depth	Amplitude de l'enveloppe de hauteur	-12—+12	T
	Velocity Sens	Sensibilité à la dyn. de l'env. de hauteur	-100—+150	T
PCH TIME ENV	V-T1	Sens à la dyn. de T1 de l'env. de hauteur	-100—+100 (*3)	T
	V-T4	Sens à la dyn. de T4 de l'env. de hauteur	-100—+100 (*3)	T
	Time Keyfollow	Asserv. au clav. de la durée d'env. de haut.	-100—+100 (*3)	T
PCH ENVELOPE	T1. T2. T3. T4	Durée 1—4 d'enveloppe de hauteur	0—127	T
	L1. L2. L3, L4	Niveau 1—4 d'enveloppe de hauteur	-63—+63	T

*1: 0. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 20. 30. 40. 50. 60. 70. 80. 90. 100. 200. 300. 400. 500. 600. 700. 800. 900. 1000. 1100. 1200

*2: -100. -70. -50. -30. -10. 0. +10. +20. +30. +40. +50. +70. +100. +120. +150. +200

*3: -100. -70. -50. -40. -30. -20. -10. 0. +10. +20. +30. +40. +50. +70. +100

Groupe TVF (p.32)

Affichage	Paramètre		Valeur	
FILTER	Type	Type de filtre	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG	T
	Cut	Fréquence de coupure	0—127	T
	Res	Résonance	0—127	T
	Keyfollow	Asserv au clav de la fréq de coupure	-100—+200 (*1)	T
	Env Depth	Amplitude d'enveloppe de TVF	-63—+63	T
TVF VELOCITY	V-Sens	Sens de l'env de TVF à la dynamique	-100—+150	T
	V-Curve	Courbe de dynamique de l'enveloppe de TVF 1—7		T
TVF TIME ENV	V-Resonance	Sensibilité de la résonance à la dynamique	-100—+150	T
	V-T1	Sens de T1 de l'env de TVF à la dynamique	-100—+100 (*2)	T
	V-T4	Sens de T4 de l'env de TVF à la dynamique	-100—+100 (*2)	T
TVF ENVELOPE	Time Keyfollow	Asserv au clav de la durée d'env de TVF	-100—+100 (*2)	T
	T1, T2, T3, T4	Durée 1—4 d'enveloppe de TVF	0—127	T
	L1, L2, L3, L4	Niveau 1—4 d'enveloppe de TVF	0—127	T

*1: -100, -70, -50, -30, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100, +120, +150, +200
 *2: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

Groupe TVA (p.33)

Affichage	Paramètre		Valeur	
TVA	Level	Niveau	0—127	T
	Pan	Panoramique	L64—0—63R	T
	V-Sens	Sens de l'env de TVA à la dynamique	-100—+150	T
	V-Curve	Courbe de dynamique de l'enveloppe de TVA 1—7		T
BIAS	Bias	Niveau de Bias	-100—+100 (*1)	T
	Point	Point de Bias	C-1—G9	T
	Direction	Direction de Bias	LOWER, UPPER, LOWER&UPPER, ALL	T
PAN MODULATE	Keyfollow	Asservissement au clavier du panoramique	-100—+100 (*1)	T
	Random	Amplitude du panoramique aléatoire	0—63	T
	Alternate	Amplitude du panoramique alterné	L63—0—63R	T
TVA TIME ENV	V-T1	Sens de T1 de l'env de TVA à la dynamique	-100—+100 (*1)	T
	V-T4	Sens de T4 de l'env de TVA à la dynamique	-100—+100 (*1)	T
	Time Keyfollow	Asserv au clav de la durée d'env de TVA	-100—+100 (*1)	T
TVA ENVELOPE	T1, T2, T3, T4	Durée 1—4 d'enveloppe de TVA	0—127	T
	L1, L2, L3	Niveau 1—3 d'enveloppe de TVA	0—127	T

*1: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

Paramètres de Performance

* Les paramètres qui peuvent être réglés indépendamment pour chaque Partie sont identifiés par "P."

Groupe COMMON (p.35)

Affichage	Paramètre		Valeur	
PERFORM NAME	—	Nom de Performance	Caractères ASCII (max 12)	
PERFORM CLOCK	Source	Source d'horloge de Performance	PERFORM, SEQUENCER	
	Tempo	Tempo de Performance	20—250	
PERFORM COMMON	Key Mode	Mode de clavier	LAYER, SINGLE	
	Key Range	Commutateur de tessiture	OFF, ON	
KEY RANG	Lower	Limite basse de tessiture	C-1—Upper	P
	Upper	Limite haute de tessiture	Lower—G9	P
KEYBOARD	Octave Shift	Transposition par octave	-3—+3	P

Groupe EFFECTS (p.35)

Display	Parameter		Value	
OUTPUT	Output Assign	Assignation de sortie	MIX, EFX, PATCH	P
		Niveau de sortie	0—127	P
	Chorus	Niveau d'envoi au Chorus	0—127	P
	Reverb	Niveau d'envoi à la Reverb	0—127	P
PERFORM EFX TYPE	Type	Type d'EFX	*1	
	Source	Source d'EFX	PERFORM, 1—9, 11—16	
PERFORM EFX PRM	*1	Paramètres EFX de Performance		
PERFORM EFX OUT	Mix Out	Niveau de sortie d'EFX	0—127	
	Chorus	Niveau d'envoi au Chorus	0—127	
	Reverb	Niveau d'envoi à la Reverb	0—127	
PERFORM EFX CTRL		Source de commande 1 d'EFX	*2	
		Amplitude de commande 1 d'EFX	-63—+63	
		Source de commande 2 d'EFX	*2	
		Amplitude de commande 2 d'EFX	-63—+63	

PERFORM CHORUS	Rate	Vitesse du Chorus	0—127
	Depth	Amplitude du Chorus	0—127
	Delay	Pre delay du Chorus	0—127
	Fbk	Niveau de ré-injection du Chorus	0—127
	Level	Niveau du Chorus	0—127
PERFORM REVERB	Out	Assignation de sortie du Chorus	MIX, REV, M+R
	Type	Type de Reverb/Delay	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DLY
	Time	Durée de Reverb/Delay	0—127
	Fbk	Niveau de ré-injection du Delay	0—127
	HF Damp	Attén. des HF de Reverb/Delay	*3
Level	Niveau de Reverb/Delay	0—127	

*1: Voir paramètres d'EFX

*2: OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, BENDER, AFTERTOUCH

*3: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

Groupe MIDI (p.37)

Affichage	Paramètre		Valeur	
MIDI	Channel	Canal MIDI	1—16	P
	Rx	Commutateur de réception	OFF, ON	P
	Tx	Commutateur de transmission	OFF, ON	P
	Local	Commutateur Local	OFF, ON	P
RxSWITCH	Volume	Réception de volume	OFF, ON	P
	Hold-1	Réception de hold-1 (sustain)	OFF, ON	P
	Program Change	Réception de changement de programme	OFF, ON	P
TRANSMIT	BankSelectGroup	Sélection de banque/groupe transmise	PATCH, BS1—BS7	P
	Transmit Volume	Volume transmis	0—127, OFF	P

Groupe PART (p.38)

Affichage	Paramètre		Valeur	
PATCH	Group	Groupe du Patch	USER, PR-A, PR-B, PR-C, GM, XP-A, XP-B, XP-C, XP-D	P
	Number	Numéro de Patch	001—255	P
SETTING	Level	Niveau	0—127	P
	Pan	Panoramique	L64—0—63R	P
	Coarse	Accord grossier	-48—+48 demi-tons	P
	Fine	Accord fin	-50—+50 centièmes	P
RESERVE	Voice Reserve	Réserve de voix	0—64	P

Groupe INFORMATION (p.39)

Affichage	Paramètre		Valeur	
INFO	Mod	Modulation	0—127	P
	Breath	Souffle	0—127	P
	Foot	Pédale	0—127	P
	Vol	Volume	0—127	P
	Pan	Panoramique	L64—0—63R	P
	Exp	Expression	0—127	P
	Hold	Hold1	0—127	P
	Bend	Pitch bend	-128—+127	P
	Aft	Aftertouch	0—127	P
	Sys1	Commande 1 de système	0—127/-128—+127	P
	Sys2	Commande 2 de système	0—127/-128—+127	P
	Voices	Voix	0—64	P

Paramètres d'ensemble rythmique

Groupe COMMON (p.40)

Affichage	Paramètre		Valeur
RHYTHM NAME	—	Nom d'ensemble rythmique	Caractères ASCII (max 12)

Groupe EFFECTS (p.40)

Affichage	Paramètre		Valeur
OUTPUT	Output Assign	Assignation de sortie	MIX, EFX
		Niveau de sortie	0—127
	Chorus	Niveau d'envoi au Chorus	0—127
PERFORM EFX TYPE	Reverb	Niveau d'envoi à la Reverb	0—127
	Type	Type d'EFX	*1
PERFORM EFX PRM	Source	Source d'EFX	PERFORM, 1—9, 11—16
PERFORM EFX OUT	*1	Paramètres EFX de Performance	
	Mix Out	Niveau de sortie d'EFX	0—127
	Chorus	Niveau d'envoi au Chorus	0—127
PERFORM EFX CTRL	Reverb	Niveau d'envoi à la Reverb	0—127
	—	Source de commande 1, 2 d'EFX	*2
	—	Ampl. de commande 1, 2 d'EFX	-63—+63

PERFORM CHORUS	Rate	Vitesse de Chorus	0—127
	Depth	Amplitude de Chorus	0—127
	Delay	Pre delay de Chorus	0—127
	Fbk	Niveau de ré-injection du Chorus	0—127
	Level	Niveau de Chorus	0—127
	Out	Assignation de sortie de Chorus	MIX, REV, M+R
PERFORM REVERB	Type	Type de Reverb/Delay	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DLY
	Time	Durée de Reverb/Delay	0—127
	Fbk	Niveau de ré-injection de Delay	0—127
	HF Damp	Atténuation HF de Reverb/Delay	*3
	Level	Niveau de Reverb/Delay	0—127

*1: Voir les paramètres d'EFX

*2: OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, BENDER, AFTERTOUCH

*3: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

Groupe CONTROL (p.41)

Affichage	Paramètre		Valeur
CONTROL	Bend Range	Plage d'action du Pitch Bend	0—12
	Env Mode	Mode d'enveloppe	NO-SUS, SUSTAIN
	Mute Group	Groupe d'exclusion	OFF, 1—31
RxSWITCH	Volume	Commutateur de réception de volume	OFF, ON
	Pan	Commutateur de réception de panoramique	OFF, CONT, KEY-ON
	Hold-1	Commutateur de réception e Hold-1	OFF, ON

Groupe WAVE (p.42)

Affichage	Paramètre		Valeur
WAVE	Group	Groupe d'ondes	INT-A, INT-B, XP-A, XP-B, XP-C, XP-D
	Number	Numéro d'ondes	001—255
	Gain	Gain d'onde	-6, 0, 6, 12 dB
	Switch	Commutation de touche	OFF, ON

Groupe PITCH (p.42)

Affichage	Paramètre		Valeur
PITCH	Coarse	Accord grossier	C-1—G9
	Fine	Accord fin	-50—+50 cent
	Random	Amplitude de variation aléatoire de hauteur	0—1200 cent (*1)
	Env Depth	Amplitude d'enveloppe de hauteur	-12—+12
PCH VELOCITY	Velocity Sens	Sens à la dyn de l'env de hauteur	-100—+150
	Velocity Time	Sens à la dyn de la durée d'env de haut	-100—+100 (*2)
PCH ENVELOPE	T1, T2, T3, T4	Durée 1—4 de l'enveloppe de hauteur	0—127
	L1, L2, L3, L4	Niveau 1—4 de l'enveloppe de hauteur	-63—+63

*1: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

*2: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

Groupe TVF (p.43)

Affichage	Paramètre		Valeur
FILTER	Type	Type de filtre	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG
	Cutoff	Fréquence de coupure	0—127
	Resonance	Résonance	0—127
	Env Depth	Amplitude d'enveloppe de TVF	-63—+63
TVF VELOCITY	V-Sens	Sens à la dyn de l'env de TVF	-100—+150
	V-Time	Sens à la dyn de la durée d'env de TVF	-100—+100 (*1)
	V-Resonance	Sensibilité à la dynamique de la résonance	-100—+150
TVF ENVELOPE	T1—4	Durée 1—4 de l'enveloppe de TVF	0—127
	L1—4	Niveau 1—4 de l'enveloppe de TVF	0—127

*2: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

Groupe TVA (p.43)

Affichage	Paramètre		Valeur
TVA	Level	Niveau	0—127
	Pan	Panoramique	L64—0—63R
	Random	Amplitude de panoramique aléatoire	0—63
	Alternate	Amplitude de panoramique alterné	L63—0—63R
TVA VELOCITY	Velocity Sens	Sens à la dyn de l'env de TVA	-100—+150
	Velocity Time	Sens à la dyn de la durée d'env de TVA	-100—+100 (*1)
TVA ENVELOPE	T1—4	Durée 1—4 de l'enveloppe de TVA	0—127
	L1—3	Niveau 1—3 de l'enveloppe de TVA	0—127

*1: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

Paramètres de mode GM

* Les paramètres qui peuvent être réglés indépendamment pour chaque Partie sont identifiés par "P".

Groupe EFFECTS (p.102)

Affichage	Paramètre		Valeur	
OUTPUT	Output Assign	Assignation de sortie	MIX, EFX	P
		Niveau de sortie	0—127	P
	Chorus	Niveau d'envoi au chorus	0—127	P
		Niveau d'envoi à la reverb	0—127	P
GM EFX TYPE	Type	Type d'EFX	*1	
GM EFX PRM	*1	Paramètres d'EFX GM		
GM EFX OUT	Mix Out	Niveau de sortie d'EFX	0—127	
	Chorus	Niveau d'envoi au chorus	0—127	
	Reverb	Niveau d'envoi à la reverb	0—127	
GM CHORUS	Rate	Envoi au chorus	0—127	
	Depth	Amplitude de chorus	0—127	
	Delay	Pre-Delay de chorus	0—127	
	Fbk	Niveau de ré-injection de chorus	0—127	
	Level	Niveau de chorus	0—127	
	Out	Assignation de sortie du chorus	MIX, REV, M+R	
	GM REVERB	Type	Type de Reverb/Delay	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DLY
	Time	Durée de Reverb/Delay	0—127	
	Fbk	Niveau de réinjection de Delay	0—127	
	HF Damp	Attén des HF de Reverb/Delay	*3	
	Level	Niveau de Reverb/Delay	0—127	

*1: Référez-vous aux paramètres d'EFX.

*2: OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, BENDER, AFTERTOUC

*3: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz. BYPASS

Groupe PART (p.103)

Affichage	Paramètre		Valeur	
PATCH	Number	Patch number	001—128	P
SETTING	Volume	Part volume	0—127	P
	Pan	Part pan	L64—0—63R	P
	Coarse	Coarse tune	-48—+48 demi-tons	P
	Fine	Fine tune	-50—+50 centièmes	P

Groupe INFORMATION (p.103)

Affichage	Paramètre		Valeur	
INFO	Mod	Modulation	0—127	P
	Breath	Souffle	0—127	P
	Foot	Pédale	0—127	P
	Vol	Volume	0—127	P
	Pan	Panoramique	L64—0—63R	P
	Exp	Expression	0—127	P
	Hold	Hold1	0—127	P
	Bend	Pitch bend	-128—+127	P
	Aftertouch	Aftertouch	0—127	P
	Voices	Voix	0—64	P

Paramètres d'EFX

1: STEREO-EQ (p.45)

Paramètre	Valeur
Low Freq	Fréquence basse 200, 400 Hz
LowGain	Gain des basses -15→+15 dB
Hi Freq	Fréquence aiguë 4000, 8000 Hz
Hi Gain	Gain des aigus -15→+15 dB
P1 Freq	Fréquence de crête 1 200—8000Hz (*1)
P1 Q	Q de crête 1 0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
P1 Gain	Gain de crête 1 -15→+15 dB
P2 Freq	Fréquence de crête 2 200—8000 Hz (*1)
P2 Q	Q de crête 2 0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
P2 Gain	Gain de crête 2 -15→+15 dB
Level	Niveau de sortie 0—127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

2: OVERDRIVE (p.45)

Paramètre	Valeur
Drive	Saturation 0—127
Level	Niveau de sortie 0—127
LowGain	Gain des basses -15→+15 dB
Hi Gain	Gain des aigus -15→+15 dB
AmpType	Type d'ampli simulé SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK
Pan	Panoramique L64—0—63R

3: DISTORTION (p.45)

Paramètre	Valeur
Drive	Drive 0—127
Level	Niveau de sortie 0—127
LowGain	Gain des basses -15→+15 dB
Hi Gain	Gain des aigus -15→+15 dB
AmpType	Type d'ampli simulé SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK
Pan	Panoramique L64—0—63R

4: PHASER (p.46)

Paramètre	Valeur
Manual	Manuel 100—8000 Hz
Rate	Vitesse 0.05—10.0 Hz
Depth	Amplitude 0—127
Res	Résonance 0—127
Mix	Niveau de mixage 0—127
Pan	Panoramique L64—0—63R
Level	Niveau de sortie 0—127

5: SPECTRUM (p.46)

Paramètre	Valeur
Band 1	Gain de bande 1 -15→+15 dB
Band 2	Gain de bande 2 -15→+15 dB
Band 3	Gain de bande 3 -15→+15 dB
Band 4	Gain de bande 4 -15→+15 dB
Band 5	Gain de bande 5 -15→+15 dB
Band 6	Gain de bande 6 -15→+15 dB
Band 7	Gain de bande 7 -15→+15 dB
Band 8	Gain de bande 8 -15→+15 dB
Width	Largeur de bande 1—5
Pan	Panoramique L64—0—63R
Level	Niveau de sortie 0—127

6: ENHANCER (p.46)

Paramètre	Valeur
Sens	Sens 0—127
Mix	Mix level 0—127
Low Gain	Gain des basses -15→+15 dB
Hi Gain	Gain des aigus -15→+15 dB
Level	Niveau de sortie 0—127

7: AUTO-WAH (p.46)

Paramètre	Valeur
Filter	Type de filtre LPF, BPF
Sens	Sensibilité 0—127
Manual	Manuel 0—127
Peak	Crête 0—127
Rate	Vitesse 0.05—10.0 Hz
Depth	Amplitude 0—127
Level	Niveau de sortie 0—127

8: ROTARY (p.47)

Paramètre	Valeur
LowSlow	Vitesse basse des basses fréquences 0.05—10.0 Hz
Low Fast	Vitesse haute des basses fréquences 0.05—10.0 Hz
LowAccel	Accélération des basses fréquences 0—15
Low Lvl	Niveau des basses fréquences 0—127
Hi Slow	Vitesse basse des hautes fréquences 0.05—10.0 Hz
Hi Fast	Vitesse haute des hautes fréquences 0.05—10.0 Hz
Hi Accel	Accélération des hautes fréquences 0—15
Hi Lvl	Niveau des hautes fréquences 0—127
Separation	Séparation 0—127
Speed	Vitesse SLOW, FAST
Level	Niveau de sortie 0—127

9: COMPRESSOR (p.47)

Paramètre	Valeur
Attack	Attaque 0—127
Sustain	Sustain 0—127
Post Gain	Post gain 0, +6, +12, +18
LowGain	Gain des basses -15→+15 dB
Hi Gain	Gain des aigus -15→+15 dB
Pan	Panoramique L64—0—63R
Level	Niveau de sortie 0—127

10: LIMITER (p.47)

Paramètre	Valeur
Thresh	Niveau seuil 0—127
Ratio	Rapport de compression 1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1
Release	Temps de relâchement 0—127
Gain	Post gain 0, +6, +12, +18
LowGain	Gain des basses -15→+15 dB
Hi Gain	Gain des aigus -15→+15 dB
Pan	Panoramique L64—0—63R
Level	Niveau de sortie 0—127

11: HEXA-CHORUS (p.48)

Paramètre	Valeur
Pre Dly	Pré-delay 0.0—100 ms
Rate	Vitesse 0.05—10.0 Hz
Depth	Amplitude 0—127
Dly Dev	Déviation du pré-Delay 0—20
Dpt Dev	Déviation d'amplitude -20—20
Pan Dev	Déviation panoramique 0—20
Balance	Balance d'effet D100:0E—D0:100E
Level	Niveau de sortie 0—127

12: TREMOLO-CHORUS (p.48)

Paramètre	Valeur
Pre Dly	Pré-delay 0.0—100 ms
ChoRate	Vitesse du chorus 0.05—10.0 Hz
Cho Dpt	Amplitude du chorus 0—127
Phase	Phase du tremolo 0—180 degrés
TrmRate	Vitesse du tremolo 0.05—10.0 Hz
Trm Sep	Séparation du tremolo 0—127
Balance	Balance d'effet D100:0E—D0:100E
Level	Niveau de sortie 0—127

13: SPACE-D (p.48)

Paramètre		Valeur
Pre Dly	Pré-Delay	0 0—100 ms
Rate	Vitesse	0 05—10 0 Hz
Depth	Amplitude	0—127
Phase	Phase	0—180 degrés
LowGain	Gain des basses	-15—+15 dB
Hi Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Balance	Balance d'effet	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau de sortie	0—127

14: STEREO-CHORUS (p.48)

Paramètre		Valeur
Pre Dly	Pré-Delay	0 0—100 ms
Rate	Vitesse	0 05—10 0 Hz
Depth	Amplitude	0—127
Phase	Phase	0—180 degrés
Filter Type	Type de filtre	OFF, LPF, HPF
Cutoff	Fréquence de coupure	200—8000 Hz (*1)
LowGain	Gain des basses	-15—+15 dB
Hi Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Balance	Balance d'effet	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau de sortie	0—127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

15: STEREO-FLANGER (p.49)

Paramètre		Valeur
Pre Dly	Pré-Delay	0 0—100 ms
Rate	Vitesse	0 05—10 0 Hz
Depth	Amplitude	0—127
Fbk	Niveau de ré-injection	-98—+98 %
Phase	Phase	0—180 degrés
Filter Type	Type de filtre	OFF, LPF, HPF
Cutoff	Fréquence de coupure	200—8000 Hz (*1)
LowGain	Gain des basses	-15—+15 dB
Hi Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Balance	Balance d'effet	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau de sortie	0—127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

16: STEP-FLANGER (p.49)

Paramètre		Valeur
Pre Dly	Pré-Delay	0 0—100 ms
Rate	Vitesse	0 05—10 0 Hz
Depth	Amplitude	0—127
Fbk	Niveau de ré-injection	-98—+98 %
Phase	Phase	0—180 degrés
Step Rate	Fréquence de palier	0 05—10 0 Hz, note
LowGain	Gain des basses	-15—+15 dB
Hi Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Balance	Balance d'effet	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau de sortie	0—127

17: STEREO-DELAY (p.50)

Paramètre		Valeur
Delay L	Retard gauche	0 0—500 ms
Delay R	Retard droit	0 0—500 ms
Fbk	Niveau de ré-injection	-98—+98 %
Mode	Mode de ré-injection	NORMAL, CROSS
Phase L	Phase gauche de ré-injection	NORMAL, INVERT
Phase R	Phase droite de ré-injection	NORMAL, INVERT
HF Damp	Atténuation des hautes fréquences	200—8000 Hz, BYPASS (*1)
LowGain	Gain des basses	-15—+15 dB
Hi Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Balance	Balance d'effet	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau de sortie	0—127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

18: MODULATION-DELAY (p.50)

Paramètre		Valeur
Delay L	Retard gauche	0 0—500 ms
Delay R	Retard droit	0 0—500 ms
Fbk	Niveau de ré-injection	-98—+98 %
Mode	Mode de ré-injection	NORMAL, CROSS
Rate	Vitesse	0 05—10 0 Hz
Depth	Amplitude	0—127
Phase	Phase	0—180 degrés
HF Damp	Atténuation des hautes fréquences	200—8000 Hz, BYPASS (*1)
LowGain	Gain des basses	-15—+15 dB
Hi Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Balance	Balance d'effet	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau de sortie	0—127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

19: TRIPLE-TAP-DELAY (p.51)

Paramètre		Valeur
Delay C	Retard central	200—1000 ms, note
Delay L	Retard gauche	200—1000 ms, note
Delay R	Retard droit	200—1000 ms, note
Fbk	Niveau de ré-injection	-98—+98 %
Level C	Niveau central	0—127
Level L	Niveau gauche	0—127
Level R	Niveau droit	0—127
HF Damp	Atténuation des hautes fréquences	200—8000 Hz, BYPASS (*1)
LowGain	Gain des basses	-15—+15 dB
Hi Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Balance	Balance d'effet	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau de sortie	0—127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

20: QUADRUPLE-TAP-DELAY (p.51)

Paramètre		Valeur
Delay 1	Retard 1	200—1000 ms, note
Delay 2	Retard 2	200—1000 ms, note
Delay 3	Retard 3	200—1000 ms, note
Delay 4	Retard 4	200—1000 ms, note
Level 1	Niveau 1	0—127
Level 2	Niveau 2	0—127
Level 3	Niveau 3	0—127
Level 4	Niveau 4	0—127
Fbk	Niveau de ré-injection	-98—+98 %
HF Damp	Atténuation des hautes fréquences	200—8000 Hz, BYPASS (*1)
Balance	Balance d'effet	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau de sortie	0—127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

21: TIME-CONTROL-DELAY (p.52)

Paramètre		Valeur
Delay	Retard	200—1000 ms
Accel	Accélération	0—15
Fbk	Niveau de ré-injection	-98—+98 %
HF Damp	Atténuation des hautes fréquences	200—8000 Hz, BYPASS (*1)
Pan	Panoramique	L64—0—63R
LowGain	Gain des basses	-15—+15 dB
Hi Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Balance	Balance d'effet	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau de sortie	0—127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

22: 2 VOICE-PITCH-SHIFTER (p.52)

Paramètre		Valeur
CoarseA	Hauteur A	-24—12 demi-tons
Fine A	Réglage fin de hauteur A	-100—100 centièmes
Pan A	Panoramique A	L64—0—63R
PreDlyA	Pré-delay A	0—500 ms
CoarseB	Hauteur B	-24—12 demi-tons
Fine B	Réglage fin de hauteur B	-100—100 centièmes
Pan B	Panoramique B	L64—0—63R
PreDlyB	Pré-delay B	0—500 ms
Mode	Mode de Pitch shifter	1, 2, 3, 4, 5
Lvl Bal	Balance de niveau	A100:0E—A0:100B
Balance	Balance d'effet	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau d'effet	0—127

23: FBK-PITCH-SHIFTER (p.53)

Paramètre		Valeur
Coarse	Hauteur	-24—12 demi-tons
Fine	Réglage fin de hauteur	-100—100 centièmes
Fbk	Niveau de ré-injection	-98—+98 %
Pre Dly	Pré-delay	0—500 ms
Mode	Mode de Pitch shifter	1, 2, 3, 4, 5
Pan	Panoramique	L64—0—63R
LowGain	Gain des basses	-15—+15 dB
Hi Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Balance	Balance d'effet	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau de sortie	0—127

24: REVERB (p.53)

Paramètre		Valeur
Type	Type de Reverb	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2
Pre Dly	Pré-delay	0—100 ms
Time	Gate time	0—127
HF Damp	Atténuation des htes fréq	200—8000 Hz, BYPASS (*1)
LowGain	Gain des basses	-15—+15 dB
Hi Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Balance	Balance d'effet	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau de sortie	0—127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

25: GATE-REVERB (p.53)

Paramètre		Valeur
Type	Type de reverb Gate	NORMAL, REVERSE,
Pre Dly	Pré-delay	0.0—100 ms
Gate Time	Gate time	5—500 ms
LowGain	Gain des basses	-15—+15 dB
Hi Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Balance	Balance d'effet	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau de sortie	0—127

26: OVERDRIVE ⇒ CHORUS (p.54)

Paramètre		Valeur
Drive	Saturation	0—127
Pan	Panoramique de sortie	L64—0—63R
Pre Dly	Pré-delay	0—100 ms
Rate	Vitesse	0.05—10.0 Hz
Depth	Amplitude	0—127
Balance	Balance de Chorus	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau de sortie	0—127

27: OVERDRIVE ⇒ FLANGER (p.54)

Paramètre		Valeur
Drive	Saturation	0—127
Pan	Panoramique de sortie	L64—0—63R
Pre Dly	Pré-delay	0—100 ms
Rate	Vitesse	0.05—10.0 Hz
Depth	Amplitude	0—127
Fbk	Niveau de ré-injection	-98—+98 %
Balance	Balance de flanger	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau de sortie	0—127

28: OVERDRIVE ⇒ DELAY (p.54)

Paramètre		Valeur
Drive	Saturation	0—127
Pan	Panoramique de sortie	L64—0—63R
Delay	Retard	0—500 ms
Fbk	Niveau de ré-injection	-98—+98 %
HF Damp	Atténuation des hautes fréquences	200—8000 Hz, BYPASS (*1)
Balance	Balance du Delay	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau de sortie	0—127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

29: DISTORTION ⇒ CHORUS (p.55)

Voir "26: OVERDRIVE ⇒ CHORUS"

30: DISTORTION ⇒ FLANGER (p.55)

Voir "27: OVERDRIVE ⇒ FLANGER"

31: DISTORTION ⇒ DELAY (p.55)

Voir "28: OVERDRIVE ⇒ DELAY"

32: ENHANCER ⇒ CHORUS (p.55)

Paramètre		Valeur
Sens	Sensibilité	0—127
Mix	Niveau de mixage	0—127
Pre Dly	Pré-delay	0—100 ms
Rate	Vitesse	0.05—10.0 Hz
Depth	Amplitude	0—127
Balance	Balance du Chorus	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau de sortie	0—127

33: ENHANCER ⇒ FLANGER (p.55)

Paramètre		Valeur
Sens	Sensibilité	0—127
Mix	Niveau de mixage	0—127
Pre Dly	Pré-delay	0—100 ms
Rate	Vitesse	0.05—10.0 Hz
Depth	Amplitude	0—127
Fbk	Niveau de ré-injection	-98—+98 %
Balance	Balance du Flanger	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau de sortie	0—127

34: ENHANCER ⇒ DELAY (p.55)

Paramètre		Valeur
Sens	Sensibilité	0—127
Mix	Niveau de mixage	0—127
Delay	Retard	0—500 ms
Fbk	Niveau de ré-injection	-98—+98 %
HF Damp	Atténuation des hautes fréquences	200—8000 Hz, BYPASS (*1)
Balance	Balance du Delay	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau de sortie	0—127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

35: CHORUS ⇒ DELAY (p.56)

Paramètre		Valeur
Cho Dly	Pré-delay du Chorus	0—100 ms
ChoRate	Vitesse du Chorus	0.05—10.0 Hz
Cho Dpt	Amplitude du Chorus	0—127
Cho Bal	Balance du Chorus	D100:0E—D0:100E
Delay	Retard	0—500 ms
Dly Fbk	Niveau de ré-injection	-98—+98 %
HF Damp	Atténuation des hautes fréquences	200—8000 Hz, BYPASS (*1)
Delay Balance	Balance du Delay	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau de sortie	0—127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

36: FLANGER ⇒ DELAY (p.56)

Paramètre		Valeur
Fig Diy	Pré-delay du Flanger	0 0—100 ms
FigRate	Vitesse du Flanger	0 05—10 0 Hz
Fig Dpt	Amplitude du Flanger	0—127
Fig Fbk	Niveau de ré-injection du Flanger	-98—+98 %
Fig Bal	Balance du Flanger	D100:0E—D0:100E
Delay	Retard	0 0—500 ms
Diy Fbk	Niveau de ré-injection du Delay	-98—+98 %
HF Damp	Atténuation des hautes fréquences	200—8000 Hz, BYPASS (*1)
Delay Balance	Balance du Delay	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau de sortie	0—127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

37: CHORUS ⇒ FLANGER (p.56)

Paramètre		Valeur
Cho Diy	Pré-delay du Chorus pre delay	0 0—100 ms
ChoRate	Vitesse du Chorus	0 05—10 0 Hz
Cho Dpt	Amplitude du Chorus	0—127
Cho Bal	Balance du Chorus	D100:0E—D0:100E
Fig Diy	Pré-delay du Flanger	0 0—100 ms
FigRate	Vitesse du Flanger	0 05—10 0 Hz
Fig Dpt	Amplitude du Flanger	0—127
Fig Fbk	Niveau de ré-injection du Flanger	-98—+98 %
Flanger Balance	Balance du Flanger	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau de sortie	0—127

38: CHORUS/DELAY (p.57)

Voir "35: CHORUS ⇒ DELAY".

39: FLANGER/DELAY (p.57)

Voir "36: FLANGER ⇒ DELAY".

40: CHORUS/FLANGER (p.57)

Voir "37: CHORUS ⇒ FLANGER".

Paramètres de système

Groupe SETUP (p.58)

Affichage	Paramètre		Valeur
SYSTEM SETUP	Patch Remain	Commutateur de maintien de Patch	OFF, ON
	Power Up Mode	Mode de mise sous tension	LAST-SET, DEFAULT

Groupe CONTRAST (p.58)

Affichage	Paramètre		Valeur
CONTRAST	LCD Contrast	Contraste de l'afficheur	1—10

Groupe CONTROL (p.58)

Affichage	Paramètre		Valeur
KEYBOARD	Transpose	Commutateur de transposition	OFF, ON
		Valeur de transposition	-5 (sol)—+6 (Fa#)
	Sens	Sensibilité du clavier	LIGHT, MEDIUM, HEAVY
	Vel	Dynamique du clavier	REAL, 1—127
PEDAL 1/2 ASSIGN	After	Sensibilité de l'aftertouch	0—100
	Assign	Attribution de pédale 1/2	*1
	Output	Destination de la pédale	OFF, INT, MIDI, BOTH
C1/2 ASSIGN	Polarity	Polarité de la pédale	STANDARD, REVERSE
	Assign	Attribution de curseur C1/C2	*2
	Output	Destination de curseur C1/C2	OFF, INT, MIDI, BOTH
HOLD PEDAL	Output	Destination de la pédale	OFF, INT, MIDI, BOTH
	Polarity	Polarité de la pédale	STANDARD, REVERSE
SYS-CTRL ASSIGN	Control 1/2	Attribution des commandes 1/2 de système	*2
CONTROL SOURCE	Hold	Source de commande Hold	OFF, HOLD-1, SOST, SOFT, HOLD-2
	Peak	Source de commande Peak	OFF, HOLD-1, SOST, SOFT, HOLD-2
	Volume	Source de commande de volume	VOLUME, VOL&EXP
	Aftertouch	Source de commande d'aftertouch	CHANNEL, POLY, CH&POLY

*1: CC00—95 (sauf 0, 32, 6, 38), BEND, AFTERTOUCH, PROG-UP, PROG-DOWN, START/STOP, PUNCH-IN/OUT, TAP-TEMPO

*2: CC00—95 (sauf 0, 32, 6, 38), BEND, AFTERTOUCH

Groupe MIDI (p.59)

Affichage	Paramètre		Valeur
PERFORM MIDI	Control Channel	Canal de contrôle de la Performance	1—16, OFF
	Local	Commutateur Local	OFF, ON
	Remote	Commutateur de clavier externe	OFF, ON
PATCH MIDI	Rx-Ch	Canal de réception en mode Patch	1—16
	Tx-Ch	Canal de transmission en mode Patch	1—16, Rx-Ch, OFF
	Local	Commutateur Local	OFF, ON
	Remote	Commutateur de clavier externe	OFF, ON
GM MIDI	Local Switch	Commutateur Local	OFF, ON
RECEIVE MIDI	Program Change	Réception de changement de programme	OFF, ON
	Bank Select	Réception de sélection de banque	OFF, ON
TRANSMIT MIDI	Program	Transmission de changement de programme	OFF, ON
	Bank Sel	Transmission de sélection de banque	OFF, ON
	Active Sensing	Transmission d'active sensing	OFF, ON
SYS-EXC MIDI	Unit#	Numéro d'unité	17—32
	Rx Exc	Réception de messages exclusifs	OFF, ON
	Tx Edit	Transmission des données éditées	OFF, ON
	Rx GM	Réception de messages exclusifs GM	OFF, ON
BANK SEL-GROUP	Number	Numéro de groupe de sélection de banque	1—7
	Switch	Transmission de sélection de banque	OFF, ON
	MSB	MSB de sélection de banque	0—127
	LSB	LSB de sélection de banque	0—127

Groupe SEQUENCER (p.61)

Affichage	Paramètre		Valeur
SEQ MODE	SyncMode	Mode de synchronisation	INTERNAL, SLAVE, REMOTE
	SyncOut	Transmission des messages de synchro	OFF, ON
	Thru	Commutateur Soft Thru	OFF, ON
	Metronome	Mode de métronome	OFF, ON
SEQ REC SWITCH	Ch	Niveau de métronome	0—7
		Filtre de canal	ALL, 1—16
	PAft	Filtre d'aftertouch polyphonique	OFF, ON
	C C	Filtre de changement de commande	OFF, ON
	P C	Filtre de changement de programme	OFF, ON
	CAft	Filtre d'aftertouch par canal	OFF, ON
	Bend	Filtre de Pitch Bend	OFF, ON
	Exc	Filtre de messages exclusifs	OFF, ON
	MICROSCOPE	Auto Calculate Check Sum	Calcul automatique de checksum

Groupe TUNE (p.62)

Affichage	Paramètre		Valeur
TUNE	Master	Accord général	427.4—452.6 Hz
	Key Shift	Transposition	-12—+12 demi-tons
	Scale Tune	Commutateur de tempérament	OFF, ON
PATCH SCALE	C—B	Tempérament do—si	-63—+63 centièmes
KEY SCALE	C—B	Tempérament do—si	-63—+63 centièmes

Groupe PGM CHNG (p.62)

Affichage	Paramètre		Valeur
TRANSMIT P C	Channel	Canal MIDI de transmission	1—16
	P C#	Changement de programme transmis	1—128
	Bnk-MSB	MSB de sélection de banque transmis	0—127
	Bnk-LSB	LSB de sélection de banque transmis	0—127

Liste des modèles (Templates) de quantification Groove

La quantification Groove est efficace sur les instruments de percussion, et différents modèles (Templates) sont prévus pour emploi avec des mesures en 4/4. Ils ne produiront pas les résultats désirés avec d'autres formats de mesure.

Les modèles 01—50 sont recommandés pour tous les instruments de percussion. Les modèles 51—90 sont recommandés pour appliquer individuellement une quantification à des instruments de percussion. Pour les modèles Samba (51—54), nous vous recommandons d'employer les instruments de percussion de la carte d'extension World, et pour les modèles Ashe (55—58), nous vous recommandons l'emploi de l'ensemble rythmique Orchestre (PR-C: 002). Essayez-les avec diverses données musicales

Type	Template	Effets
16 Beat standard	01: 16Strait	un rythme standard basé sur les 16 double-croches
	02: Early_S	Template 01 (temps 2 et 4 en avant)
	03: Late_S	Template 01 (temps 2 et 4 en arrière)
	04: Early_K	Template 01 (temps 3 en avant)
	05: Late_K	Template 01 (temps 1 et 3 en arrière)
16Beat avec léger shuffle	06: 16_LShuf	un rythme 16 beat avec léger effet shuffle (décalage ternaire)
	07: LShuf_ES	Template 06 (temps 2 et 4 en avant)
	08: LShuf_LS	Template 06 (temps 2 et 4 en arrière)
	08: LShuf_EK	Template 06 (temps 3 en avant)
16 Beat avec shuffle moyen	10: LShuf_LK	Template 06 (temps 1 et 3 en arrière)
	11: 16_MShuf	un rythme 16 beat avec effet shuffle standard
	12: MShuf_ES	Template 11 (temps 2 et 4 en avant)
	13: MShuf_LS	Template 11 (temps 2 et 4 en arrière)
16 Beat avec fort shuffle	14: MShuf_EK	Template 11 (temps 3 en avant)
	15: MShuf_LK	Template 11 (temps 1 et 3 en arrière)
	16: 16_HShuf	un rythme 16 beat avec fort effet shuffle
	17: HShuf_ES	Template 16 (temps 2 et 4 en avant)
8 Beat Standard	18: HShuf_LS	Template 16 (temps 2 et 4 en arrière)
	19: HShuf_EK	Template 16 (temps 3 en avant)
	20: HShuf_LK	Template 16 (temps 1 et 3 en arrière)
	21: 8_Strait	un rythme standard basé sur les 8 croches
8 Beat avec léger shuffle	22: Early_S	Template 21 (temps 2 et 4 en avant)
	23: Late_S	Template 21 (temps 2 et 4 en arrière)
	24: Early_K	Template 21 (temps 3 en avant)
	25: Late_K	Template 21 (temps 1 et 3 en arrière)
8 Beat avec shuffle moyen	26: 8_LShuf	un rythme 8 beat avec léger effet shuffle
	27: LShuf_ES	Template 26 (temps 2 et 4 en avant)
	28: LShuf_LS	Template 26 (temps 2 et 4 en arrière)
	29: LShuf_EK	Template 26 (temps 3 en avant)
8 Beat avec fort shuffle	30: LShuf_LK	Template 26 (temps 1 et 3 en arrière)
	31: 8_MShuf	un rythme 8 beat avec effet shuffle standard
	32: MShuf_ES	Template 31 (temps 2 et 4 en avant)
	33: MShuf_LS	Template 31 (temps 2 et 4 en arrière)
8 Beat avec fort shuffle	34: MShuf_EK	Template 31 (temps 3 en avant)
	35: MShuf_LK	Template 31 (temps 1 et 3 en arrière)
	36: 8_HShuf	un rythme 8 beat avec fort effet shuffle
	37: HShuf_ES	Template 36 (temps 2 et 4 en avant)
Swing à temps doublé	38: HShuf_LS	Template 36 (temps 2 et 4 en arrière)
	39: HShuf_EK	Template 36 (temps 3 en avant)
	40: HShuf_LK	Template 36 (temps 1 et 3 en arrière)
	41: DT_Swg_A	un swing joué en doublant les temps
Swing	42: DT_Swg_B	swing avec accent plus fort que Template 41
	43: DT_L_Swg	swing plus léger que Template 41
	44: DT_M_Swg	swing plus léger que Template 41
	45: DT_H_Swg	swing plus léger que Template 41
	46: Swing_A	swing
Swing	47: Swing_B	swing avec accent plus fort que Template 46
	48: L_Swing	swing avec accent plus léger que Template 49
	49: M_Swing	swing avec accent plus léger que Template 46
	50: H_Swing	swing avec accent plus fort que Template 46

Type	Template	Effets
World Music	51: Samba_P	samba (pour Pandeiro)
	52: Samba_S	samba (pour Surdo)
	53: Samba_T	samba (pour Tamborim)
	54: Samba_C	samba (pour Caixa)
	55: Axe_T_1	axé 1 (pour Repinique partie 1; Timbale aiguë)
	56: Axe_T_2	axé 2 (pour Repinique partie 2; Timbale basse)
	57: Axe_T_3	axé 3 (pour Caixa; Caisse claire)
	58: Axe_S	axé (pour Surdo; Timbale classique)
	59: Cascala	salsa (Cascala)
	60: Salsa_C	salsa (pour Conga)
Division irrégulières	61: 3agnst1	triolet
	62: 6agnst1	sextolet
	63: 5agnst1	quintolet
	64: 5agnst2	quintolet sur deux temps
	65: 5agnst4	quintolet sur quatre temps
	66: 7agnst1	septolet
	67: 7agnst2	septolet sur deux temps
	68: 7agnst4	septuplet sur quatre temps
	69: 3_Laggng	triolet retardé
	70: 6_Laggng	sextolet retardé
Shuffle constant	71: Hop_01	shuffle mécanique
	72: Hop_02	shuffle plus lourd que Template 71
	73: Hop_03	shuffle plus lourd que Template 72
	74: Hop_04	shuffle plus lourd que Template 73
	75: Hop_05	shuffle plus lourd que Template 74
Ralentissement	76: Lagg_01	le timing de chaque temps change progressivement
	77: Lagg_02	un changement de timing plus important que Template 76
	78: Lagg_03	un changement de timing plus important que Template 77
	79: Lagg_04	un changement de timing plus important que Template 78
	80: Lagg_05	un changement de timing plus important que Template 79
Décalage de la deuxième double-croche	81: 2_off_01	retarde la deuxième double croche
	82: 2_off_02	retarde la deuxième double croche plus que Template 81
	83: 2_off_03	retarde la deuxième double croche plus que Template 82
	84: 2_off_04	retarde la deuxième double croche plus que Template 83
	85: 2_off_05	retarde la deuxième double croche plus que Template 84
Décalage de la quatrième double-croche	86: 4_off_01	retarde la quatrième double croche
	87: 4_off_02	retarde la quatrième double croche plus que Template 86
	88: 4_off_03	retarde la quatrième double croche plus que Template 87
	89: 4_off_04	retarde la quatrième double croche plus que Template 88
	90: 4_off_05	retarde la quatrième double croche plus que Template 89

Réglages preset d'usine

Formes d'onde

Mémoire interne (Internal) A

No.	Nom	No.	Nom	No.	Nom	No.	Nom
1	Ac Piano1 A	52	Nylon Gtr A	103	Syn Gtr B	154	MC-202 Bs B
2	Ac Piano1 B	53	Nylon Gtr B	104	Syn Gtr C	155	MC-202 Bs C
3	Ac Piano1 C	54	Nylon Gtr C	105	Harp 1A	156	Flute 1A
4	Ac Piano2 pA	55	6-Str Gtr A	106	Harp 1B	157	Flute 1B
5	Ac Piano2 pB	56	6-Str Gtr B	107	Harp 1C	158	Flute 1C
6	Ac Piano2 pC	57	6-Str Gtr C	108	Banjo A	159	Blow Pipe
7	Ac Piano2 fA *	58	Gtr Harm A	109	Banjo B	160	Bottle
8	Ac Piano2 fB *	59	Gtr Harm B	110	Banjo C	161	Shakuhachi
9	Ac Piano2 fC *	60	Gtr Harm C	111	Sitar A	162	Clarinet A
10	Piano Thump *	61	Comp Gtr A	112	Sitar B	163	Clarinet B
11	Piano Up TH *	62	Comp Gtr B	113	Sitar C	164	Clarinet C
12	MKS-20 P3 A	63	Comp Gtr C	114	Dulcimer A	165	Oboe mf A
13	MKS-20 P3 B	64	Comp Gtr A+	115	Dulcimer B	166	Oboe mf B
14	MKS-20 P3 C	65	Mute Gtr 1	116	Dulcimer C	167	Oboe mf C
15	SA Rhodes 1A	66	Mute Gtr 2A	117	Shamisen A	168	Sop Sax mf A
16	SA Rhodes 1B	67	Mute Gtr 2B	118	Shamisen B	169	Sop Sax mf B
17	SA Rhodes 1C	68	Mute Gtr 2C	119	Shamisen C	170	Sop Sax mf C
18	SA Rhodes 2A	69	Pop Strat A	120	Koto A	171	Alto Sax 1A
19	SA Rhodes 2B	70	Pop Strat B	121	Koto B	172	Alto Sax 1B
20	SA Rhodes 2C	71	Pop Strat C	122	Koto C	173	Alto Sax 1C
21	E.Piano 1A	72	Jazz Gtr A	123	Pick Bass A	174	Tenor Sax A
22	E.Piano 1B	73	Jazz Gtr B	124	Pick Bass B	175	Tenor Sax B
23	E.Piano 1C	74	Jazz Gtr C	125	Pick Bass C	176	Tenor Sax C
24	E.Piano 2A	75	JC Strat A	126	Fingerd Bs A	177	Bari Sax f A
25	E.Piano 2B	76	JC Strat B	127	Fingerd Bs B	178	Bari Sax f B
26	E.Piano 2C	77	JC Strat C	128	Fingerd Bs C	179	Bari Sax f C
27	E.Piano 3A	78	JC Strat A+	129	E.Bass	180	Harmonica A
28	E.Piano 3B	79	JC Strat B+	130	Fretless A	181	Harmonica B
29	E.Piano 3C	80	JC Strat C+	131	Fretless B	182	Harmonica C
30	MK-80 EP A	81	Clean Gtr A	132	Fretless C	183	Chanter
31	MK-80 EP B	82	Clean Gtr B	133	UprightBs 1	184	Tpt Sect. A
32	MK-80 EP C	83	Clean Gtr C	134	UprightBs 2A	185	Tpt Sect. B
33	D-50 EP A	84	Stratus A	135	UprightBs 2B	186	Tpt Sect. C
34	D-50 EP B	85	Stratus B	136	UprightBs 2C	187	Trumpet 1A
35	D-50 EP C	86	Stratus C	137	Slap Bass 1	188	Trumpet 1B
36	Celesta	87	OD Gtr A	138	Slap & Pop	189	Trumpet 1C
37	Music Box	88	OD Gtr B	139	Slap Bass 2	190	Trumpet 2A
38	Clav 1A	89	OD Gtr C	140	Slap Bass 3	191	Trumpet 2B
39	Clav 1B	90	OD Gtr A+	141	Jz.Bs Thumb	192	Trumpet 2C
40	Clav 1C	91	Heavy Gtr A	142	Jz.Bs Slap 1	193	HarmonMute1A
41	Organ 1	92	Heavy Gtr B	143	Jz.Bs Slap 2	194	HarmonMute1B
42	Jazz Organ 1	93	Heavy Gtr C	144	Jz.Bs Slap 3	195	HarmonMute1C
43	Jazz Organ 2	94	Heavy Gtr A+	145	Jz.Bs Pop	196	Trombone 1
44	Organ 2	95	Heavy Gtr B+	146	Syn Bass A	197	French 1A
45	Organ 3	96	Heavy Gtr C+	147	Syn Bass C	198	French 1C
46	Organ 4	97	PowerChord A	148	Mini Bs 1A	199	F.Horns A
47	Rock Organ	98	PowerChord B	149	Mini Bs 1B	200	F.Horns B
48	Dist. Organ	99	PowerChord C	150	Mini Bs 1C	201	F.Horns C
49	Rot.Org Slw	100	EG Harm	151	Mini Bs 2	202	Violin A
50	Rot.Org Fst	101	Gt.FretNoise *	152	Mini Bs 2+	203	Violin B
51	Pipe Organ	102	Syn Gtr A	153	MC-202 Bs A	204	Violin C
						205	Cello A
						206	Cello B
						207	Cello C
						208	ST.Strings-R
						209	ST.Strings-L
						210	MonoStringsA
						211	MonoStringsC
						212	Pizz *
						213	JP Strings1A
						214	JP Strings1B
						215	JP Strings1C
						216	JP Strings2A
						217	JP Strings2B
						218	JP Strings2C
						219	Soft Pad A
						220	Soft Pad B
						221	Soft Pad C
						222	Fantasynth A
						223	Fantasynth B
						224	Fantasynth C
						225	D-50 HeavenA
						226	D-50 HeavenB
						227	D-50 HeavenC
						228	Fine Wine
						229	D-50 Brass A
						230	D-50 Brass B
						231	D-50 Brass C
						232	D-50 BrassA+
						233	DualSquare A
						234	DualSquare C
						235	DualSquareA+
						236	Pop Voice
						237	Syn Vox 1
						238	Syn Vox 2
						239	Voice Aahs A
						240	Voice Aahs B
						241	Voice Aahs C
						242	Voice Oohs1A
						243	Voice Oohs1B
						244	Voice Oohs1C
						245	Voice Oohs2A
						246	Voice Oohs2B
						247	Voice Oohs2C
						248	Voice Breath
						249	Male Ooh A
						250	Male Ooh B
						251	Male Ooh C
						252	Org Vox A
						253	Org Vox B
						254	Org Vox C
						255	Vox Noise

* Les formes d'onde marquées d'un "*" sont de type "non-tenues".

Internal B

No.	Nom	No.	Nom	No.	Nom	No.	Nom
1	Kalimba	52	Feedbackwave	103	Cowbell 1	*	154 REV 606HH Op *
2	Marimba Wave	53	Spectrum	104	Wood Block	*	155 REV Ride *
3	Log Drum	54	BreathNoise	*	105 Claves	*	156 REV Cup *
4	Vibes	55	Rattles	106	Bongo Hi	*	157 REV Crash 1 *
5	Bottle Hit	56	Ice Rain	107	Bongo Lo	*	158 REV China *
6	Glockenspiel	57	Tin Wave	108	Cga Open Hi	*	159 REV DrySick *
7	Tubular	58	Anklungs	109	Cga Open Lo	*	160 REV RealCLP *
8	Steel Drums	59	Wind Chimes	*	110 Cga Mute Hi	*	161 REV FingSnap *
9	Fanta Bell A	60	Orch. Hit	111	Cga Mute Lo	*	162 REV Cowbell *
10	Fanta Bell B	61	Tekno Hit	*	112 Cga Slap	*	163 REV WoodBlick *
11	Fanta Bell C	62	Back Hit	*	113 Timbale	*	164 REV Clve *
12	FantaBell A+	63	Philly Hit	*	114 Cabasa Up	*	165 REV Conga *
13	Org Bell	64	Scratch 1	*	115 Cabasa Down	*	166 REV Tamb *
14	Agogo	65	Scratch 2	116	Cabasa Cut	*	167 REV Maracas *
15	DIGI Bell 1	66	Scratch 3	*	117 Maracas	*	168 REV Guiro *
16	DIGI Bell 1+	67	Natural SN1	*	118 Long Guiro	*	169 REV Cuica *
17	DIGI Chime	68	Natural SN2	*	119 Tambourine	*	170 REV Metro *
18	Wave Scan	69	Piccolo SN	*	120 Open Triangl		171 Loop 1
19	Wire String	70	Ballad SN	*	121 Cuica	*	172 Loop 2
20	2.2 Bellwave	71	SN Roll	*	122 Vibraslap		173 Loop 3
21	2.2 Vibwave	72	808 SN	*	123 Timpani		174 Loop 4
22	Spark VOX	73	Brush Slap	*	124 Applause		175 Loop 5
23	MMM VOX	74	Brush Swish	*	125 REV Orch Hit	*	176 Loop 6
24	Lead Wave	75	Brush Roll	126	REV TeknoHit	*	177 Loop 7
25	Synth Reed	76	Dry Stick	*	127 REV Back Hit	*	178 R8 Click *
26	Synth Saw 1	77	Side Stick	*	128 REV PhillHit	*	179 Metronome 1
27	Synth Saw 2	78	Lite Kick	*	129 REV Steel DR	*	180 Metronome 2 *
28	Syn Saw 2inv	79	Hybrid Kick1	*	130 REV Tin Wave	*	181 MC500 Beep 1 *
29	Synth Saw 3	80	Hybrid Kick2	*	131 REV NatrlSN1	*	182 MC500 Beep 2 *
30	JP-8 Saw A	81	Old Kick	*	132 REV NatrlSN2	*	183 Low Saw
31	JP-8 Saw B	82	Verb Kick	*	133 REV PiccloSN	*	184 Low Saw inv
32	JP-8 Saw C	83	Round Kick	*	134 REV BalladSN	*	185 Low P5 Saw
33	P5 Saw A	84	808 Kick	135	REV Side Stk	*	186 Low Pulse 1
34	P5 Saw B	85	Verb Tom Hi	*	136 REV SN Roll	*	187 Low Pulse 2
35	P5 Saw C	86	Verb Tom Lo	*	137 REV Brush 1	*	188 Low Square
36	D-50 Saw A	87	Dry Tom Hi	138	REV Brush 2	*	189 Low Sine
37	D-50 Saw B	88	Dry Tom Lo	139	REV Brush 3	*	190 Low Triangle
38	D-50 Saw C	89	Cl HiHat 1	*	140 REV LiteKick	*	191 Low White NZ
39	Synth Square	90	Cl HiHat 2	*	141 REV HybridK1	*	192 Low Pink NZ
40	JP-8 SquareA	91	Op HiHat	142	REV HybridK2	*	193 DC
41	JP-8 SquareB	92	Pedal HiHat	*	143 REV Old Kick	*	
42	JP-8 SquareC	93	606 HiHat Cl	*	144 REV Timpani	*	
43	Synth Pulse1	94	606 HiHat Op	145	REV VerbTomH*		
44	Synth Pulse2	95	808 Claps	*	146 REV VerbTomL *		
45	Triangle	96	Hand Claps	*	147 REV DryTom H *		
46	Sine	97	Finger Snaps	*	148 REV DryTom M*		
47	Org Click	*	98 Ride 1	149	REV ClHiHat1 *		
48	White Noise		99 Ride 2	150	REV ClHiHat2 *		
49	Pink Noise		100 Ride Bell 1	151	REV Op HiHat *		
50	Metal Wind		101 Crash 1	152	REV Pedal HH *		
51	Wind Agogo		102 China Cym	153	REV 606HH Cl *		

* Les formes d'onde marquées d'un "*" sont de type "non-tenues".

Patches

User				Preset A				Preset B				
No.	Nom	V	No. Nom	V	No. Nom	V	No. Nom	V	No. Nom	V	No. Nom	V
1	West Coast	4	65 Jet Pad 2	2	1 64voicePiano	1	65 Dual Profs	3	1 Dist Gtr 1	3	65 Analog Seq	2
2	System 100m	3	66 Childlike	4	2 Bright Piano	1	66 Saw Mass	4	2 Dist Gtr 2	3	66 Impact Vox	4
3	Dusk 2 Dawn	4	67 Taj Mahal	1	3 Classique	2	67 Poly Split	4	3 R&R Chunk	4	67 TeknoSoloVox	2
4	Purple Spin	4	68 D-50 Stack	4	4 Nice Piano	3	68 Poly Brass	3	4 Phripphuzz	1	68 X-Mod Man	2
5	Symphonique	4	69 Pulse Key	3	5 Piano Thang	3	69 Stackoid	4	5 Grungeroni	3	69 Paz <==> Zap	1
6	Dist Gtr 1	3	70 101 Bass	2	6 Power Grand	3	70 Poly Rock	4	6 Black Widow	4	70 4 Hits 4 You	4
7	Impact	4	71 Velo-Wah Gtr	1	7 House Piano	2	71 D-50 Stack	4	7 Vefo-Wah Gtr	1	71 Impact	4
8	RandomVowels	4	72 Chime Wash	4	8 E Grand	1	72 Fantasia JV	4	8 Mod-Wah Gtr	2	72 Phase Hit	3
9	Raverborg	4	73 Sitar	2	9 MIDled Grand	3	73 Jimmee Dee	4	9 Pick Bass	1	73 Tekno Hit 1	2
10	ORBit Pad	2	74 Big BPF	4	10 Piano Blend	3	74 Heavenals	4	10 Hip Bass	2	74 Tekno Hit 2	2
11	Bs/Pno+Brs	4	75 Dunes	4	11 West Coast	4	75 Mallet Pad	4	11 Perc Bass	3	75 Tekno Hit 3	4
12	Sawteeth	3	76 PsychoRhodes	2	12 PianoStrings	4	76 Huff N Stuff	3	12 Homey Bass	2	76 Reverse Hit	3
13	Clarinet mp	1	77 Bass Marimba	4	13 Bs/Pno+Brs	4	77 Puff 1080	2	13 Finger Bass	1	77 SquareLead 1	3
14	Dulcimer	2	78 MandolinTrem	4	14 Waterhodes	2	78 BellVox 1080	4	14 Nylon Bass	2	78 SquareLead 2	2
15	Aurora	4	79 Poly Saws	4	15 S A E P	3	79 Fantasy Vox	4	15 Ac.Upright	1	79 You and Luck	2
16	Nice Piano	3	80 Pulse Pad	4	16 SA Rhodes 1	4	80 Square Keys	2	16 Wet Fretts	1	80 Belly Lead	4
17	Heirborne	4	81 Nylon Gtr	1	17 SA Rhodes 2	2	81 Childlike	4	17 Fretts Dry	2	81 WhistlinAtom	2
18	ChamberWoods	3	82 Majestic Tpt	1	18 Stiky Rhodes	3	82 Music Box	3	18 Slap Bass 1	2	82 Edye Boost	2
19	Raggatronic	4	83 Terminate	3	19 Dig Rhodes	2	83 Toy Box	2	19 Slap Bass 2	1	83 MG Solo	4
20	Crunch Split	4	84 SquareLead 1	3	20 Nylon EPiano	4	84 Wave Bells	4	20 Slap Bass 3	1	84 FXM Saw Lead	4
21	Mondo Bass	3	85 House Piano	2	21 Nylon Rhodes	4	85 Tria Bells	4	21 Slap Bass 4	2	85 Sawteeth	3
22	LetterFrmPat	4	86 Fooled Again	1	22 Rhodes Mix	3	86 Beauty Bells	4	22 4 Pole Bass	1	86 Smoothe	2
23	Hillbillys	4	87 Pick Bass	1	23 PsychoRhodes	2	87 Music Bells	2	23 Tick Bass	4	87 MG Lead	2
24	Gospel Spin	3	88 Wide Tubular	4	24 Tremo Rhodes	4	88 Pretty Bells	2	24 House Bass	3	88 MG Interval	4
25	Biosphere	2	89 Velo-Rez Clv	1	25 MK-80 Rhodes	1	89 Pulse Key	3	25 Mondo Bass	3	89 Pulse Lead 1	3
26	JUNO Strings	3	90 Delicate EP	2	26 MK-80 Phaser	1	90 Wide Tubular	4	26 Clk AnalogBs	2	90 Pulse Lead 2	4
27	Tortured	4	91 Velo Tekno 1	3	27 Delicate EP	2	91 AmbienceVibe	4	27 Bass In Face	2	91 Little Devil	4
28	Flying Waitz	4	92 Running Pad	4	28 Octa Rhodes1	4	92 Warm Vibes	2	28 101 Bass	2	92 Loud SynLead	4
29	Sop Sax mf	2	93 Phripphuzz	1	29 Octa Rhodes2	4	93 Dyna Marimba	1	29 Noiz Bass	2	93 Analog Lead	2
30	Waterhodes	2	94 Archimede	3	30 JV Rhodes+	4	94 Bass Marimba	4	30 Super Jup Bs	2	94 5th Lead	2
31	Rezoid	4	95 Stage EGrand	4	31 EP+Mod Pad	4	95 Nomad Perc	3	31 Occitan Bass	3	95 Flute	2
32	JC Strat	1	96 Nylon Rhodes	4	32 Mr.Mellow	4	96 Ethno Metals	4	32 Hugo Bass	4	96 Piccolo	1
33	Blade Racer	4	97 Huff N Stuff	3	33 Comp Clav	1	97 Islands Mlt	4	33 Multi Bass	2	97 VOX Flute	4
34	PWM Strings	3	98 Finger Bass	1	34 Klavinet	4	98 Steelin Keys	3	34 Moist Bass	2	98 Air Lead	2
35	Slow Strings	3	99 Slow Voices	3	35 Winger Clav	4	99 Steel Drums	1	35 BritelowBass	4	99 Pan Pipes	2
36	Alternative	2	100 4 Hits 4 You	4	36 Phaze Clav 1	2	100 Voicey Pizz	3	36 Untamed Bass	3	100 Airplaaane	4
37	Music Bells	2	101 Brass Sect	4	37 Phaze Clav 2	1	101 Sitar	2	37 Rubber Bass	3	101 Taj Mahal	1
38	Saw Mass	4	102 Tubular Vox	4	38 Phuzz Clav	2	102 Drone Split	4	38 Stereoww Bs	3	102 Raya Shaku	3
39	Steel Away	3	103 Atmosfear	3	39 Chorus Clav	1	103 Ethnopluck	4	39 Wonder Bass	3	103 Oboe mf	1
40	64voicePiano	1	104 E Grand	1	40 Claviduck	2	104 Jamisen	2	40 Deep Bass	2	104 Oboe Express	2
41	Velo Tekno 2	2	105 Bass In Face	2	41 Velo-Rez Clv	1	105 Dulcimer	2	41 Super JX Bs	2	105 Clarinet mp	1
42	Tone Wh Solo	3	106 BritelowBass	4	42 Clavicembalo	4	106 East Melody	2	42 W<RED>-Bass	4	106 ClariExpress	2
43	Rotary Gtr	2	107 Mellow Bars	4	43 Analog Clav1	1	107 MandolinTrem	4	43 HI-Ring Bass	3	107 Mitzva Split	4
44	JP-8Haunting	4	108 MG Solo	4	44 Analog Clav2	1	108 Nylon Gtr	1	44 Euro Bass	2	108 ChamberWinds	4
45	Jz Gtr Hall	1	109 Air Lead	2	45 Metal Clav	3	109 Gtr Strings	3	45 SinusoidRave	1	109 ChamberWoods	3
46	Vanishing	1	110 Raya Shaku	3	46 Full Stops	2	110 Steel Away	3	46 Alternative	2	110 Film Orch	4
47	Harmonica	2	111 Greek Power	4	47 Ballad B	3	111 Heavenly Gtr	4	47 Acid Line	1	111 Sop.Sax mf	2
48	Wave Bells	4	112 Pure Tibet	1	48 Mellow Bars	4	112 12str Gtr 1	2	48 Auto TB-303	3	112 Alto Sax	3
49	Film Octaves	4	113 Wavin Strngs	2	49 AugerMentive	3	113 12str Gtr 2	3	49 Hihat Tekno	2	113 AltoLead Sax	3
50	Edye Boost	2	114 Chambers	3	50 Perky B	2	114 Jz Gtr Hall	1	50 Velo Tekno 1	3	114 Tenor Sax	3
51	AugerMentive	3	115 Nomad Perc	3	51 The Big Spin	3	115 LetterFrmPat	4	51 Raggatronic	4	115 Baritone Sax	3
52	JD Ghostrngs	4	116 Horn Swell	4	52 Gospel Spin	3	116 Jazz Scat	3	52 Blade Racer	4	116 Take A Tenor	4
53	SA Rhodes 1	4	117 Claviduck	2	53 Roller Spin	3	117 Lounge Gig	3	53 S&H Pad	1	117 Sax Section	4
54	3D Flanged	1	118 Night Shade	4	54 Rocker Spin	3	118 JC Strat	1	54 Syncrosonix	3	118 Bigband Sax	4
55	Ac Upright	1	119 VOX Flute	4	55 Tone Wh Solo	3	119 Twin Strats	3	55 Fooled Again	1	119 Harmonica	2
56	Poly Brass	3	120 Dark Vox	2	56 Purple Spin	4	120 JV Strat	2	56 Alive	3	120 Harmo Blues	2
57	Dissimilate	4	121 Bass Pizz	4	57 60's LeadORG	2	121 Syn Strat	2	57 Velo Tekno 2	2	121 BluesHarp	1
58	Stepped Pad	4	122 Seq Mallet	2	58 Assalt Organ	3	122 Rotary Gtr	2	58 Rezoid	4	122 Hillbillys	4
59	Sax Section	4	123 esreveR	3	59 D-50 Organ	2	123 Muted Gtr	1	59 Raverborg	4	123 French Bags	4
60	Albion	2	124 Cyber Space	3	60 Cathedrai	4	124 SwitchOnMute	2	60 Blow Hit	4	124 Majestic Tpt	1
61	St Strings	2	125 12str Gtr 1	2	61 Church Pipes	4	125 Power Trip	2	61 Hammer Belli	3	125 Voluntare	2
62	AmbienceVibe	4	126 Gone withe W	3	62 Poly Key	3	126 Crunch Split	4	62 Seq Mallet	2	126 2Trumpets	2
63	Cascade	1	127 Gravity Str	4	63 Poly Saws	4	127 Rezodrive	2	63 Intentions	3	127 Tpt Sect	4
64	AltoLead Sax	3	128 Fantasy Vox	4	64 Poly Pulse	4	128 RockYurSocks	4	64 Pick It	3	128 Mute TP mod	4

V: nombre de voix

Preset C

Preset GM

No.	Nom	V									
1	Harmon Mute	1	65	Harmonicum	2	1	Piano 1	2	65	Soprano Sax	1
2	Tp&Sax Sect	4	66	D-50 Heaven	2	2	Piano 2	2	66	Alto Sax	1
3	Sax+Tp+Tb	3	67	Afro Horns	3	3	Piano 3	2	67	Tenor Sax	1
4	Brass Sect	4	68	Pop Pad	4	4	Honky-tonk	2	68	Baritone Sax	2
5	Trombone	1	69	Dreamesque	4	5	E Piano 1	2	69	Oboe	2
6	Hybrid Bones	4	70	Square Pad	4	6	E Piano 2	4	70	English Horn	2
7	Noble Horns	4	71	JP-8 Hollow	4	7	Harpichord	2	71	Bassoon	2
8	Massed Horns	3	72	JP-8Haunting	4	8	Clav	2	72	Clarinet	1
9	Horn Swell	4	73	Heirborne	4	9	Celesta	1	73	Piccolo	1
10	Brass III	4	74	Hush Pad	4	10	Glockenspiel	2	74	Flute	1
11	Brass Attack	3	75	Jet Pad 1	2	11	Music Box	1	75	Recorder	2
12	Archimede	3	76	Jet Pad 2	2	12	Vibraphone	1	76	Pan Flute	2
13	Rugby Horn	3	77	Phaze Pad	3	13	Marimba	2	77	Bottle Blow	2
14	MKS-80 Brass	2	78	Phaze Str	4	14	Xylophone	2	78	Shakuhachi	1
15	True ANALOG	2	79	Jet Str Ens	2	15	Tubular-bell	2	79	Whistle	1
16	Dark Vox	2	80	Pivotal Pad	4	16	Santur	2	80	Ocarina	2
17	RandomVowels	4	81	3D Flanged	1	17	Organ 1	1	81	Square Wave	2
18	Angels Sing	2	82	Fantawine	4	18	Organ 2	1	82	Saw Wave	2
19	Pvox Oooze	3	83	Glassy Pad	3	19	Organ 3	2	83	Syn Calliope	2
20	Longing	3	84	Moving Glass	1	20	Church Org 1	2	84	Chiffer Lead	2
21	Arasian Morn	4	85	Glasswaves	3	21	Reed Organ	1	85	Charang	3
22	Beauty Vox	3	86	Shiny Pad	4	22	Accordion Fr	2	86	Solo Vox	2
23	Mary-AnneVox	4	87	ShiftedGlass	2	23	Harmonica	1	87	5th Saw Wave	3
24	Belltree Vox	4	88	Chime Pad	3	24	Bandoneon	2	88	Bass & Lead	2
25	Vox Panner	2	89	Spin Pad	2	25	Nylon-str Gt	1	89	Fantasia	3
26	Spaced Voxx	4	90	Rotary Pad	4	26	Steel-str Gt	1	90	Warm Pad	2
27	Glass Voices	3	91	Dawn 2 Dusk	3	27	Jazz Gt.	1	91	Polysynth	2
28	Tubular Vox	4	92	Aurora	4	28	Clean Gt.	1	92	Space Voice	2
29	Velo Voxx	2	93	Strobe Mode	4	29	Muted Gt.	1	93	Bowed Glass	3
30	Wavox	3	94	Albion	2	30	Overdrive Gt	1	94	Metal Pad	2
31	Doos	1	95	Running Pad	4	31	DistortionGt	1	95	Halo Pad	3
32	Synvox Comps	4	96	Stepped Pad	4	32	Gt Harmonics	3	96	Sweep Pad	2
33	Vocal Oohz	3	97	Random Pad	4	33	Acoustic Bs	3	97	Ice Rain	2
34	LFO Vox	1	98	SoundtrkDANC	4	34	Fingered Bs	1	98	Soundtrack	2
35	St Strings	2	99	Flying Waltz	4	35	Picked Bs	1	99	Crystal	2
36	Warm Strings	4	100	Vanishing	1	36	Fretless Bs	1	100	Atmosphere	2
37	Somber Str	4	101	5th Sweep	4	37	Slap Bass 1	1	101	Brightness	3
38	Marcato	2	102	Phazweep	4	38	Slap Bass 2	2	102	Goblin	2
39	Bright Str	2	103	Big BPF	4	39	Synth Bass 1	1	103	Echo Drops	2
40	String Ens	4	104	MG Sweep	4	40	Synth Bass 2	1	104	Star Theme	2
41	TremoloStrng	2	105	CeremonyTimp	3	41	Violin	1	105	Sitar	1
42	Chambers	3	106	Dyno Toms	4	42	Viola	1	106	Banjo	1
43	ViolinCello	4	107	Sands ofTime	4	43	Cello	1	107	Shamisen	2
44	Symphonique	4	108	Inertia	4	44	Contrabass	1	108	Koto	1
45	Film Octaves	4	109	Vektogram	4	45	Tremolo Str	1	109	Kalimba	1
46	Film Layers	4	110	Crash Pad	4	46	PizzicatoStr	1	110	Bag Pipe	3
47	Bass Pizz	4	111	Feedback VOX	4	47	Harp	2	111	Fiddle	1
48	Real Pizz	3	112	Cascade	1	48	Timpani	1	112	Shanai	1
49	Harp On It	3	113	Shattered	2	49	Strings	2	113	Tinkle Bell	4
50	Harp	2	114	NextFrontier	2	50	Slow Strings	1	114	Agogo	1
51	JP-8 Str 1	2	115	Pure Tibet	1	51	Syn Strings1	2	115	Steel Drums	1
52	JP-8 Str 2	3	116	Chime Wash	4	52	Syn Strings2	2	116	Woodblock	1
53	E-Motion Pad	4	117	Night Shade	4	53	Choir Aahs	3	117	Taiko	4
54	JP-8 Str 3	4	118	Tortured	4	54	Voice Oohs	1	118	Melo Tom 1	2
55	Vintage Orch	4	119	Dissimilate	4	55	SynVox	1	119	Synth Drum	2
56	JUNO Strings	3	120	Dunes	4	56	OrchestraHit	2	120	Reverse Cym	2
57	Gigantalog	4	121	Ocean Floor	1	57	Trumpet	2	121	Gt.FretNoise	1
58	PWM Strings	3	122	Cyber Space	3	58	Trombone	1	122	Breath Noise	2
59	Warmth	2	123	Biosphere	2	59	Tuba	2	123	Seashore	3
60	ORBit Pad	2	124	Variable Run	4	60	MutedTrumpet	1	124	Bird	4
61	Deep Strings	2	125	Ice Hall	2	61	French Horn	2	125	Telephone 1	1
62	Pulsily	4	126	ComputerRoom	4	62	Brass 1	2	126	Helicopter	2
63	Pulse Pad	4	127	Inverted	4	63	Synth Brass1	1	127	Applause	4
64	Greek Power	4	128	Terminate	3	64	Synth Brass2	2	128	Gun Shot	2

V: nombre de voix

Ensembles rythmiques

Note No.	User		Preset A		Preset B		Preset C		Preset GM	
	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
35	HouseDrumSet	JazzDrumSet1	PopDrumSet1	PopDrumSet2	PowerDrumSet	RaveDrumSet	JazzDrumSet2	OrchDrumSet	GM Drum Set	BrushDrumSet
C2	Scratch 1	Hybrid Kick2	Verb Kick	Hybrid Kick1	Verb Kick	808 Kick	Round Kick	Old Kick	Verb Kick	Hybrid Kick2
36	808 SN	Hybrid Kick1	Hybrid Kick1	Round Kick	Round Kick	Round Kick	Old Kick	Round Kick	Hybrid Kick1	Hybrid Kick1
37	Dry Stick	Side Stick	Side Stick	Dry Stick	Dry Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick
38	808 SN	Ballad SN	Natural SN2	Piccolo SN	Piccolo SN	808 SN	Ballad SN	Ballad SN	Ballad SN	Brush Swish
39	808 Claps	Brush Slap	808 Claps	Hand Claps	808 Claps	808 Claps	Hand Claps	808 Claps	808 Claps	Brush Slap
40	808 SN	Brush Swish	SN Roll	Piccolo SN	Natural SN2	808 SN	SN Roll	SN Roll	Piccolo SN	Brush Roll
41	808 Kick	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	808 Kick	Verb Tom Lo	Timpani	Verb Tom Lo	Dry Tom Lo
42	606 HiHat Cl	Cl HiHat 1	Cl HiHat 1	Cl HiHat 1	Cl HiHat 1	606 HiHat Cl	Cl HiHat 2	Timpani	Cl HiHat 1	Cl HiHat 1
43	808 SN	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Tekno Hit	Dry Tom Lo	Timpani	Verb Tom Lo	Dry Tom Lo
44	606 HiHat Cl	Pedal HiHat	Cl HiHat 2	Cl HiHat 2	Pedal HiHat	606 HiHat Cl	Pedal HiHat	Timpani	Pedal HiHat	Pedal HiHat
45	808 Kick	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Lo	808 Kick	Verb Tom Lo	Timpani	Verb Tom Hi	Dry Tom Hi
46	606 HiHat Op	Op HiHat	Op HiHat	Op HiHat	Op HiHat	606 HiHat Op	Op HiHat	Timpani	Op HiHat	Op HiHat
47	808 SN	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Lo	Tekno Hit	Dry Tom Lo	Timpani	Verb Tom Hi	Dry Tom Hi
C3	808 Kick	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	808 Kick	Verb Tom Hi	Timpani	Verb Tom Hi	Dry Tom Hi
49	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Timpani	Crash 1	Crash 1				
50	808 SN	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Tekno Hit	Dry Tom Hi	Timpani	Verb Tom Hi	Dry Tom Hi
51	Ride 2	Ride 2	Ride 2	Ride 1	Ride 1	Voice Breath	Ride 2	Timpani	Ride 2	Ride 2
52	REV Crash 1	China Cym	China Cym	China Cym	China Cym	MC500 Beep 1	China Cym	Timpani	China Cym	China Cym
53	Ride Bell 1	MC500 Beep 2	Ride Bell 1	Timpani	Ride Bell 1	Ride Bell 1				
54	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	R8 Click	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine
55	Crash 1	Pizz	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1				
56	Cowbell 1	DIGI Bell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1				
57	Crash 1	Rattles	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1				
58	Vibraslap	Vibraslap	Cowbell 1	Cowbell 1	Vibraslap	Ride Bell 1	Vibraslap	Ride 1	Vibraslap	Vibraslap
59	Ride 2	Ride 2	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride 1	REV Tamb	Ride 2	Ride 2	Ride 2	Ride 2
C4	Bongo Hi	Bongo Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Bongo Hi	2 2 Vibwave	Bongo Hi	Bongo Hi	Bongo Hi	Cga Mute Hi
61	Bongo Lo	Bongo Lo	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo	Bongo Lo	Low Pink NZ	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Cga Mute Lo
62	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Slap	Cga Slap	Cga Mute Hi	Kalimba	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Slap
63	Cga Open Hi	Metal Wind	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi				
64	Cga Open Lo	Lead Wave	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo				
65	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Tin Wave	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale
66	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Agogo	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale
67	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Lite Kick	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
68	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
69	Cabasa Cut	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Lite Kick	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up
70	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Agogo	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas
71	Soft Pad B	Soft Pad B	Soft Pad A	Cabasa Down	Soft Pad A	Gr Harm A	Soft Pad A	Soft Pad A	Soft Pad A	Soft Pad A
C5	Soft Pad A	Soft Pad A	Soft Pad B	Cabasa Cut	Soft Pad B	Gr Harm A	Brush Swish	Soft Pad B	Soft Pad B	Soft Pad B
72	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	808 Kick	Long Guiro	Piano Thump	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
74	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	808 SN	Long Guiro	Natural SN1	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
75	Claves	Claves	Claves	DIGI Bell 1	Claves	Hand Claps	Claves	Claves	Claves	Claves
76	Wood Block	Wood Block	Wood Block	808 SN	Wood Block	Natural SN1	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block
77	Wood Block	Wood Block	Wood Block	808 Kick	Wood Block	808 SN	Metronome 2	Wood Block	Wood Block	Wood Block
78	Cuica	Cuica	Cuica	Spectrum	Cuica	PowerChord B	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica
79	Cuica	Cuica	Cuica	808 Kick	Cuica	Hybrid Kick2	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica
80	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Spectrum	Open Triangl	PowerChord B	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl
81	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	808 Kick	Open Triangl	Gt FretNoise	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl
82	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Spectrum	Maracas	Banjo B	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut
83	Tambourine	Spectrum	Spectrum	808 Kick	Ice Rain	Slap Bass 1	Spectrum	Spectrum	Spectrum	Spectrum
C6	Old Kick	Wind Chimes	Wind Chimes	808 Kick	Wind Chimes	Oboe mf A	Wind Chimes	Wind Chimes	Wind Chimes	Wind Chimes
85	Scratch 1	Wood Block	Wood Block	Feedbackwave	Claves	Shakuhachi	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block
86	Piccolo SN	Cga Slap	Cga Slap	808 Kick	808 SN	Pizz	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap
87	Scratch 3	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo	Feedbackwave	Verb Tom Hi	Syn Vox 1	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo
88	White Noise	Lite Kick	Lite Kick	Pop Voice	Piccolo SN	Voice Aahs A	Lite Kick	Applause	Lite Kick	Lite Kick
89	Synth Saw 1	Hybrid Kick2	Hybrid Kick2	Pop Voice	Scratch 3	Voice Oohs2A	Hybrid Kick2	Hybrid Kick2	Hybrid Kick2	Hybrid Kick2
90	Synth Pulse1	Old Kick	Old Kick	Wind Agogo	Tin Wave	Pop Voice	Old Kick	Cl HiHat 1	Old Kick	Old Kick
91	Back Hit	808 Kick	Pop Voice	Pop Voice	Spectrum	Male Ooh A	Natural SN2	Round Kick	808 Kick	808 Kick
92	Tekno Hit	Natural SN1	Wind Agogo	Wind Agogo	REV Steel DR	Voice Breath	Natural SN1	Pedal HiHat	Natural SN1	Natural SN1
93	Orch. Hit	Natural SN2	Op HiHat	Op HiHat	REV Tin Wave	Org Vox C	Brush Swish	Natural SN2	Natural SN2	Natural SN2
94	Philly Hit	SN Roll	Anklungs	Anklungs	REV PiccoloSN	Vox Noise	Brush Roll	Op HiHat	808 SN	SN Roll
95	REV Back Hit	Natural SN2	Op HiHat	Op HiHat	REV Crash 1	Vox Noise	Brush Slap	Brush Slap	Brush Slap	Brush Slap
C7	MC500 Beep 1	Metronome 2	Metronome 2	Metronome 2	Metronome 2	Applause	Metronome 2	Brush Swish	Brush Swish	Metronome 2
96	R8 Click	R8 Click	R8 Click	Brush Roll	Brush Roll	R8 Click				
97	MC500 Beep 2	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 2	Metronome 1	SN Roll	SN Roll	Metronome 1

Performances

User			Preset A			Preset B		
No.	Nom	Mode clavier	No.	Nom	Mode clavier	No.	Nom	Mode clavier
1	Tekno Loop 1	LAYER	1	House Set	SINGLE	1	Africa	SINGLE
2	Opening Orch	LAYER	2	Analectro	SINGLE	2	World Ethnic	SINGLE
3	Feedback EP	LAYER	3	Anatronic	SINGLE	3	Asian Ethnic	SINGLE
4	Cosmic Dawn	LAYER	4	Tekno Pop 1	SINGLE	4	Asian Band	SINGLE
5	Tekno Loop 2	LAYER	5	Tekno Pop 2	SINGLE	5	60's Set	SINGLE
6	S&H / Pad	LAYER	6	Hard Core	SINGLE	6	Blues Band	SINGLE
7	Fr.Horn Sect	LAYER	7	Hi Energy	SINGLE	7	Country Band	SINGLE
8	White Hole	LAYER	8	Pop Dance	SINGLE	8	Folk Set	SINGLE
9	Nebular Vox	LAYER	9	Acid Set	SINGLE	9	Reggae Band	SINGLE
10	Flying Jazz	LAYER	10	Ambient Set	SINGLE	10	FunkWah Band	SINGLE
11	Terminator	LAYER	11	Electro Pop	SINGLE	11	Funkin'Phaze	SINGLE
12	Orchestral	LAYER	12	Pop Set 1	SINGLE	12	Zydeco Band	SINGLE
13	Rave Split	LAYER	13	Pop Set 2	SINGLE	13	New Orleans	SINGLE
14	Multi Sax	LAYER	14	Pop Set 3	SINGLE	14	Dixieland	LAYER
15	Bass / Lead	LAYER	15	Pop Set 4	SINGLE	15	Big Band Set	SINGLE
16	AcPiano+Pad	LAYER	16	L.A. Ballad	SINGLE	16	Cont.Jazz 1	SINGLE
17	Kicks Attack	LAYER	17	Hip Hop Set	SINGLE	17	Cont.Jazz 2	SINGLE
18	Humming Vox	LAYER	18	Funk Rock	SINGLE	18	Ac.Jazz Set	SINGLE
19	Step Brass	LAYER	19	Funk Fusion	SINGLE	19	Gospel Set	LAYER
20	Drone / Pipe	LAYER	20	Heavy Metal	SINGLE	20	All Strings	SINGLE
21	Sweeper	LAYER	21	Heavy Kids	LAYER	21	All Brass	SINGLE
22	Chime Dreams	LAYER	22	Latin Set	SINGLE	22	All Piano 1	SINGLE
23	Big Band	LAYER	23	BrazilianSet	LAYER	23	All Piano 2	SINGLE
24	Labyrinth	LAYER	24	New Age 1	SINGLE	24	All Keyboard	SINGLE
25	SpaceCarrier	LAYER	25	New Age 2	SINGLE	25	All Organ	SINGLE
26	EasternSplit	LAYER	26	Orchestra	SINGLE	26	All Winds	SINGLE
27	Cyber Sweep	LAYER	27	Concerto	SINGLE	27	All Bells	LAYER
28	Tekno Asia	LAYER	28	Film Score 1	SINGLE	28	Mit & Perc	SINGLE
29	1080 Fantasy	LAYER	29	Film Score 2	SINGLE	29	All Seq	SINGLE
30	Pop Ballad	LAYER	30	Symphonic	SINGLE	30	All Bass	SINGLE
31	Rhythmic	LAYER	31	Chamber Set	SINGLE	31	All Pad	SINGLE
32	Power JV	LAYER	32	Baroque Set	SINGLE	32	All FX	SINGLE

* le mode clavier détermine comment les Patches joueront quand vous les déclencherez au clavier. Si vous sélectionnez une Performance "SINGLE", le clavier ne fera jouer que le Patch de la Partie spécifiée. Si vous sélectionnez une Performance "LAYER", les Patches des Parties spécifiées par la Performance joueront. Certains réglages produiront des sonorités riches car deux Patches ou plus seront superposés, tandis que d'autres répartiront deux Patches ou plus sur la tessiture du clavier.

Equipement MIDI

Modèle : XP-50 (Music Workstation)
Version 1.00
Date: 15 décembre 1994

1. Réception de données (section source sonore)

■ Messages de voix par canal

● Note Off (relâchement de touche)

statut 2ème octet 3ème octet
8nH kkH vvH
9nH kkH 00H

n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)

kk=numéro de note : 00H - 7FH (0 - 127)

vv=dynamique de relâch : 00H - 7FH (0 - 127)

* Non reçu en mode Performance quand le paramètre Rx (PERFORM: MIDI: MIDI) est sur OFF.

* Non reçu par la Partie rythmique (Partie 10) quand le paramètre Env Mode (RHYTHM: CONTROL: CONTROL) est réglé sur NO-SUSTAIN

● Note On (enfonceur de touche)

statut 2ème octet 3ème octet
9nH kkH vvH

n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)

kk=numéro de note : 00H - 7FH (0 - 127)

vv=dynamique d'enfonceur : 01H - 7FH (1 - 127)

* Non reçu en mode Performance quand le paramètre Rx (PERFORM: MIDI: MIDI) est sur OFF

● Aftertouch polyphonique

statut 2ème octet 3ème octet
AnH kkH vvH

n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)

kk=numéro de note : 00H - 7FH (0 - 127)

vv=aftertouch polyph : 00H - 7FH (0 - 127)

* Non reçu quand le paramètre Aftertouch (SYSTEM: CONTROL: CONTROL SOURCE) est sur POLY ou CH&POLY.

* Non reçu en mode Performance quand le paramètre Rx (PERFORM: MIDI: MIDI) est sur OFF

* Non reçu en mode GM.

● Changement de commande

* Si le numéro de commande correspondant est sélectionné pour le paramètre Control 2 ou Control 3 (PATCH: CONTROL: CONTROL SOURCE), l'effet correspondant se produit.

* Si un numéro de commande correspondant au paramètre Control 1 ou Control 2 (SYSTEM: CONTROL: SYS-CTRL ASSIGN) est sélectionné, l'effet spécifié s'applique si le paramètre Control 2 ou Control 3 (PATCH: CONTROL: CONTROL SOURCE) est réglé sur SYS-CTRL1 ou SYS-CTRL2.

* Non reçu en mode Performance quand le paramètre Rx (PERFORM: MIDI: MIDI) ou le commutateur de réception de changement de commande est sur OFF.

○ Sélection de banque (Commande numéro 0, 32)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 00H mmH
BnH 20H llH

n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can.1 - can 16)

mm, ll=n° de banque : 00 00H - 7F 7FH (banque 1 - banque 16384)

* Non reçu quand le paramètre Program Change ou Bank Select (SYSTEM: MIDI: RECEIVE MIDI) est sur OFF.

* Non reçu en mode GM

* Les Patches correspondant à chaque sélection de banque sont les suivants.

Sél. banque	Chgt de prog	Support	(numéro de Patch)
MSB LSB			
80 0	0 - 127	User	(#1 - #128)
81 0	0 - 127	Preset A	(#1 - #128)
81 1	0 - 127	Preset B	(#1 - #128)
81 2	0 - 127	Preset C	(#1 - #128)
81 3	0 - 127	Preset D (Instrument G#)	(#1 - #128)
84 0	0 - 127	Extension A	(#1 - #128)
84 1	0 - 127	Extension A	(#129-#256)
84 2	0 - 127	Extension B	(#1 - #128)
84 3	0 - 127	Extension B	(#129-#256)
84 4	0 - 127	Extension C	(#1 - #128)
84 5	0 - 127	Extension C	(#129-#256)
84 6	0 - 127	Extension D	(#1 - #128)
84 7	0 - 127	Extension D	(#129-#256)

* Les Performances correspondant à chaque sélection de banque sont les suivantes.

Sél. banque	Chgt de prog	Support	(numéro de Performance)
MSB LSB			
80 0	0 - 31	User	(#1 - #32)
81 0	0 - 31	Preset A	(#1 - #32)
81 1	0 - 31	Preset B	(#1 - #32)

* Les ensembles rythmiques correspondant à chaque sélection de banque sont les suivants

Sél. banque	Chgt de prog	Support	(numéro d'ens. rythm.)
MSB LSB			
80 0	0 - 1	User	(#1 - #2)
81 0	0 - 1	Preset A	(#1 - #2)
81 1	0 - 1	Preset B	(#1 - #2)
81 2	0 - 1	Preset C	(#1 - #2)
81 3	0 - 1	Preset D (Instrument G#)	(#1 - #2)
84 0	0 - 1	Extension A	(#1 - #128)
84 1	0 - 1	Extension A	(#129-#256)
84 2	0 - 1	Extension B	(#1 - #128)
84 3	0 - 1	Extension B	(#129-#256)
84 4	0 - 1	Extension C	(#1 - #128)
84 5	0 - 1	Extension C	(#129-#256)
84 6	0 - 1	Extension D	(#1 - #128)
84 7	0 - 1	Extension D	(#129-#256)

○ Modulation (Commande numéro 1)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 01H vvH

n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)

vv=ampli de modulation : 00H - 7FH (0 - 127)

○ Souffle (Commande numéro 2)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 02H vvH

n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)

vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127)

○ Pédale (Commande numéro 4)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 04H vvH

n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)

vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127)

○ Durée de Portamento (Commande numéro 5)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 05H vvH

n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)

vv=durée de portamento : 00H - 7FH (0 - 127)

* Le paramètre Time (PATCH: CONTROL: PORTAMENTO) changera.

○ Entrée de donnée (Commande numéro 6, 38)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 06H mmH
BnH 26H llH

n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)

mm, ll= valeur du paramètre spécifié par RPN/NRPN

mm=MSB, ll=LSB

○ Volume (Commande numéro 7)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 07H vvH

n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)

vv=Volume : 00H - 7FH (0 - 127)

○ Balance (Commande numéro 8)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 08H vvH

n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)

vv=Balance : 00H - 7FH (0 - 127)

○ Panoramique (Commande numéro 10)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 0AH vvH

n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can.1 - can 16)

vv=Panoramique : 00H - 40H - 7FH (gauche - centre - droite)

* Fixe la position stéréo sur 128 paliers, 0 étant l'extrême gauche, 64 le centre, et 127 l'extrême droite. Toutefois, ce message n'est pas reçu quand le paramètre Pan (PATCH: CONTROL: RxSWITCH) est sur OFF.

○ Expression (Commande numéro 11)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 0BH vvH
n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=Expression : 00H - 7FH (0 - 127)

- * Si le paramètre Volume (SYSTEM: CONTROL: CONTROL SOURCE) est réglé sur VOLUME & EXPRESSION, le volume de la Partie correspondant au canal MIDI du message reçu sera réglé. Toutefois, ce message n'est pas reçu si le paramètre Volume (PATCH: CONTROL: RxSWITCH) est sur OFF.
- * En mode GM, le volume peut toujours être piloté.

○ Hold 1 ou sustain (Commande numéro 64)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 40H vvH
n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF, 64-127=ON

- * Non reçu quand le paramètre Hold-1 RxSwitch (PATCH: CONTROL: DAMPER) est sur OFF.

○ Portamento (Commande numéro 65)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 41H vvH
n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF, 64-127=ON

- * Le paramètre Sw (PATCH: CONTROL: PORTAMENTO) changera

○ Sostenuto (Commande numéro 66)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 42H vvH
n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF, 64-127=ON

○ Sourdisne ou «soft» (Commande numéro 67)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 43H vvH
n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF, 64-127=ON

○ Hold 2 (Commande numéro 69)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 45H vvH
n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)
kk=numéro de note source: 00H - 7FH (0 - 127)

○ Portamento Control (Commande numéro 84)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 54H kkH
n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)
kk=numéro de note source: 00H - 7FH (0 - 127)

- * Un message Note On reçu immédiatement après une commande Portamento jouera avec une hauteur venant progressivement de celle de la note choisie comme source. Si la note servant de source est déjà en cours de production, elle change de hauteur pour atteindre la hauteur de la note demandée par le message Note On, et continue à jouer (cela donne un jeu legato)
- * La vitesse du changement de hauteur causé par le Portamento est déterminée par la valeur du paramètre (PATCH: CONTROL: PORTAMENTO)

○ Effet 1 (Niveau d'envoi à la Reverb) (Commande numéro 91)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 5BH vvH
n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=Niv d'envoi à la Rev: 00H - 7FH (0 - 127)

- * Non reçu en mode Patch.

○ Effet 3 (Niveau d'envoi au Chorus) (Commande numéro 93)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 5DH vvH
n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=Niv d'env au Chorus: 00H - 7FH (0 - 127)

- * Non reçu en mode Patch

○ RPN MSB/LSB (Commande numéro 100, 101)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 65H mmH
BnH 64H llH
n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)
mm=MSB (octet de poids fort) du paramètre déterminé par RPN
ll=LSB (octet de poids faible) du paramètre déterminé par RPN

<<< RPN >>>

Les changements de commande comprennent les RPN (Registered Parameter Numbers ou «numéros de paramètre référencés»), qui représentent une extension des paramètres définie par le MIDI

Si vous utilisez des RPN, le RPN (Commandes 100 et 101; l'ordre n'a pas d'importance) est transmis en premier pour déterminer le paramètre qui sera piloté. Ensuite, des messages d'entrée de donnée (Commandes 6 et 38) servent à fixer la valeur du paramètre préalablement déterminé. Une fois qu'un paramètre RPN a été fixé, tous les messages ultérieurs d'entrée de donnée sur le même canal MIDI sont considérés comme s'appliquant à ce même paramètre. Pour prévenir toute erreur, il est donc recommandé, une fois fait le réglage voulu pour le paramètre, d'envoyer un message annulant la sélection d'un paramètre.

Cet instrument reçoit les RPN suivants

RPN	Entrée de donnée	Remarques
MSB LSB	MSB LSB	
00H 00H	mmH ---	Sensibilité au Pitch Bend mm : 00H - 0CH (0 - 12 demi-tons) ll : ignoré (traité comme 00H) Par demi-tons, vous pouvez atteindre jusqu'à 1 octave. * Le paramètre Bend Range (PATCH: CONTROL: KEY MODE & BENDER) changera aussi. * Non reçu par la Partie rythmique (Partie 10)
00H 01H	mmH llH	Accord général fin mm, ll : 20 00H - 40 00H - 60 00H (-8192 * 50 / 8192 - 0 - +8192 * 50 / 8192 centièmes) * En mode Patch, le paramètre Master (SYSTEM: TUNE: TUNE) changera. * En mode Performance, le paramètre Fine de chaque Partie (PERFORM: PART: PART SETTING) changera. Si le message est reçu sur le canal de contrôle, le paramètre Master (SYSTEM: TUNE: TUNE) changera.
00H 02H	mmH ---	Accord général grossier mm : 10H - 40H - 70H (-48 - 0 - +48 demi-tons) ll : ignoré (traité comme 00H) * Non reçu en mode Patch. * En mode Performance, le paramètre Coarse de chaque Partie (PERFORM: PART: PART SETTING) changera.
7FH 7FH	--- ---	Annulation de RPN RPN et NRPN seront considérés comme "non-déterminés". Une fois ce réglage fait, les messages ultérieurs d'entrée de donnée sont ignorés (il n'est pas nécessaire d'envoyer des messages d'entrée de donnée pour l'annulation de RPN) Les valeurs de paramètre préalablement réglées ne changent pas mm, ll : ignoré

● Chngement de programme

statut 2ème octet
CnH ppH
n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)
pp=numéro de programme: 00H - 7FH (prog 1 - prog 128)

- * Non reçu quand le paramètre Program Change (SYSTEM: MIDI: RECEIVE MIDI) est sur OFF.
- * Si ce message est reçu sur le canal de contrôle, la Performance change.
- * Non reçu en mode Performance quand le paramètre Rx (PERFORM: MIDI: MIDI) est sur OFF.

● Aftertouch par canal

statut 2ème octet
 DnH vvH
 n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)
 vv=aftertouch par canal : 00H - 7FH (0 - 127)

- * Non reçu en mode Performance quand le paramètre Rx (PERFORM: MIDI: MIDI) est sur OFF

● Changement de Pitch Bend

statut 2ème octet 3ème octet
 EnH llH mmH
 n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)
 mm,ll=Valeur de Pitch Bend : 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

- * Non reçu en mode Performance quand le paramètre Rx (PERFORM: MIDI: MIDI) est sur OFF

■ Messages de mode par canal

● All Sound Off (Commande numéro 120)

statut 2ème octet 3ème octet
 BnH 78H 00H
 n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)

- * Quand ce message est reçu, toutes les notes actuellement produites sur le canal correspondant seront coupées.
- * Non reçu en mode Performance quand le paramètre Rx (PERFORM: MIDI: MIDI) est sur OFF

● Initialisation des commandes (Commande numéro 121)

statut 2ème octet 3ème octet
 BnH 79H 00H
 n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)

- * Non reçu en mode Performance quand le paramètre Rx (PERFORM: MIDI: MIDI) est sur OFF.
- * Quand ce message est reçu, les commandes suivantes sont ramenées à leur valeur d'initialisation

Commande	Valeur d'initialisation
Pitch Bend	±0 (centre)
Aftertouch polyphonique	0 (off)
Aftertouch par canal	0 (off)
Modulation	0 (off)
Souffle	0 (minimum)
Expression	127 (maximum) Toutefois, la commande sera au minimum
Hold 1 (sustain)	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Sourdine	0 (off)
Hold 2	0 (off)
RPN	Non fixé La donnée préalablement réglée ne change pas.
NRPN	Non fixé La donnée préalablement réglée ne change pas
Commande générale 1	0 (minimum)
Commande générale 2	0 (minimum)

● All Note Off (Commande numéro 123)

statut 2ème octet 3ème octet
 BnH 7BH 00H
 n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)

- * Quand All Note Off est reçu, toutes les notes actuellement produites sur le canal correspondant sont interrompues. Toutefois, si Hold 1 ou Sostenuto sont sur on, le son est maintenu jusqu'à ce qu'ils soient sur off.
- * Non reçu en mode Performance quand le paramètre Rx (PERFORM: MIDI: MIDI) est sur OFF

● Omni Off (Commande numéro 124)

statut 2ème octet 3ème octet
 BnH 7CH 00H
 n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)

- * La même procédure qu'après réception de All Note Off s'accomplit.
- * Non reçu en mode Performance quand le paramètre Rx (PERFORM: MIDI: MIDI) est sur OFF.

● Omni On (Commande numéro 125)

statut 2ème octet 3ème octet
 BnH 7DH 00H
 n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)

- * La même procédure qu'après réception de All Note Off s'accomplit. L'instrument ne sera pas réglé en OMNI ON.
- * Non reçu en mode Performance quand le paramètre Rx (PERFORM: MIDI: MIDI) est sur OFF.

● Mono (Commande numéro 126)

statut 2ème octet 3ème octet
 BnH 7EH mmH
 n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)
 mm=nombre de canaux : 00H - 10H (0 - 16)

- * La même procédure qu'après réception de All Note Off s'accomplit, et le paramètre assigné (PATCH:CONTROL:KEY MODE & BENDER) sera réglé sur SOLO.
- * Non reçu en mode Performance quand le paramètre Rx (PERFORM: MIDI: MIDI) est sur OFF.

● Poly (Commande numéro 127)

statut 2ème octet 3ème octet
 BnH 7FH 00H
 n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)

- * La même procédure qu'après réception de All Note Off s'accomplit, et le paramètre assigné (PATCH:CONTROL:KEY MODE & BENDER) sera réglé sur POLY
- * Non reçu en mode Performance quand le paramètre Rx (PERFORM: MIDI: MIDI) est sur OFF

■ Messages de système en temps réel

● Active Sensing

statut
 FEH

- * Quand un message d'active sensing est reçu, l'unité commence à contrôler l'intervalle qui sépare deux messages MIDI consécutifs. Durant ce contrôle, si plus de 420 ms s'écoulent sans réception d'un message, cela déclenche la même procédure que si les messages All Sound Off, All Note Off, et Initialisation des commandes étaient reçus. Le contrôle d'intervalle est alors interrompu.

■ Messages exclusifs

statut octets de donnée statut
 FOH iiH, ddH, ..., eeH F7H

- FOH : Statut de message exclusif
- ii = n° d'identification : C'est le numéro d'identification (du fabricant) qui détermine quel fabricant est à l'origine du message. L'identification de Roland est le 41H
- Les numéros d'identification 7EH et 7FH sont définis comme une extension du standard MIDI : messages universels autres qu'en temps réel (7EH) et messages universels en temps réel (7FH)
- dd, ..., ee = données : 00H - 7FH (0 - 127)
- F7H : EOX (End Of eXclusive/Fin de message exclusif)

Les données des messages relatifs aux réglages de mode et des messages de demande de donnée ou Data Request (RQ1) seront réglées automatiquement.

● Messages exclusifs relatifs aux réglages de mode

Ces messages servent à initialiser l'instrument en mode GM, ou à le faire passer d'un mode à un autre. "GM System On" et "GM System Off" utilisent le format de messages universels autres qu'en temps réel

○ GM System On

"GM System On" est un message de commande qui ramène les réglages internes de l'instrument au statut GM initial (Système Général MIDI - Niveau 1). Un instrument GM qui reçoit ce message passe automatiquement à un statut qui lui permet de correctement reproduire une séquence GM.

statut octets de donnée statut
 FOH 7EH, 7FH, 09H, 01H F7H

Octet	Remarques
F0H	Statut exclusif
7EH	N° d'identification (Message universel autre qu'en temps réel)
7FH	Identification d'unité (Broadcast)
09H	sous-identifiant 1 (Message General MIDI)
01H	sous-identifiant 2 (General MIDI On)
F7H	EOX (End Of eXclusive/Fin de message exclusif)

* Non reçu quand le paramètre Rx GM (SYSTEM: MIDI: SYS-EXC MIDI) est sur OFF.

○ GM System Off

Quand ce message est reçu, cet instrument retourne au mode Performance.

statut	octet de donnée	statut
F0H	7EH, 7FH, 09H, 02H	F7H

Octet	Remarques
F0H	Statut exclusif
7EH	N° d'identification (Message universel autre qu'en temps réel)
7FH	Identification d'unité (Broadcast)
09H	sous-identifiant 1 (Message General MIDI)
02H	sous-identifiant 2 (General MIDI Off)
F7H	EOX (End Of eXclusive/Fin de message exclusif)

* Non reçu quand le paramètre Rx GM (SYSTEM: MIDI: SYS-EXC MIDI) est sur OFF.

● Transmission de données

Cet instrument peut employer des messages exclusifs pour échanger divers réglages internes avec d'autres appareils

L'identification de modèle des messages exclusifs employés par cet instrument est 6AH.

○ Demande de données «Data Request 1» RQ1

Ce message demande à un autre appareil de transmettre des données. L'adresse et la taille indiquent le type et la quantité de données demandées

Quand un message RQ1 est reçu, si l'instrument a un statut lui permettant de transmettre des données, et si l'adresse et la taille demandées sont appropriés, les données demandées sont transmises sous la forme d'un message d'envoi de données ou «Data Set 1» (DT1) Si ces conditions ne sont pas satisfaites, rien n'est transmis

statut	octets de donnée	statut
F0H	41H, unt, 6AH, 11H, aaH, bbH, ccH, ddH, ssH, ttH, uuH, sum	F7H

Octet	Remarques
F0H	Statut exclusif
41H	N° d'identification (Roland)
UNT	Identification d'unité (unité: 10H - 1FH)
6AH	Identification de modèle (XP-50)
11H	Identif. de commande (RQ1)
aaH	adresse (MSB)
bbH	adresse
ccH	adresse
ddH	adresse (LSB)
ssH	taille (MSB)
ttH	taille
uuH	taille
vvH	taille (LSB)
sum	checksum ou octet de vérification
F7H	EOX (End Of eXclusive/Fin de message exclusif)

* La taille des données qui peuvent être transmises en une fois est fixe pour chaque type de donnée et les demandes de données doivent être faites avec une adresse et une taille fixes. Référez-vous aux adresses et tailles données dans "3 Tableau des adresses de paramètres" (p. 143).

* Pour le checksum, référez-vous à la page 148.

* Ce message n'est pas reçu si le paramètre Rx Exc (SYSTEM: MIDI: SYS-EXC MIDI) est sur OFF.

* Ce message n'est pas reçu en mode GM

○ Envoi de données «Data Set 1» DT1

Ce message assure la transmission réelle des données, et sert donc à régler les paramètres de l'appareil récepteur

statut	octets de données	statut
F0H	41H, dev, 6AH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ffH, sum	F7H

Octet	Remarques
F0H	Statut exclusif
11H	N° d'identification (Roland)
JNT	Identification d'unité (unité: 10H - 1FH)
5AH	Identification de modèle (XP-50)
12H	Identif. de commande (DT1)
aaH	adresse (MSB)
bbH	adresse

ccH	adresse
ddH	adresse (LSB)
eeH	données : Les réelles données à transmettre. Des données à multiples octets sont transmises à la suite en respectant l'ordre des adresses
:	:
ffH	données
sum	checksum
F7H	EOX (End Of eXclusive/Fin de message exclusif)

* La quantité de données transmises en une fois est fixe pour le type de données, et seules les données ayant la bonne adresse de départ et la bonne taille sont transmises. Voir adresse et taille en "3 Tableau des adresses de paramètres" (p. 143).

* Les données dont la taille dépasse 128 octets doivent être divisées en paquets de 128 octets ou moins puis transmises. Des messages "Data Set 1" successifs doivent être distants d'au moins 20 ms les uns des autres.

* Pour le checksum, référez-vous à la page 148.

* Ce message n'est pas reçu si le paramètre Rx Exc (SYSTEM: MIDI: SYS-EXC MIDI) est sur OFF.

* Ce message n'est pas reçu en mode GM

Cet instrument ne peut recevoir des messages exclusifs GS Exclusive que pour le réglage de tempérament (Scale Tune)

○ Envoi de données «Data Set 1» DT1

Ce message assure la transmission réelle des données, et sert donc à régler les paramètres de l'appareil récepteur.

statut	octets de données	statut
F0H	41H, dev, 42H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, sum	F7H

Octet	Remarques
F0H	Statut exclusif
41H	N° d'identification (Roland)
UNT	Identification d'unité (unité: 10H - 1FH)
42H	Identification de modèle (GS)
12H	Identif. de commande (DT1)
aaH	adresse (MSB)
bbH	adresse (octet médian)
ccH	adresse (LSB)
ddH	données : Les réelles données à transmettre. Des données à multiples octets sont transmises à la suite en respectant l'ordre des adresses
:	:
eeH	données
sum	checksum
F7H	EOX (End Of eXclusive/Fin de message exclusif)

* Ce message n'est pas reçu si le paramètre Rx Exc (SYSTEM: MIDI: SYS-EXC MIDI) est sur OFF.

* Ce message n'est pas reçu en mode GM

2. Transmission des données (section source sonore)

■ Messages de voix par canal

● Note Off (relâchement de touche)

statut	2ème octet	3ème octet
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)

kk=numéro de note : 00H - 7FH (0 - 127)

vv=dynamique de relâch. : 00H - 7FH (0 - 127)

● Note On (enfoncement de touche)

statut	2ème octet	3ème octet
9nH	kkH	vvH

n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)

kk=numéro de note : 00H - 7FH (0 - 127)

vv=dynamique d'enfonce : 01H - 7FH (1 - 127)

● Changement de commande

* En choisissant un numéro de commande qui correspond au réglage du paramètre assigné (SYSTEM: CONTROL: PEDAL1 ASSIGN) / (SYSTEM: CONTROL: PEDAL2 ASSIGN) / (SYSTEM: CONTROL: C1 ASSIGN) / (SYSTEM: CONTROL: C2 ASSIGN), vous pouvez transmettre n'importe quelle commande.

○ Sélection de banque (Commande numéro 0, 32)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)

mm,ll=numéro de banque : 00 00H - 7F 7FH (banque 1 - banque 16384)

- * Ce message n'est pas transmis si le paramètre Program / Bank Sel (SYSTEM: MIDI: TRANSMIT MIDI) est sur OFF.
- * Pour connaître le rapport entre sélection de banque et Patch, voir section 1.
- * Ce message n'est pas transmis en mode GM.

○ Modulation (Commande numéro 1)

statut 2ème octet 3ème octet
 BnH 01H vvH
 n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)
 vv=ampl. de modulation : 00H - 7FH (0 - 127)

○ Souffle (Commande numéro 2)

statut 2ème octet 3ème octet
 BnH 02H vvH
 n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)
 vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127)

○ Pédale (Commande numéro 4)

statut 2ème octet 3ème octet
 BnH 04H vvH
 n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)
 vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127)

○ Durée de Portamento (Commande numéro 5)

statut 2ème octet 3ème octet
 BnH 05H vvH
 n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)
 vv=durée de portamento : 00H - 7FH (0 - 127)

○ Volume (Commande numéro 7)

statut 2ème octet 3ème octet
 BnH 07H vvH
 n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)
 vv=volume : 00H - 7FH (0 - 127)

○ Panoramique (Commande numéro 10)

statut 2ème octet 3ème octet
 BnH 0AH vvH
 n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)
 vv=panoramique : 00H - 40H - 7FH (gauche - centre - droite)

○ Expression (Commande numéro 11)

statut 2ème octet 3ème octet
 BnH 0BH vvH
 n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)
 vv=expression : 00H - 7FH (0 - 127)

○ Hold 1 ou sustain (Commande numéro 64)

statut 2ème octet 3ème octet
 BnH 40H vvH
 n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)
 vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF, 64-127=ON

○ Portamento (Commande numéro 65)

statut 2ème octet 3ème octet
 BnH 41H vvH
 n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)
 vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF, 64-127=ON

○ Sostenuo (Commande numéro 66)

statut 2ème octet 3ème octet
 BnH 42H vvH
 n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)
 vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF, 64-127=ON

○ Sourdine (Commande numéro 67)

statut 2ème octet 3ème octet
 BnH 43H vvH
 n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)
 vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF, 64-127=ON

○ Hold 2 (Commande numéro 69)

statut 2ème octet 3ème octet
 BnH 45H vvH
 n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)
 vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127)

○ Commande de Portamento (Commande numéro 84)

statut 2ème octet 3ème octet
 BnH 54H kkH
 n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)
 kk=n° de note source : 00H - 7FH (0 - 127)

○ Effet 1 (Niveau d'envoi à la Reverb) (Commande numéro 91)

statut 2ème octet 3ème octet
 BnH 5BH vvH
 n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)
 vv=niv env à la Reverb : 00H - 7FH (0 - 127)

○ Effet 3 (Niveau d'envoi au Chorus) (Commande numéro 93)

statut 2ème octet 3ème octet
 BnH 5DH vvH
 n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)
 vv=niv env au Chorus : 00H - 7FH (0 - 127)

● Changement de programme

statut 2ème octet
 CnH ppH
 n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)
 pp=numéro de programme: 00H - 7FH (prog.1 - prog 128)

- * Ce message n'est pas transmis quand le paramètre Program (SYSTEM: MIDI: TRANSMIT MIDI) est sur OFF.

● Aftertouch par canal

statut 2ème octet
 DnH vvH
 n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)
 vv=aftertouch par canal : 00H - 7FH (1 - 128)

● Pitch Bend

statut 2ème octet 3ème octet
 EnH llH mmH
 n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)
 mm,ll=valeur de Pitch Bend : 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

■ Messages de système en temps réel

● Active Sensing

statut FEH
 * Transmis à intervalles d'environ 250ms.
 * Non transmis si le paramètre Active Sensing (SYSTEM:MIDI: TRANSMIT MIDI) est sur OFF

■ Messages exclusifs

○ Envoi de données «Data Set 1» DT1

statut	octets de données	statut
FOH	41H, dev, 6AH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, ceH, ... ffH, sum	F7H

Octet	Remarques
FOH	Statut exclusif
41H	N° d'identification (Roland)
UNT	Identification d'unité (unité: 10H - 1FH)
6AH	Identification de modèle (XP-50)
12H	Identif de commande (DT1)
aaH	adresse (MSB)
bbH	adresse
ccH	adresse
ddH	adresse (LSB)
ceH	données : Les réelles données à transmettre. Des données à multiples octets sont transmises à la suite en respectant l'ordre des adresses.
:	:
ffH	données
sum	checksum
F7H	EOX (End Of eXclusive/Fin de message exclusif)

- * La quantité de données transmises en une fois est fixe pour le type de données, et seules les données ayant la bonne adresse de départ et la bonne taille sont transmises Voir adresse et taille en "3 Tableau des adresses de paramètres" (p.143)
- * Les données dont la taille dépasse 128 octets doivent être divisées en paquets de 128 octets ou moins puis transmises. Des messages "Data Set 1" successifs doivent être distants d'au moins 20 ms les uns des autres.
- * Pour le checksum, référez-vous à la page 148.

3. Réception des données (Section séquenceur)

3.1 Messages enregistrés

■ Messages de voix par canal

● Note Off (relâchement de touche)

statut 2ème octet 3ème octet

8nH kkH vvH

9nH kkH 00H

n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)

kk=numéro de note : 00H - 7FH (0 - 127)

vv=dynamique de relâch. : 00H - 7FH (0 - 127)

● Note On (enfoncement de touche)

statut 2ème octet 3ème octet

9nH kkH vvH

n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)

kk=numéro de note : 00H - 7FH (0 - 127)

vv=dynamique d'enfonce : 01H - 7FH (1 - 127)

● Aftertouch polyphonique

statut 2ème octet 3ème octet

AnH kkH vvH

n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)

kk=numéro de note : 00H - 7FH (0 - 127)

vv=aftertouch polyphon : 00H - 7FH (0 - 127)

* Ce message n'est pas reçu si le paramètre PAIt (SYSTEM: SEQUENCER: SEQ REC SWITCH) est sur OFF.

● Changement de commande

statut 2ème octet 3ème octet

BnH kkH vvH

n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)

kk=numéro de commande: 00H - 7FH (0 - 120)

vv=valeur : 00H - 7FH (0 - 127)

* Ce message n'est pas reçu si le paramètre C C (SYSTEM: SEQUENCER: SEQ REC SWITCH) est sur OFF.

● Changement de programme

statut 2ème octet

CnH ppH

n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)

pp=numéro de programme: 00H - 7FH (prog 1 - prog 128)

* Ce message n'est pas reçu si le paramètre P C (SYSTEM: SEQUENCER: SEQ REC SWITCH) est sur OFF.

● Aftertouch par canal

statut 2ème octet

DnH vvH

n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)

vv=Aftertouch par canal : 00H - 7FH (0 - 127)

* Ce message n'est pas reçu si le paramètre CAIt (SYSTEM: SEQUENCER: SEQ REC SWITCH) est sur OFF.

● Pitch Bend

statut 2ème octet 3ème octet

EnH lIH mmH

n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can. 1 - can 16)

mm.lI=valeur de Pitch Bend : 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

* Ce message n'est pas reçu si le paramètre Bend (SYSTEM: SEQUENCER: SEQ REC SWITCH) est sur OFF.

■ Messages de mode par canal

● All Sound Off (Commande numéro 120)

statut 2ème octet 3ème octet

BnH 78H 00H

n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)

● Initialisation des commandes (Commande numéro 121)

statut 2ème octet 3ème octet

BnH 79H 00H

n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)

● Omni Off (Commande numéro 124)

statut 2ème octet 3ème octet

BnH 7CH 00H

n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)

* La même procédure qu'après réception de All Note Off s'accomplit

● Omni On (Commande numéro 125)

statut 2ème octet 3ème octet

BnH 7DH 00H

n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)

* La même procédure qu'après réception de All Note Off s'accomplit

● Mono (Commande numéro 126)

statut 2ème octet 3ème octet

BnH 7EH mmH

n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)

mm=nombre de canaux : 00H - 10H (0 - 16)

* La même procédure qu'après réception de All Note Off s'accomplit

● Poly (Commande numéro 127)

statut 2ème octet 3ème octet

BnH 7FH 00H

n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)

* La même procédure qu'après réception de All Note Off s'accomplit

■ Messages exclusifs

statut octets de donnée statut

F0H iiH.ddH...ecH F7H

F0H : Statut de message exclusif

ii = n° d'identification : C'est le numéro d'identification (du fabricant) qui détermine quel fabricant est à l'origine du message. L'identification de Roland est le 41H.

Les numéros d'identification 7EH et 7FH sont définis comme une extension du standard MIDI : messages universels autres qu'en temps réel (7EH) et messages universels en temps réel (7FH)

dd,...ec = données : 00H - 7FH (0 - 127)

F7H : EOx (End Of eXclusive/Fin de message exclusif)

* Ces messages ne sont pas reçus si le paramètre Exc (SYSTEM: SEQUENCER: SEQ REC SWITCH) est sur OFF.

3.2 Messages non stockés à l'enregistrement

■ Messages de mode par canal

● Local On/Off (Commande numéro 122)

statut 2ème octet 3ème octet

BnH 7AH 00H

n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)

vv=valeur : 00H,7FH (Local off, Local on)

● All Note Off (Commande numéro 123)

statut 2ème octet 3ème octet

BnH 7BH 00H

n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)

* Quand un message All Note Off est reçu, toutes les notes du canal correspondant actuellement produites se voient dotées des messages Note Off correspondants qui sont eux enregistrés.

3.3 Messages acceptés pour la synchronisation

■ Messages communs de système

● Position dans le morceau (Song Position Pointer)

statut 2ème octet 3ème octet
F2H mmH lH
mm,l= valeur : 00 00H - 7F 7FH (0 - 16383)

* Ce message peut être reçu à tout moment quand un morceau de la mémoire interne est sélectionné, mais pas avec un morceau sur disquette.

● Sélection de morceau (Song Select)

statut 2ème octet
F3H ssH
ss=valeur : 0 - 7FH (0 - 127)

* Ce message peut être reçu quand le séquenceur est stoppé. Il ne peut pas l'être en affichage d'édition ou de Microscope.

■ Messages de système en temps réel

● Horloge de synchronisation

statut
F8H

* Ce message sera reçu si le paramètre SyncMode (SYSTEM: SEQUENCER: SEQ MODE) est sur SLAVE.

● Démarrage (Start)

statut
FAH

* Ce message sera reçu si le paramètre SyncMode (SYSTEM: SEQUENCER: SEQ MODE) est sur SLAVE ou REMOTE.

● Reprise (Continue)

statut
FBH

* Ce message sera reçu si le paramètre SyncMode (SYSTEM: SEQUENCER: SEQ MODE) est sur SLAVE ou REMOTE.

● Arrêt (Stop)

statut
FCH

* Ce message sera reçu si le paramètre SyncMode (SYSTEM: SEQUENCER: SEQ MODE) est sur SLAVE ou REMOTE.

4. Transmission des données (Section séquenceur)

4.1 Les messages enregistrés sont transmis durant la reproduction.

4.2 Si le paramètre Thru (SYSTEM: SEQUENCER: SEQ MODE) est sur ON, les messages reçus (exceptés les messages communs et les messages en temps réel) seront transmis.

4.3 Les messages générés sont transmis.

4.3.1 Les messages automatiquement générés par le système sont transmis

■ Messages de mode par canal

● Omni Off (Commande numéro 124)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 7CH 00H
n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)

* Au démarrage, ce message est transmis sur tous les canaux

● Poly (Commande numéro 127)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 7FH 00H
n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can 1 - can 16)

* Au démarrage, ce message est transmis sur tous les canaux

4.3.2 Messages générés et transmis quand le commutateur de transmission des messages de synchronisation est sur ON

■ Messages communs de système

● Position dans le morceau (Song Position Pointer)

statut 2ème octet 3ème octet
F2H mmH lH
mm,l=valeur : 00 00H - 7F 7FH (0 - 16383)

● Sélection de morceau (Song Select)

statut 2ème octet
F3H ssH
ss=valeur : 0 - 7FH (0 - 127)

■ Messages de système en temps réel

● Horloge de synchronisation

statut
F8H

● Démarrage (Start)

statut
FAH

● Reprise (Continue)

statut
FBH

● Arrêt (Stop)

statut
FCH

5. Tableau des adresses de paramètres

1.XP-50 (Identification de modèle = 6AH)

Note: Pour les adresses marquées d'un #, les données doivent être divisées en 2 parties pour la transmission. Par exemple, les données ayant ABH comme valeur hexadécimale seront divisées en 0AH et 0BH, puis transmises dans cet ordre.

Note: Les valeurs de paramètre cernées par des < > sont pour le JV-1080, et seront ignorées si reçues par le XP-50.

Adresse de départ	Description	
00 00 00 00	Système	1-1
01 00 00 00	Performance temporaire	1-2
02 00 00 00	Mode Performance Patch temporaire (partie 1)	1-3
02 01 00 00	Mode Performance Patch temporaire (partie 2)	
:		
02 08 00 00	Mode Performance Patch temporaire (partie 9)	
02 09 00 00	Ensemble rythmique temporaire	1-4
02 0A 00 00	Mode Performance Patch temporaire (partie 11)	1-3
:		
02 0F 00 00	Mode Performance Patch temporaire (partie 16)	
03 00 00 00	Mode Patch Patch temporaire	1-3
:		
10 00 00 00	Performance USER: 01	1-2
10 01 00 00	Performance USER: 02	
:		
10 1F 00 00	Performance USER: 32	
10 40 00 00	Ensemble rythmique USER: 1	1-4
10 41 00 00	Ensemble rythmique USER: 2	
11 00 00 00	Patch USER: 001	1-3
11 01 00 00	Patch USER: 002	
:		
11 7F 00 00	Patch USER: 128	

1-1.Système

Adresse offset	Description	
00 00	Paramètres communs du système	1-1-1
10 00	Partie 1 Scale Tune	1-1-2
11 00	Partie 2 Scale Tune	
1F 00	Partie 16 Scale Tune	
20 00	Mode Patch Scale Tune	1-1-2

1-1-1.Paramètres communs du système

Adresse offset	Description	
00 00	0000 00aa Mode	0 - 2 (PERFORMANCE_PATCH.GM)
00 01	0aaa aaaa Numéro de Performance	0 - 127 (USER:01 - USER:32, <CARD:01 - CARD:32>, PR-A:01 - PR-A:32, PR-B:01 - PR-B:32)
00 02	0000 00aa Groupe de Patches	0 - 2 (USER&PRESET, <PCD>, EXP)
00 03	0aaa aaaa Identif. de groupe de Patches	0 - 127
00 04	0000 aaaa Numéro de Patch	0 - 254 (001 - 255)
00 06	0aaa aaaa Accord général	0 - 126 (427.4 - 452.6)
00 07	0000 000a Scale Tune (commutateur)	0 - 1 (OFF, ON)
00 08	0000 000a EFX (commutateur)	0 - 1 (OFF, ON)
00 09	0000 000a Chorus (commutateur)	0 - 1 (OFF, ON)
00 0A	0000 000a Reverb (commutateur)	0 - 1 (OFF, ON)
00 0B	0000 000a Maintien de Patch	0 - 1 (OFF, ON)
00 0C	0000 000a Source d'horloge	0 - 1 (<INT.MIDI>)
00 0D	0000 0aaa Source de commande TAP	0 - 4 (<OFF, HOLD-1, SOSTENUTO, SOFT, HOLD-2>)
00 0E	0000 0aaa Source de commande Hold	0 - 4 (OFF, HOLD-1, SOSTENUTO, SOFT, HOLD-2)
00 0F	0000 0aaa Source de commande Peak	0 - 4 (OFF, HOLD-1, SOSTENUTO, SOFT, HOLD-2)
00 10	0000 000a Source de commande Volume	0 - 1 (VOLUME, VOLUME&EXPRESSION)
00 11	0000 00aa Source d'aftertouch	0 - 2 (CH-AFTER, POLY-AFTER, CH&POLY)
00 12	0aaa aaaa Source de commande système 1	0 - 97 (CC00 - CC95, BENDER, AFTERTOUCH)
00 13	0aaa aaaa Source de commande système 2	0 - 97 (CC00 - CC95, BENDER, AFTERTOUCH)

00 14	0000 000a Réception chgt de programme	0 - 1 (OFF, ON)
00 15	0000 000a Réception sélection de banque	0 - 1 (OFF, ON)
00 16	0000 000a Réception Chgt de commande	0 - 1 (<OFF, ON>)
00 17	0000 000a Réception Modulation	0 - 1 (<OFF, ON>)
00 18	0000 000a Réception Volume	0 - 1 (<OFF, ON>)
00 19	0000 000a Réception Hold-1	0 - 1 (<OFF, ON>)
00 1A	0000 000a Réception Bender	0 - 1 (<OFF, ON>)
00 1B	0000 000a Réception Aftertouch	0 - 1 (<OFF, ON>)
00 1C	000a aaaa Canal de contrôle	0 - 16 (1 - 16, OFF)
00 1D	0000 aaaa Canal de réception de Patch	0 - 15 (1 - 16)
00 1E	0000 000a Source d'édition rythmique	0 - 1 (<OFF, ON>)

00 1F	0000 000a Pré-écoute (Mode)	0 - 1 (<SINGLE, CHORD>)
00 20	0aaa aaaa Pré-écoute Note 1	0 - 127 (<C-1 - G9>)
00 21	0aaa aaaa Pré-écoute Dynamique 1	0 - 127 (<OFF, 1 - 127>)
00 22	0aaa aaaa Pré-écoute Note 2	0 - 127 (<C-1 - G9>)
00 23	0aaa aaaa Pré-écoute Dynamique 2	0 - 127 (<OFF, 1 - 127>)
00 24	0aaa aaaa Pré-écoute Note 3	0 - 127 (<C-1 - G9>)
00 25	0aaa aaaa Pré-écoute Dynamique 3	0 - 127 (<OFF, 1 - 127>)
00 26	0aaa aaaa Pré-écoute Note 4	0 - 127 (<C-1 - G9>)
00 27	0aaa aaaa Pré-écoute Dynamique 4	0 - 127 (<OFF, 1 - 127>)

00 28	0000 000a Chgt de programme transmis	0 - 1 (OFF, ON)
00 29	0000 000a Sélection de banque transmise	0 - 1 (OFF, ON)
00 2A	000a aaaa Canal de transmission de Patch	0 - 17 (1 - 16, RX-CH, OFF)

00 2B	0000 000a Transposition (commutateur)	0 - 1 (OFF, ON)
00 2C	0000 aaaa Transposition (valeur)	0 - 11 (-5 - +6)
00 2D	0000 0aaa Octave Shift	0 - 6 (-3 - +3)
00 2E	0aaa aaaa Dynamique du clavier	0 - 127 (REAL, 1 - 127)
00 2F	0000 00aa Sensibilité du clavier	0 - 2 (LIGHT, STANDARD, HEAVY)
00 30	0aaa aaaa Sensibilité de l'aftertouch	0 - 100
00 31	0aaa aaaa Assignation de pédale 1	0 - 102 (CC00 - CC95, BENDER, AFTERTOUCH, PROG-UP, PROG-DOWN, START/STOP)

00 32	0000 00aa Pédale 1 Mode de sortie	0 - 3 (PUNCH-IN/OUT, TAP-TEMPO)
00 33	0000 000a Pédale 1 Polarité	0 - 1 (OFF, INT, MIDI, INT&MIDI)
00 34	0aaa aaaa Assignation de pédale 2	0 - 102 (STANDARD, REVERSE)
00 35	0000 00aa Pédale 2 Mode de sortie	0 - 3 (CC00 - CC95, BENDER, AFTERTOUCH, PROG-UP, PROG-DOWN, START/STOP, PUNCH-IN/OUT, TAP-TEMPO)
00 36	0000 000a Pédale 2 Polarité	0 - 1 (OFF, INT, MIDI, INT&MIDI)
00 37	0aaa aaaa Assignation de C1	0 - 97 (CC00 - CC95, BENDER, AFTERTOUCH)
00 38	0000 00aa C1 Mode de sortie	0 - 3 (OFF, INT, MIDI, INT&MIDI)
00 39	0aaa aaaa Assignation de C2	0 - 97 (CC00 - CC95, BENDER, AFTERTOUCH)
00 3A	0000 00aa C2 Mode de sortie	0 - 3 (OFF, INT, MIDI, INT&MIDI)
00 3B	0000 00aa Pédale Hold Mode de sortie	0 - 3 (OFF, INT, MIDI, INT&MIDI)
00 3C	0000 000a Pédale Hold Polarité	0 - 1 (STANDARD, REVERSE)

00 3D	0000 000a Sél. de banque Groupe 1 commut.	0 - 1 (OFF, ON)
00 3E	0aaa aaaa Sél. de banque Groupe 1 MSB	0 - 127
00 3F	0aaa aaaa Sél. de banque Groupe 1 LSB	0 - 127
00 40	0000 000a Sél. de banque Groupe 2 commut.	0 - 1 (OFF, ON)
00 41	0aaa aaaa Sél. de banque Groupe 2 MSB	0 - 127
00 42	0aaa aaaa Sél. de banque Groupe 2 LSB	0 - 127
00 43	0000 000a Sél. de banque Groupe 3 commut.	0 - 1 (OFF, ON)
00 44	0aaa aaaa Sél. de banque Groupe 3 MSB	0 - 127
00 45	0aaa aaaa Sél. de banque Groupe 3 LSB	0 - 127
00 46	0000 000a Sél. de banque Groupe 4 commut.	0 - 1 (OFF, ON)
00 47	0aaa aaaa Sél. de banque Groupe 4 MSB	0 - 127
00 48	0aaa aaaa Sél. de banque Groupe 4 LSB	0 - 127
00 49	0000 000a Sél. de banque Groupe 5 commut.	0 - 1 (OFF, ON)
00 4A	0aaa aaaa Sél. de banque Groupe 5 MSB	0 - 127
00 4B	0aaa aaaa Sél. de banque Groupe 5 LSB	0 - 127
00 4C	0000 000a Sél. de banque Groupe 6 commut.	0 - 1 (OFF, ON)
00 4D	0aaa aaaa Sél. de banque Groupe 6 MSB	0 - 127
00 4E	0aaa aaaa Sél. de banque Groupe 6 LSB	0 - 127
00 4F	0000 000a Sél. de banque Groupe 7 commut.	0 - 1 (OFF, ON)
00 50	0aaa aaaa Sél. de banque Groupe 7 MSB	0 - 127
00 51	0aaa aaaa Sél. de banque Groupe 7 LSB	0 - 127

Taille totale| 00 00 00 52

1-1-2.Scale Tune (Tempérament)

Adresse offset	Description	
00 00	0aaa aaaa Hauteur du do	0 - 127 (-64 - +63)
00 01	0aaa aaaa Hauteur du do#	0 - 127 (-64 - +63)
00 02	0aaa aaaa Hauteur du ré D	0 - 127 (-64 - +63)
00 03	0aaa aaaa Hauteur du ré#	0 - 127 (-64 - +63)
00 04	0aaa aaaa Hauteur du mi	0 - 127 (-64 - +63)
00 05	0aaa aaaa Hauteur du fa	0 - 127 (-64 - +63)
00 06	0aaa aaaa Hauteur du fa#	0 - 127 (-64 - +63)
00 07	0aaa aaaa Hauteur du sol	0 - 127 (-64 - +63)
00 08	0aaa aaaa Hauteur du sol#	0 - 127 (-64 - +63)
00 09	0aaa aaaa Hauteur du la	0 - 127 (-64 - +63)
00 0A	0aaa aaaa Hauteur du la#	0 - 127 (-64 - +63)
00 0B	0aaa aaaa Hauteur du si	0 - 127 (-64 - +63)

Taille totale| 00 00 00 0C

1-2.Performance

Adresse offset	Description	
00 00	Performance Paramètres communs	1-2-1
10 00	Performance Partie 1	
11 00	Performance Partie 2	1-2-2
1F 00	Performance Partie 16	

1-2-1. Performance (Paramètres communs)

Adresse offset	Description	
00 00	0aaa aaaa	Performance - Nom - lettre 1 32 - 127
00 01	0aaa aaaa	Performance - Nom - lettre 2 32 - 127
00 02	0aaa aaaa	Performance - Nom - lettre 3 32 - 127
00 03	0aaa aaaa	Performance - Nom - lettre 4 32 - 127
00 04	0aaa aaaa	Performance - Nom - lettre 5 32 - 127
00 05	0aaa aaaa	Performance - Nom - lettre 6 32 - 127
00 06	0aaa aaaa	Performance - Nom - lettre 7 32 - 127
00 07	0aaa aaaa	Performance - Nom - lettre 8 32 - 127
00 08	0aaa aaaa	Performance - Nom - lettre 9 32 - 127
00 09	0aaa aaaa	Performance - Nom - lettre 10 32 - 127
00 0A	0aaa aaaa	Performance - Nom - lettre 11 32 - 127
00 0B	0aaa aaaa	Performance - Nom - lettre 12 32 - 127
00 0C	0000 aaaa	EFX - Source 0 - 15 (PERFORM), 1 - 9, 11 - 16)
00 0D	00aa aaaa	EFX - Type 0 - 39 (1 - 40)
00 0E	0aaa aaaa	EFX Paramètre 1 0 - 127
00 0F	0aaa aaaa	EFX Paramètre 2 0 - 127
00 10	0aaa aaaa	EFX Paramètre 3 0 - 127
00 11	0aaa aaaa	EFX Paramètre 4 0 - 127
00 12	0aaa aaaa	EFX Paramètre 5 0 - 127
00 13	0aaa aaaa	EFX Paramètre 6 0 - 127
00 14	0aaa aaaa	EFX Paramètre 7 0 - 127
00 15	0aaa aaaa	EFX Paramètre 8 0 - 127
00 16	0aaa aaaa	EFX Paramètre 9 0 - 127
00 17	0aaa aaaa	EFX Paramètre 10 0 - 127
00 18	0aaa aaaa	EFX Paramètre 11 0 - 127
00 19	0aaa aaaa	EFX Paramètre 12 0 - 127
00 1A	0000 00aa	EFX Assignment de sortie 0 - 2 (MIX, <OUTPUT-1>, <OUTPUT-2>)
00 1B	0aaa aaaa	EFX Niv. d'envoi en Mix Out 0 - 127
00 1C	0aaa aaaa	EFX Niv. d'envoi au Chorus 0 - 127
00 1D	0aaa aaaa	EFX Niv. d'envoi à la Reverb 0 - 127
00 1E	0000 aaaa	EFX Source de commande 1 0 - 10 (OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, BENDER, AFTER TOUCH)
00 1F	0aaa aaaa	EFX Amplitude de commande 1 0 - 126 (-63 - +63)
00 20	0000 aaaa	EFX Source de commande 2 0 - 10 (OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, BENDER, AFTER TOUCH)
00 21	0aaa aaaa	EFX Amplitude de commande 2 0 - 126 (-63 - +63)
00 22	0aaa aaaa	Chorus Niveau 0 - 127
00 23	0aaa aaaa	Chorus Vitesse 0 - 127
00 24	0aaa aaaa	Chorus Amplitude 0 - 127
00 25	0aaa aaaa	Chorus Pré-Delay 0 - 127
00 26	0aaa aaaa	Chorus Ré-injection 0 - 127
00 27	0000 00aa	Chorus Sortie 0 - 2 (MIX, REV, MIX+REV)
00 28	0000 0aaa	Reverb Type 0 - 7 (ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DLY)
00 29	0aaa aaaa	Reverb Niveau 0 - 127
00 2A	0aaa aaaa	Reverb Durée 0 - 127
00 2B	000a aaaa	Reverb Atténuation des htes fréq. 0 - 17 (200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS)
00 2C	0aaa aaaa	Delay Ré-injection 0 - 127
00 2D	0000 aaaa	Performance Tempo 20 - 250
00 2E	0000 000a	Commutateur de tessiture 0 - 1 (OFF, ON)
00 30	0aaa aaaa	Réserve de voix 1 0 - 64
00 31	0aaa aaaa	Réserve de voix 2 0 - 64
00 32	0aaa aaaa	Réserve de voix 3 0 - 64
00 33	0aaa aaaa	Réserve de voix 4 0 - 64
00 34	0aaa aaaa	Réserve de voix 5 0 - 64
00 35	0aaa aaaa	Réserve de voix 6 0 - 64
00 36	0aaa aaaa	Réserve de voix 7 0 - 64
00 37	0aaa aaaa	Réserve de voix 8 0 - 64
00 38	0aaa aaaa	Réserve de voix 9 0 - 64
00 39	0aaa aaaa	Réserve de voix 10 0 - 64
00 3A	0aaa aaaa	Réserve de voix 11 0 - 64
00 3B	0aaa aaaa	Réserve de voix 12 0 - 64
00 3C	0aaa aaaa	Réserve de voix 13 0 - 64
00 3D	0aaa aaaa	Réserve de voix 14 0 - 64
00 3E	0aaa aaaa	Réserve de voix 15 0 - 64
00 3F	0aaa aaaa	Réserve de voix 16 0 - 64
00 40	0000 000a	Mode de clavier 0 - 1 (LAYER, SINGLE)
00 41	0000 000a	Source d'horloge 0 - 1 (PERFORMANCE, SEQUENCER)
Taille totale	00 00 00 42	

1-2-2. Performance (Partie)

Adresse offset	Description	
00 00	0000 000a	Commutateur de réception 0 - 1 (OFF, ON)
00 01	0000 aaaa	Canal MIDI 0 - 15 (1 - 16)
00 02	0000 00aa	Patch Type de Groupe 0 - 2 (USER&PRESET, <PCD>, EXP)
00 03	0aaa aaaa	Patch Identif. de groupe 0 - 127
00 04	0000 aaaa	Patch Numéro 0 - 254 (001 - 255)
00 05	0000 000a	Patch Niveau 0 - 127
00 06	0aaa aaaa	Partie Panoramique 0 - 127 (L64 - 63R)
00 07	0aaa aaaa	Partie Panoramique 0 - 127 (L64 - 63R)
00 08	0aaa aaaa	Partie Accord grossier 0 - 96 (-48 - +48)
00 09	0aaa aaaa	Partie Accord fin 0 - 100

00 0A	0000 0aaa	Assignment de sortie 0 - 4 (MIX, EFX, <OUTPUT-1>, <OUTPUT-2>, PATCH)
00 0B	0aaa aaaa	Niveau d'envoi MIX/EFX 0 - 127
00 0C	0aaa aaaa	Niveau d'envoi au Chorus 0 - 127
00 0D	0aaa aaaa	Niveau d'envoi à la Reverb 0 - 127
00 0E	0000 000a	Réception de chgt de programme 0 - 1 (OFF, ON)
00 0F	0000 000a	Réception de volume 0 - 1 (OFF, ON)
00 10	0000 000a	Réception de Hold-1 (sustain) 0 - 1 (OFF, ON)
00 11	0aaa aaaa	Limite basse de tessiture 0 - 127 (C-1 - Upper)
00 12	0aaa aaaa	Limite haute de tessiture 0 - 127 (Lower - G9)
00 13	0000 0aaa	Octave Shift 0 - 6 (-3 - +3)
00 14	0000 000a	Commutateur Local 0 - 1 (OFF, ON)
00 15	0000 000a	Transmission 0 - 1 (OFF, ON)
00 16	0000 0aaa	Groupe/Banque transmis 0 - 7 (PATCH, GROUP1 - GROUP7)
00 17	0000 aaaa	Volume transmis 0 - 128 (0 - 127, OFF)
Taille totale	00 00 00 19	

1-3. Patch

Adresse offset	Description	
00 00	Patch Paramètres communs	1-3-1
10 00	Patch Tone 1	1-3-2
12 00	Patch Tone 2	
14 00	Patch Tone 3	
16 00	Patch Tone 4	

1-3-1. Patch (Paramètres communs)

Adresse offset	Description	
00 00	0aaa aaaa	Patch - Nom - Lettre 1 32 - 127
00 01	0aaa aaaa	Patch - Nom - Lettre 2 32 - 127
00 02	0aaa aaaa	Patch - Nom - Lettre 3 32 - 127
00 03	0aaa aaaa	Patch - Nom - Lettre 4 32 - 127
00 04	0aaa aaaa	Patch - Nom - Lettre 5 32 - 127
00 05	0aaa aaaa	Patch - Nom - Lettre 6 32 - 127
00 06	0aaa aaaa	Patch - Nom - Lettre 7 32 - 127
00 07	0aaa aaaa	Patch - Nom - Lettre 8 32 - 127
00 08	0aaa aaaa	Patch - Nom - Lettre 9 32 - 127
00 09	0aaa aaaa	Patch - Nom - Lettre 10 32 - 127
00 0A	0aaa aaaa	Patch - Nom - Lettre 11 32 - 127
00 0B	0aaa aaaa	Patch - Nom - Lettre 12 32 - 127
00 0C	00aa aaaa	EFX Type 0 - 39 (1 - 40)
00 0D	0aaa aaaa	EFX Paramètre 1 0 - 127
00 0E	0aaa aaaa	EFX Paramètre 2 0 - 127
00 0F	0aaa aaaa	EFX Paramètre 3 0 - 127
00 10	0aaa aaaa	EFX Paramètre 4 0 - 127
00 11	0aaa aaaa	EFX Paramètre 5 0 - 127
00 12	0aaa aaaa	EFX Paramètre 6 0 - 127
00 13	0aaa aaaa	EFX Paramètre 7 0 - 127
00 14	0aaa aaaa	EFX Paramètre 8 0 - 127
00 15	0aaa aaaa	EFX Paramètre 9 0 - 127
00 16	0aaa aaaa	EFX Paramètre 10 0 - 127
00 17	0aaa aaaa	EFX Paramètre 11 0 - 127
00 18	0aaa aaaa	EFX Paramètre 12 0 - 127
00 19	0000 00aa	EFX Assignment de sortie 0 - 2 (MIX, <OUTPUT-1>, <OUTPUT-2>)
00 1A	0aaa aaaa	EFX Niv. d'envoi Mix Out 0 - 127
00 1B	0aaa aaaa	EFX Niveau d'envoi au Chorus 0 - 127
00 1C	0aaa aaaa	EFX Niveau d'envoi à la Reverb 0 - 127
00 1D	0000 aaaa	EFX Source de commande 1 0 - 10 (OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, BENDER, AFTER TOUCH)
00 1E	0aaa aaaa	EFX Amplitude de commande 1 0 - 126 (-63 - +63)
00 1F	0000 aaaa	EFX Source de commande 2 0 - 10 (OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, BENDER, AFTER TOUCH)
00 20	0aaa aaaa	EFX Amplitude de commande 2 0 - 126 (-63 - +63)
00 21	0aaa aaaa	Chorus Niveau 0 - 127
00 22	0aaa aaaa	Chorus Vitesse 0 - 127
00 23	0aaa aaaa	Chorus Amplitude 0 - 127
00 24	0aaa aaaa	Chorus Pré-Delay 0 - 127
00 25	0aaa aaaa	Chorus Ré-injection 0 - 127
00 26	0000 00aa	Chorus Sortie 0 - 2 (MIX, REV, MIX+REV)
00 27	0000 0aaa	Reverb Type 0 - 7 (ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DLY)
00 28	0aaa aaaa	Reverb Niveau 0 - 127
00 29	0aaa aaaa	Reverb Durée 0 - 127
00 2A	000a aaaa	Reverb Attén. des hautes fréq. 0 - 17 (200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS)
00 2B	0aaa aaaa	Delay Ré-injection 0 - 127
00 2C	0000 aaaa	Patch Tempo 20 - 250
00 2E	0aaa aaaa	Patch Niveau 0 - 127
00 2F	0aaa aaaa	Patch Panoramique 0 - 127 (L64 - 63R)
00 30	0aaa aaaa	Simulation analogique 0 - 127
00 31	0000 aaaa	Variation de Pitch Bend (haut) 0 - 12
00 32	00aa aaaa	Variation de Pitch Bend (bas) 0 - 48 (0 - -48)
00 33	0000 000a	Mode d'assignation des touches 0 - 1

00 34	0000 000a	Solo Legato	(POLY, SOLO) 0 - 1 (OFF, ON)
00 35	0000 000a	Portamento Commutateur	0 - 1 (OFF, ON)
00 36	0000 000a	Portamento Mode	0 - 1 (NORMAL, LEGATO)
00 37	0000 000a	Portamento Type	0 - 1 (RATE, TIME)
00 38	0000 000a	Portamento Début	0 - 1 (PITCH, NOTE)
00 39	0aaa aaaa	Portamento Durée	0 - 127
00 3A	0000 aaaa	Patch Source de commande 2	0 - 15 (OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, BENDER, AFTERTOUCH, LFO1, LFO2, VELOCITY, KEYFOLLOW, PLAYMATE)
00 3B	0000 aaaa	Patch Source de commande 3	0 - 15 (OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, BENDER, AFTERTOUCH, LFO1, LFO2, VELOCITY, KEYFOLLOW, PLAYMATE)
00 3C	0000 00aa	EFX Commande Hold/Peak	0 - 2 (OFF, HOLD, PEAK)
00 3D	0000 00aa	Commande 1 Hold/Peak	0 - 2 (OFF, HOLD, PEAK)
00 3E	0000 00aa	Commande 2 Hold/Peak	0 - 2 (OFF, HOLD, PEAK)
00 3F	0000 00aa	Commande 3 Hold/Peak	0 - 2 (OFF, HOLD, PEAK)
00 40	0000 000a	Plage de dynamique	0 - 1 (OFF, ON)
00 41	0000 0aaa	Octave Shift	0 - 6 (-3 - +3)
00 42	0000 00aa	Courbe d'accord	0 - 3 (OFF, 1 - 3)
00 43	0000 000a	Priorité des voix	0 - 1 (LAST, LOUDEST)
00 44	0000 aaaa	Type de Structure 162	0 - 9 (1 - 10)
00 45	0000 00aa	Booster 162	0 - 3 (0, +6, +12, +18)
00 46	0000 aaaa	Type de Structure 364	0 - 9 (1 - 10)
00 47	0000 00aa	Booster 364	0 - 3 (0, +6, +12, +18)
00 48	0000 000a	Source d'horloge	0 - 1 (PATCH, SEQUENCER)

Taille totale: 00 00 00 49

1-3-2.Patch (Tone)

Adresse offset	Description	
00 00	0000 000a	Tone (commutateur) 0 - 1 (OFF, ON)
00 01	0000 00aa	Type de groupe d'ondes 0 - 2 (INI, <PCD>.EXP)
00 02	0aaa aaaa	Identif. de groupe d'ondes 0 - 127
00 03	0000 aaaa	Numéro d'onde 0 - 254 (001 - 255)
00 04	0000 00aa	Gain d'onde 0 - 3 (-6, 0, +6, +12)
00 06	0000 000a	FX1 Commutateur 0 - 1 (OFF, ON)
00 07	0000 00aa	FX1 Couleur 0 - 3 (1 - 4)
00 08	0000 aaaa	FX1 Amplitude 0 - 15 (1 - 16)
00 09	0000 0aaa	Mode de retard de Tone 0 - 6 (NORMAL, HOLD, PLAYMATE, CLOCK-SYNC, <TAP-SYNC>, KEY-OFF-H, KEY-OFF-D)
00 0A	0aaa aaaa	Retard de Tone 0 - 127
00 0B	0aaa aaaa	Fondu dynamique 0 - 127
00 0C	0aaa aaaa	Limite basse de dynamique 1 - 127 (1 - Upper)
00 0D	0aaa aaaa	Limite haute de dynamique 1 - 127 (Lower - 127)
00 0E	0aaa aaaa	Limite basse de tessiture 0 - 127 (C-1 - Upper)
00 0F	0aaa aaaa	Limite haute de tessiture 0 - 127 (Lower - G9)
00 10	0000 000a	Commande Redamper 0 - 1 (OFF, ON)
00 11	0000 000a	Commande de volume 0 - 1 (OFF, ON)
00 12	0000 000a	Commande Hold-1 0 - 1 (OFF, ON)
00 13	0000 000a	Commande Bender 0 - 1 (OFF, ON)
00 14	0000 00aa	Commande de panoramique 0 - 2 (OFF, CONTINUOUS, KEY-ON)
00 15	000a aaaa	Commande 1 Destination 1 0 - 18 (OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, MIX, CHO, REV, PL1, PL2, FL1, FL2, AL1, AL2, p11, p12, L1R, L2R)
00 16	0aaa aaaa	Commande 1 Amplitude 1 0 - 126 (-63 - +63)
00 17	000a aaaa	Commande 1 Destination 2 0 - 18 (OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, MIX, CHO, REV, PL1, PL2, FL1, FL2, AL1, AL2, p11, p12, L1R, L2R)
00 18	0aaa aaaa	Commande 1 Amplitude 2 0 - 126 (-63 - +63)
00 19	000a aaaa	Commande 1 Destination 3 0 - 18 (OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, MIX, CHO, REV, PL1, PL2, FL1, FL2, AL1, AL2, p11, p12, L1R, L2R)
00 1A	0aaa aaaa	Commande 1 Amplitude 3 0 - 126 (-63 - +63)
00 1B	000a aaaa	Commande 1 Destination 4 0 - 18 (OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, MIX, CHO, REV, PL1, PL2, FL1, FL2, AL1, AL2, p11, p12, L1R, L2R)
00 1C	0aaa aaaa	Commande 1 Amplitude 4 0 - 126 (-63 - +63)
00 1D	000a aaaa	Commande 2 Destination 1 0 - 18 (OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, MIX, CHO, REV, PL1, PL2, FL1, FL2, AL1, AL2, p11, p12, L1R, L2R)

00 1E	0aaa aaaa	Commande 2 Amplitude 1 0 - 126 (-63 - +63)
00 1F	000a aaaa	Commande 2 Destination 2 0 - 18 (OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, MIX, CHO, REV, PL1, PL2, FL1, FL2, AL1, AL2, p11, p12, L1R, L2R)
00 20	0aaa aaaa	Commande 2 Amplitude 2 0 - 126 (-63 - +63)
00 21	000a aaaa	Commande 2 Destination 3 0 - 18 (OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, MIX, CHO, REV, PL1, PL2, FL1, FL2, AL1, AL2, p11, p12, L1R, L2R)
00 22	0aaa aaaa	Commande 2 Amplitude 3 0 - 126 (-63 - +63)
00 23	000a aaaa	Commande 2 Destination 4 0 - 18 (OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, MIX, CHO, REV, PL1, PL2, FL1, FL2, AL1, AL2, p11, p12, L1R, L2R)
00 24	0aaa aaaa	Commande 2 Amplitude 4 0 - 126 (-63 - +63)
00 25	000a aaaa	Commande 3 Destination 1 0 - 18 (OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, MIX, CHO, REV, PL1, PL2, FL1, FL2, AL1, AL2, p11, p12, L1R, L2R)
00 26	0aaa aaaa	Commande 3 Amplitude 1 0 - 126 (-63 - +63)
00 27	000a aaaa	Commande 3 Destination 2 0 - 18 (OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, MIX, CHO, REV, PL1, PL2, FL1, FL2, AL1, AL2, p11, p12, L1R, L2R)
00 28	0aaa aaaa	Commande 3 Amplitude 2 0 - 126 (-63 - +63)
00 29	000a aaaa	Commande 3 Destination 3 0 - 18 (OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, MIX, CHO, REV, PL1, PL2, FL1, FL2, AL1, AL2, p11, p12, L1R, L2R)
00 2A	0aaa aaaa	Commande 3 Amplitude 3 0 - 126 (-63 - +63)
00 2B	000a aaaa	Commande 3 Destination 4 0 - 18 (OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, MIX, CHO, REV, PL1, PL2, FL1, FL2, AL1, AL2, p11, p12, L1R, L2R)
00 2C	0aaa aaaa	Commande 3 Amplitude 4 0 - 126 (-63 - +63)
00 2D	0000 0aaa	LFO1 Forme d'onde 0 - 7 (TRI, SIN, SAW, SQR, TRP, 56H, RND, CHS)
00 2E	0000 000a	LFO1 Synchronisation à la touche 0 - 1 (OFF, ON)
00 2F	0aaa aaaa	LFO1 Vitesse 0 - 127
00 30	0000 0aaa	LFO1 Offset 0 - 4 (-100, -50, 0, +50, +100)
00 31	0aaa aaaa	LFO1 Retard 0 - 127
00 32	0000 00aa	LFO1 Mode de fondu 0 - 3 (KEY-ON-IN, KEY-ON-CUT, KEY-OFF-IN, KEY-OFF-CUT)
00 33	0aaa aaaa	LFO1 Durée de fondu 0 - 127
00 34	0000 00aa	LFO1 Synchronisation externe 0 - 2 (OFF, CLOCK, <TAP>)
00 35	0000 0aaa	LFO2 Forme d'onde 0 - 7 (TRI, SIN, SAW, SQR, TRP, 56H, RND, CHS)
00 36	0000 000a	LFO2 Synchronisation à la touche 0 - 1 (OFF, ON)
00 37	0aaa aaaa	LFO2 Vitesse 0 - 127
00 38	0000 0aaa	LFO2 Offset 0 - 4 (-100, -50, 0, +50, +100)
00 39	0aaa aaaa	LFO2 Retard 0 - 127
00 3A	0000 00aa	LFO2 Mode de fondu 0 - 3 (KEY-ON-IN, KEY-ON-CUT, KEY-OFF-IN, KEY-OFF-CUT)
00 3B	0aaa aaaa	LFO2 Durée de fondu 0 - 127
00 3C	0000 00aa	LFO2 Synchronisation externe 0 - 2 (OFF, CLOCK, <TAP>)
00 3D	0aaa aaaa	Accord grossier 0 - 96 (-48 - +48)
00 3E	0aaa aaaa	Accord fin 0 - 100 (-50 - +50)
00 3F	000a aaaa	Ampl. de var. aléat. de hauteur 0 - 30 (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200)
00 40	0000 aaaa	Asserv. de la hauteur au clavier 0 - 15 (-100, -70, -50, -30, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100, +120, +150, +200)
00 41	000a aaaa	Env. hauteur - Amplitude 0 - 24 (-12 - +12)
00 42	0aaa aaaa	Env. hauteur - Sens. à la dynam. 0 - 125 (-100 - +150)
00 43	0000 aaaa	Env. hauteur - Act. dyn. sur T1 0 - 14 (-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
00 44	0000 aaaa	Env. hauteur - Act. dyn. sur T4 0 - 14 (-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
00 45	0000 aaaa	Env. hauteur - Ass. durée au clav 0 - 14 (-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
00 46	0aaa aaaa	Env. hauteur - Durée 1 0 - 127
00 47	0aaa aaaa	Env. hauteur - Durée 2 0 - 127
00 48	0aaa aaaa	Env. hauteur - Durée 3 0 - 127
00 49	0aaa aaaa	Env. hauteur - Durée 4 0 - 127
00 4A	0aaa aaaa	Env. hauteur - Niveau 1 0 - 126 (-63 - +63)
00 4B	0aaa aaaa	Env. hauteur - Niveau 2 0 - 126 (-63 - +63)
00 4C	0aaa aaaa	Env. hauteur - Niveau 3 0 - 126 (-63 - +63)
00 4D	0aaa aaaa	Env. hauteur - Niveau 4 0 - 126 (-63 - +63)
00 4E	0aaa aaaa	Ampl. d'action du LFO1 sur haut 0 - 126 (-63 - +63)
00 4F	0aaa aaaa	Ampl. d'action du LFO2 sur haut 0 - 126 (-63 - +63)
00 50	0000 0aaa	Type de filtre 0 - 4 (OFF, LPF, BPF, HPF, PKG)
00 51	0aaa aaaa	Fréquence de coupure 0 - 127
00 52	0000 0aaa	Asserv. au clav. de fréq. de coup. 0 - 15 (-100, -70, -50, -30, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100, +120, +150, +200)
00 53	0aaa aaaa	Résonance 0 - 127
00 54	0aaa aaaa	Résonance - Sens. à la dynam. 0 - 125 (-100 - +150)
00 55	0aaa aaaa	Env. filtre - Amplitude 0 - 126 (-63 - +63)
00 56	0000 0aaa	Env. filtre - Courbe de dynam. 0 - 6 (1 - 7)

00 57	0aaa aaaa	Env. filtre - Sens à la dynam	0 - 125 (-100 - +150)
00 58	0000 aaaa	Env. filtre - Act. dyn. sur F1	0 - 14 (-100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0, +10,+20,+30,+40,+50,+70,+100)
00 59	0000 aaaa	Env. filtre - Act. dyn. sur F4	0 - 14 (-100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0, +10,+20,+30,+40,+50,+70,+100)
00 5A	0000 aaaa	Env. filtre - Ass. durée au clav.	0 - 14 (-100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0, +10,+20,+30,+40,+50,+70,+100)
00 5B	0aaa aaaa	Env. filtre - Durée 1	0 - 127
00 5C	0aaa aaaa	Env. filtre - Durée 2	0 - 127
00 5D	0aaa aaaa	Env. filtre - Durée 3	0 - 127
00 5E	0aaa aaaa	Env. filtre - Durée 4	0 - 127
00 5F	0aaa aaaa	Env. filtre - Niveau 1	0 - 127
00 60	0aaa aaaa	Env. filtre - Niveau 2	0 - 127
00 61	0aaa aaaa	Env. filtre - Niveau 3	0 - 127
00 62	0aaa aaaa	Env. filtre - Niveau 4	0 - 127
00 63	0aaa aaaa	Ampl. d'action LFO1 sur filtre	0 - 126 (-63 - +63)
00 64	0aaa aaaa	Ampl. d'action LFO2 sur filtre	0 - 126 (-63 - +63)
00 65	0aaa aaaa	Niveau du Tone	0 - 127
00 66	0000 00aa	Bias - Direction	0 - 3 (LOWER, UPPER, LOWER/UPPER, ALL)
00 67	0aaa aaaa	Bias - Position	0 - 127 (C-1 - G9)
00 68	0000 aaaa	Bias - Niveau	0 - 14 (-100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0, +10,+20,+30,+40,+50,+70,+100)
00 69	0000 0aaa	Env. niveau - Coube de dynam.	0 - 6 (1 - 7)
00 6A	0aaa aaaa	Env. niveau - Sens à la dynam	0 - 125 (-100 - +150)
00 6B	0000 aaaa	Env. niveau - Act. dyn. sur F1	0 - 14 (-100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0, +10,+20,+30,+40,+50,+70,+100)
00 6C	0000 aaaa	Env. niveau - Act. dyn. sur F4	0 - 14 (-100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0, +10,+20,+30,+40,+50,+70,+100)
00 6D	0000 aaaa	Env. niveau - Ass. durée au clav.	0 - 14 (-100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0, +10,+20,+30,+40,+50,+70,+100)
00 6E	0aaa aaaa	Env. niveau - Durée 1	0 - 127
00 6F	0aaa aaaa	Env. niveau - Durée 2	0 - 127
00 70	0aaa aaaa	Env. niveau - Durée 3	0 - 127
00 71	0aaa aaaa	Env. niveau - Durée 4	0 - 127
00 72	0aaa aaaa	Env. niveau - Niveau 1	0 - 127
00 73	0aaa aaaa	Env. niveau - Niveau 2	0 - 127
00 74	0aaa aaaa	Env. niveau - Niveau 3	0 - 127
00 75	0aaa aaaa	Ampl. d'action LFO1 sur niveau	0 - 126 (-63 - +63)
00 76	0aaa aaaa	Ampl. d'action LFO1 sur niveau	0 - 126 (-63 - +63)
00 77	0aaa aaaa	Panoramique du Tone	0 - 127 (L64 - 63R)
00 78	0000 aaaa	Asserv. du panoramique au clav.	0 - 14 (-100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0, +10,+20,+30,+40,+50,+70,+100)
00 79	00aa aaaa	Ampl. de panoramique aléatoire	0 - 63
00 7A	0aaa aaaa	Ampl. de panoramique alterné	1 - 127 (L63 - 63R)
00 7B	0aaa aaaa	Ampl. d'action LFO1 sur panoram.	0 - 126 (L63 - 63R)
00 7C	0aaa aaaa	Ampl. d'action LFO2 sur panoram.	0 - 126 (L63 - 63R)
00 7D	0000 00aa	Assignation de sortie	0 - 3 (MIX, EXF, <OUTPUT-1>, <OUTPUT-2>)
00 7E	0aaa aaaa	Niveau d'envoi Mix/EXF	0 - 127
00 7F	0aaa aaaa	Niveau d'envoi au Chorus	0 - 127
01 00	0aaa aaaa	Niveau d'envoi à la Reverb	0 - 127

Taille totale| 00 60 01 01

1-4.Ensemble rythmique

Adresse offset	Description	
00 00	Ensemble rythmique (paramètres communs)	1-4-1
23 00	Ensemble rythmique - note pour la touche 35	1-4-2
24 00	Ensemble rythmique - note pour la touche 36	
:		
62 00	Ensemble rythmique - note pour la touche 98	

1-4-1.Ensemble rythmique (paramètres communs)

Adresse offset	Description	
00 00	0aaa aaaa Ens. rythm. - Nom - Lettre 1	32 - 127
00 01	0aaa aaaa Ens. rythm. - Nom - Lettre 2	32 - 127
00 02	0aaa aaaa Ens. rythm. - Nom - Lettre 3	32 - 127
00 03	0aaa aaaa Ens. rythm. - Nom - Lettre 4	32 - 127
00 04	0aaa aaaa Ens. rythm. - Nom - Lettre 5	32 - 127
00 05	0aaa aaaa Ens. rythm. - Nom - Lettre 6	32 - 127
00 06	0aaa aaaa Ens. rythm. - Nom - Lettre 7	32 - 127
00 07	0aaa aaaa Ens. rythm. - Nom - Lettre 8	32 - 127
00 08	0aaa aaaa Ens. rythm. - Nom - Lettre 9	32 - 127
00 09	0aaa aaaa Ens. rythm. - Nom - Lettre 10	32 - 127
00 0A	0aaa aaaa Ens. rythm. - Nom - Lettre 11	32 - 127
00 0B	0aaa aaaa Ens. rythm. - Nom - Lettre 12	32 - 127

Taille totale| 00 00 00 0C

1-4-2.Note rythmique

Adresse offset	Description	
00 00	0000 000a	Commutateur de Tone 0 - 1 (OFF, ON)
00 01	0000 00aa	Type de groupe d'ondes 0 - 2 (INT, <PCM>, EXP)
00 02	0aaa aaaa	Identif. de groupe d'ondes 0 - 12 (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200)
00 03	0000 aaaa	Numero d'onde 0 - 254 (001 - 255)
00 04	0000 00bb	Gain d'onde 0 - 3 (-6, 0, +6, +12)
00 05	0000 00aa	Gain d'onde 0 - 3 (-6, 0, +6, +12)
00 06	0000 aaaa	Plage d'action du bender 0 - 12
00 07	000a aaaa	Groupe d'exclusion 0 - 31 (OFF, 1 - 31)
00 08	0000 000a	Mde d'enveloppe 0 - 1 (NO-SUS, SUSTAIN)
00 09	0000 000a	Commande de volume 0 - 1 (OFF, ON)
00 0A	0000 000a	Commande Hold-1 (sustain) 0 - 1 (OFF, ON)
00 0B	0000 00aa	Commande panoramique 0 - 2 (OFF, CONTINUOUS, KEY-ON)
00 0C	0aaa aaaa	Accord grossier 0 - 127 (C-1 - G9)
00 0D	0aaa aaaa	Accord fin 0 - 100 (-50 - +50)
00 0E	000a aaaa	Ampl. de var. aléat. de hauteur 0 - 30 (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200)
00 0F	000a aaaa	Env. de hauteur - Amplitude 0 - 24 (-12 - +12)
00 10	0aaa aaaa	Env. de hauteur - Sens à la dyn 0 - 125 (-100 - +150)
00 11	0000 aaaa	Env. hauteur - Act. dyn. sur temps 0 - 14 (-100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0, +10,+20,+30,+40,+50,+70,+100)
00 12	0aaa aaaa	Env. de hauteur - Durée 1 0 - 127
00 13	0aaa aaaa	Env. de hauteur - Durée 2 0 - 127
00 14	0aaa aaaa	Env. de hauteur - Durée 3 0 - 127
00 15	0aaa aaaa	Env. de hauteur - Durée 4 0 - 127
00 16	0aaa aaaa	Env. de hauteur - Niveau 1 0 - 126 (-63 - +63)
00 17	0aaa aaaa	Env. de hauteur - Niveau 2 0 - 126 (-63 - +63)
00 18	0aaa aaaa	Env. de hauteur - Niveau 3 0 - 126 (-63 - +63)
00 19	0aaa aaaa	Env. de hauteur - Niveau 4 0 - 126 (-63 - +63)
00 1A	0000 0aaa	Type de filtre 0 - 4 (OFF, LPF, BPF, HPF, PKG)
00 1B	0aaa aaaa	Fréquence de coupure 0 - 127
00 1C	0aaa aaaa	Résonance 0 - 127
00 1D	0aaa aaaa	Résonance - Sens à la dynamique 0 - 125 (-100 - +150)
00 1E	0aaa aaaa	Env. filtre - Amplitude 0 - 126 (-63 - +63)
00 1F	0aaa aaaa	Env. filtre - Sens à la dynam. 0 - 125 (-100 - +150)
00 20	0000 aaaa	Env. filtre - Act. dyn. sur temps 0 - 14 (-100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0, +10,+20,+30,+40,+50,+70,+100)
00 21	0aaa aaaa	Env. filtre - Durée 1 0 - 127
00 22	0aaa aaaa	Env. filtre - Durée 2 0 - 127
00 23	0aaa aaaa	Env. filtre - Durée 3 0 - 127
00 24	0aaa aaaa	Env. filtre - Durée 4 0 - 127
00 25	0aaa aaaa	Env. filtre - Niveau 1 0 - 127
00 26	0aaa aaaa	Env. filtre - Niveau 2 0 - 127
00 27	0aaa aaaa	Env. filtre - Niveau 3 0 - 127
00 28	0aaa aaaa	Env. filtre - Niveau 4 0 - 127
00 29	0aaa aaaa	Niveau du Tone 0 - 127
00 2A	0aaa aaaa	Env. niveau - Sens. à la dynam. 0 - 125 (-100 - +150)
00 2B	0000 aaaa	Env. niveau - Act. dyn. sur temps 0 - 14 (-100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0, +10,+20,+30,+40,+50,+70,+100)
00 2C	0aaa aaaa	Env. niveau - Durée 1 0 - 127
00 2D	0aaa aaaa	Env. niveau - Durée 2 0 - 127
00 2E	0aaa aaaa	Env. niveau - Durée 3 0 - 127
00 2F	0aaa aaaa	Env. niveau - Durée 4 0 - 127
00 30	0aaa aaaa	Env. niveau - Niveau 1 0 - 127
00 31	0aaa aaaa	Env. niveau - Niveau 2 0 - 127
00 32	0aaa aaaa	Env. niveau - Niveau 3 0 - 127
00 33	0aaa aaaa	Panoramique du Tone 0 - 127 (L64 - 63R)
00 34	00aa aaaa	Ampl. de panoramique aléatoire 0 - 63
00 35	0aaa aaaa	Ampl. de panoramique alterné 1 - 127 (L63 - 63R)
00 36	0000 00aa	Assignation de sortie 0 - 3 (MIX, EXF, <OUTPUT-1>, <OUTPUT-2>)
00 37	0aaa aaaa	Niveau d'envoi Mix/EXF 0 - 127
00 38	0aaa aaaa	Niveau d'envoi au Chorus 0 - 127
00 39	0aaa aaaa	Niveau d'envoi à la Reverb 0 - 127

Taille totale| 00 00 00 3A

Tableau des blocs d'adresses

Voici une cartographie de base des adresses de messages exclusifs

Adresse (H)	Bloc	Sous-Bloc	Référence
00 00 00 00	Systeme (commun)		1-1-1
	Scale tune (temp.)	Partie 1	1-1-2
		:	
		Partie 16	
		Patch	
01 00 00 00	Performance temporaire	Commun	1-2-1
		Partie 1	1-2-2
		:	
		Partie 16	
02 00 00 00	Mode Performance Patch temporaire	Partie 1	1-3-1
		:	
		Partie 9	1-3-2
		:	
		Tone 4	
02 09 00 00	Ens. rythmique temporaire	Commun	1-4-1
		Note 35	1-4-2
		:	
		Note 98	
02 0A 00 00	Mode Performance Patch temporaire	Partie 11	1-3-1
		:	
		Partie 16	1-3-2
		:	
		Tone 4	
03 00 00 00	Mode Patch Patch temporaire	Commun	1-3-1
		Tone 1	1-3-2
		:	
		Tone 4	
10 00 00 00	Performance User	USER:01	1-2-1
		:	
		Partie 1	1-2-2
		USER:32	
		:	
		Partie 16	
10 40 00 00	Ens. rythmique User	USER:1	1-4-1
		USER:2	1-4-2
		:	
		Note 35	
		:	
		Note 98	
11 00 00 00	Patch User	USER:001	1-3-1
		:	
		USER:128	
		:	
		Tone 1	1-3-2
		:	
		Tone 4	

2.GS (Identification de modèle=42H)

Adresse de départ	Description	
40 10 00	Scale Tune (tempérament)	2-1
40 11 00	Partie 1	
40 12 00	Partie 2	
40 13 00	Partie 3	
40 14 00	Partie 4	
40 15 00	Partie 5	
40 16 00	Partie 6	
40 17 00	Partie 7	
40 18 00	Partie 8	
40 19 00	Partie 9	
40 1A 00	Partie 11	
40 1B 00	Partie 12	
40 1C 00	Partie 13	
40 1D 00	Partie 14	

40 1E 00	:	Partie 15
40 1F 00	:	Partie 16

2-1.Scale Tune (Tempérament)

Adresse offset	Description
40 0aaa aaaa	Hauteur pour do 0 - 127 (-64 - +63)
41 0aaa aaaa	Hauteur pour do# 0 - 127 (-64 - +63)
42 0aaa aaaa	Hauteur pour ré 0 - 127 (-64 - +63)
43 0aaa aaaa	Hauteur pour ré# 0 - 127 (-64 - +63)
44 0aaa aaaa	Hauteur pour mi 0 - 127 (-64 - +63)
45 0aaa aaaa	Hauteur pour fa 0 - 127 (-64 - +63)
46 0aaa aaaa	Hauteur pour fa# 0 - 127 (-64 - +63)
47 0aaa aaaa	Hauteur pour sol 0 - 127 (-64 - +63)
48 0aaa aaaa	Hauteur pour sol# 0 - 127 (-64 - +63)
49 0aaa aaaa	Hauteur pour la 0 - 127 (-64 - +63)
4A 0aaa aaaa	Hauteur pour la# 0 - 127 (-64 - +63)
4B 0aaa aaaa	Hauteur pour si 0 - 127 (-64 - +63)
Taille totale	00 00 0C

Note: pour qu'un message exclusif GS soit correctement interprété par le XP-50, l'adresse de départ du message doit être l'adresse de départ de chaque Partie (l'adresse de hauteur du do, c'est-à-dire l'offset 40).

6. Informations supplémentaires

Table de conversion décimal/hexadécimal (les valeurs hexadécimales sont suivies d'un 'H')

Le MIDI utilise des valeurs hexadécimales sur 7 bits pour coder valeurs, adresses et tailles dans les messages exclusifs. Le tableau suivant donne la correspondance entre nombres décimaux et nombres hexadécimaux

D	H	D	H	D	H	D	H
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

D: décimal
H: hexadécimal

- Les expressions décimales telles que celles servant à exprimer canal MIDI, sélection de banque et changement de programme seront supérieures d'une unité à la valeur données dans ce tableau (décalage dû à l'absence de 0).
- Comme chaque octet MIDI porte 7 bits significatifs, chaque octet peut exprimer 128 valeurs différentes. Les données nécessitant une résolution supérieure doivent être transmises sous forme de deux octets ou plus. Par exemple, une valeur codée en deux octets aa bbH aura la valeur $aa \times 128 + bb$.
- Pour un nombre avec signe (+/-), 00H = 64, 40H = +/-0, et 7FH = +63. L'équivalent décimal sera donc inférieur de 64 à la valeur donnée dans le tableau. Pour un nombre avec signe de deux octets, 00 00H = -8192, 40 00H = +/-0, et 7F 7FH = +8191. Par exemple, l'expression décimale de aa bbH serait $aa \times 128 - 40 00H = aa \times 128 + bb - 64 \times 128$.
- La notation hexadécimale en deux paquets de 4 bits sert pour les données indiquées en "nibbles" (demi-octets). La répartition 0a 0bH correspondrait alors à $a \times 16 + b$.

<Exemple 1> Quel est l'équivalent décimal de 5AH?
 D'après le tableau précédent, 5AH = 90

<Exemple 2> Quel est l'équivalent décimal des valeurs hexadécimales en 7 bits 12 34H?
 D'après le tableau précédent, 12H = 18 et 34H = 52
 Donc, $18 \times 128 + 52 = 2356$

<Exemple 3> Quel est l'équivalent décimal de l'expression en demi-octets (nibbles) 0A 03 09 0DH?
 D'après le tableau précédent, 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13
 Donc, le résultat est $((10 \times 16 + 3) \times 16 + 9) \times 16 + 13 = 41885$

<Exemple 4> Quel est l'équivalent en nibbles du nombre décimal 1258?

```

16 | 1258
   | 78  ... 10
   | 4  ... 14
   | 0  ... 14
  
```

D'après le tableau précédent, 0=00H, 4=04H, 14=0EH, 10=0AH
 Donc le résultat est 00 04 0E 0AH

● Exemples de réels messages MIDI

<Exemple 1> 92 3E 5F
 9n est le statut Note On et 'n' le numéro de canal MIDI. Comme 2H = 2, 3EH = 62, et 5FH = 95, c'est un message Note On sur le canal MIDI 3, pour la note 62 (ré4) avec une dynamique de 95

<Exemple 2> CE 49
 CnH est le statut de changement de programme et 'n' le numéro de canal MIDI. Comme EH = 14, et 49H = 73, c'est un message de changement de programme sur le canal MIDI 15, avec le numéro de programme 74 (en équivalent GS, c'est la flûte).

<Exemple 3> EA 00 28
 EnH est le statut de changement de Pitch Bend et 'n' le numéro de canal MIDI. Le deuxième octet (00H=0) est l'octet de poids faible (LSB) de Pitch Bend et le 3ème (28H=40) l'octet de poids fort (MSB). Toutefois, comme le Pitch Bend est une valeur avec signe dont le 0 est 40 00H ($= 64 \times 128 + 0 = 8192$), la valeur de Pitch Bend dans ce cas est
 $28 \text{ 00H} - 40 \text{ 00H} = 40 \times 128 + 0 - (64 \times 128 + 0) = 5120 - 8192 = -3072$

Si nous considérons que la sensibilité au Pitch Bend est réglée sur 2 demi-tons, la hauteur ne change que de -200 centièmes pour une valeur de -8192 (00 00H). Donc, ce message demande une variation de hauteur de $-200 \times (-3072) \div (-8192) = -75$ centièmes sur le canal MIDI 11

<Exemple 4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F
 BnH est le statut de changement de commande, et 'n' le numéro de canal MIDI. Dans les messages de changement de commande, le deuxième octet est le numéro de commande, et le troisième la valeur du paramètre. Le MIDI autorise un "running status" (statut en cours), c'est-à-dire que si des messages de même statut se suivent, il est permis pour les messages suivants d'omettre l'octet de statut. Dans le message ci-dessus, cette possibilité est utilisée, ce qui signifie que le message a le contenu suivant.

- B3 64 00 Canal MIDI = 4, N° de paramètre RPN (LSB) : 00H
- (B3) 65 00 Canal MIDI = 4, N° de paramètre RPN (MSB) : 00H
- (B3) 06 0C Canal MIDI = 4, Valeur du paramètre (MSB) : 0CH
- (B3) 26 00 Canal MIDI = 4, Valeur du paramètre (LSB) : 00H
- (B3) 64 7F Canal MIDI = 4, N° de paramètre RPN (LSB) : 7FH
- (B3) 65 7F Canal MIDI = 4, N° de paramètre RPN (MSB) : 7FH

Donc, ce message transmet une valeur de paramètre 0C 00H au paramètre RPN numéro 00 00H sur le canal MIDI 4, puis fixe le numéro de paramètre RPN à 7F 7FH

La fonction assignée au paramètre RPN 00 00H est la sensibilité au Pitch Bend, et le MSB de la valeur de paramètre représente des demi-tons. Comme le MSB de ce paramètre a la valeur 0CH = 12, l'amplitude maximale du Pitch Bend est fixée à ± 12 demi-tons (1 octave) (les sources sonores GS ignorent le LSB de sensibilité au Pitch Bend, mais il est cependant préférable de transmettre le LSB (valeur 0) pour que le message puisse être correctement reçu par tout appareil)

Une fois le numéro de RPN ou NRPN fixé, tous les messages ultérieurs d'entrée de donnée sur le même canal seront pris en compte. Il est donc recommandé, après avoir fait le changement souhaité, de régler le numéro de paramètre sur 7F 7FH (réglage vierge). C'est l'objet de la dernière partie du message : (B3) 64 7F (B3) 65 7F.

Il n'est pas souhaitable de stocker de nombreux événements utilisant le «Running Status» au cœur des données d'un morceau (comme dans un morceau SMF) comme expliqué en <Exemple 4>. Quand on met en pause, revient en arrière ou avance, le séquenceur peut être incapable d'envoyer le bon statut, entraînant une mauvaise interprétation des données par la source sonore. Il est préférable d'associer le bon octet de statut à chaque événement.

Il est aussi important de transmettre dans le bon ordre les réglages de numéro de paramètre RPN ou NRPN et les valeurs de paramètre. Avec certains séquenceurs, les données enregistrées sur le même coup d'horloge (ou sur un coup adjacent) peuvent être transmises dans un ordre différent de l'ordre d'enregistrement. Il est donc préférable de laisser un intervalle approprié entre ces événements (1 coup pour 96 divisions par noire, ou 5 pour 480 divisions par noire).

● Exemples de messages exclusifs et calcul de checksum

Les messages exclusifs Roland (RQ1, DT1) sont transmis avec un checksum (octet de vérification) à la fin des données (avant F7) pour contrôler que les données ont été correctement reçues. La valeur de checksum est déterminée par l'adresse et les données (ou la taille) du message exclusif.

○ Comment calculer le checksum (les valeurs hexadécimales sont indiquées par un 'H')

Le checksum est une valeur qui donne un résultat dont les 7 bits faibles sont 0 quand on l'additionne à l'adresse et à la taille.

La formule suivante montre comment calculer le checksum quand le message exclusif à transmettre a une adresse aa bb cc ddH, et des données ou une taille ee ffH

$$\begin{aligned}
 aa + bb + cc + dd + ee + ff &= \text{total} \\
 \text{total} \div 128 &= \text{quotient} \quad \text{reste} \\
 128 - \text{reste} &= \text{checksum}
 \end{aligned}$$

<Exemple 1> Réglage du paramètre commun de Performance REVERB TYPE sur DELAY (DT1).

Le "tableau des adresses de paramètres" indique que l'adresse de départ de la Performance temporaire est 01 00 00 00H, que l'adresse offset des paramètres communs de Performance est 00 00H, et que l'adresse de REVERB TYPE est 00 28H. Donc, l'adresse est :

```

01 00 00 00H
   00 00H
+1 00 28H
-----
01 00 00 28H
  
```

Comme DELAY est la valeur 06H du paramètre,

```

F0 41 10 6A 12 01 00 00 28 06 22 F7
(1) (2) (3) (4) (5) adresse      donnée  checksum (6)
  
```

- (1) Statut exclusif
- (2) Fabricant (Roland)
- (3) Unité (17)
- (4) Modèle (XP-50)
- (5) Commande (DT1)
- (6) EOX (Fin de message exclusif)

Ensuite, nous calculerons le checksum.

$$\begin{aligned}
 01H + 00H + 00H + 28H + 06H &= 1 + 0 + 0 + 40 + 6 = 47 \text{ (somme)} \\
 47 \text{ (total)} \div 128 &= 0 \text{ (quotient)} \quad 47 \text{ (reste)} \\
 \text{checksum} &= 128 - 47 \text{ (quotient)} = 81 = 51H
 \end{aligned}$$

Cela signifie que le message transmis sera F0 41 10 6A 12 01 00 00 28 06 51 F7

<Exemple 2> Demande des données de la Partie 3 de la Performance USER:03 (RQ1)

Le "tableau des adresses de paramètres" indique que l'adresse de départ de USER:03 est 10 02 00 00H, et que l'adresse offset de la Partie 3 de Performance est 12 00H. Donc, l'adresse est :

```

10 02 00 00H
+1 12 00H
-----
10 02 12 00H
  
```

Comme la taille d'une Partie de Performance est 00 00 00 19H,

```

F0 41 10 6A 11 10 02 12 00 00 00 00 19 22 F7
(1) (2) (3) (4) (5) adresse      taille      checksum (6)
  
```

- (1) Statut exclusif
- (2) Fabricant (Roland)
- (3) Unité (17)
- (4) Modèle (XP-50)
- (5) Commande (RQ1)
- (6) EOX (Fin de message exclusif)

Ensuite, nous calculerons le checksum.

$$10H + 02H + 12H + 00H + 00H + 00H + 00H + 19H = 16 + 2 + 18 + 0 + 0 + 0 + 0 + 25 = 61 \text{ (somme)}$$

$$\begin{aligned}
 61 \text{ (total)} \div 128 &= 0 \text{ (produit)} \quad 61 \text{ (reste)} \\
 \text{checksum} &= 128 - 61 \text{ (reste)} = 67 = 43H
 \end{aligned}$$

Donc, un message F0 41 10 6A 11 10 02 12 00 00 00 00 19 43 F7 sera transmis

<Exemple 3> Demande des données de Performance temporaire (RQ1)

Note: Quand un transfert de données est exécuté en mode Utility, les données obtenues seront les mêmes que celles transmises quand le paramètre Type est réglé sur PERFORM et le paramètre Source sur TEMP: -PATCH

Le "tableau des adresses de paramètres" donne les adresses de départ des données de Performance temporaire

```
01 00 00 00H Performance temporaire - Paramètres communs
01 00 10 00H Performance temporaire - Partie 1
:
01 00 1F 00H Performance temporaire - Partie 16
```

Comme une Partie de Performance a une taille de 00 00 00 19H, nous ajouterons cette taille à l'adresse de départ de la Partie 16 de Performance temporaire, soit :

```
01 00 1F 00H
+) 00 00 00 19H
01 00 1F 19H
```

Donc, la taille des données demandées est :

```
01 00 1F 19H
-) 01 00 00 00H
00 00 1F 19H
```

F0 41 10 6A 11 01 00 00 00 00 00 1F 19 22 F7
(1) (2) (3) (4) (5) adresse taille checksum (6)

(1) Statut exclusif (2) Fabricant (Roland) (3) Unité (17)
(4) Modèle (XP-50) (5) Commande (RQ1) (6) EOX (Fin de message exclusif)

En calculant le checksum comme dans <Exemple 2>, nous obtenons un message F0 41 10 6A 11 01 00 00 00 00 00 1F 19 47 F7 à transmettre

<Exemple 4> Demande des données de Performance temporaire avec les données de toutes les Parties temporaires et de l'ensemble rythmique (RQ1)

Note: Quand un transfert de données est exécuté en mode Utility, les données obtenues seront les mêmes que celles transmises quand le paramètre Type est réglé sur PERFORM et le paramètre Source sur TEMP: +PATCH.

Le "tableau des adresses de paramètres" donne les adresses de départ pour Performance temporaire, Patch temporaire en mode Performance et ensemble rythmique temporaire en mode Performance.

```
01 00 00 00H Performance temporaire
02 00 00 00H Mode Performance Patch temporaire (Partie 1)
:
02 08 00 00H Mode Performance Patch temporaire (Partie 9)
02 09 00 00H Ensemble rythmique temporaire
02 0A 00 00H Mode Performance Patch temporaire (Partie 11)
:
02 0F 00 00H Mode Performance Patch temporaire (Partie 16)
```

Les adresses offset du Patch sont les suivantes

```
00 00H Paramètres communs du Patch
10 00H Tone 1 du Patch
:
16 00H Tone 4 du Patch
```

Comme un Tone de Patch a une taille de 00 00 01 01H, nous ajoutons cette taille à l'adresse de départ du Tone 4 de Patch temporaire (Partie 16) en mode Performance pour obtenir :

```
02 0F 00 00H
16 00H
+) 00 00 01 01H
02 0F 17 01H
```

Donc, la taille des données demandées est :

```
02 0F 17 01H
-) 01 00 00 00H
01 0F 17 01H
```

F0 41 10 6A 11 01 00 00 00 01 0F 17 01 22 F7
(1) (2) (3) (4) (5) adresse taille checksum (6)

(1) Statut exclusif (2) Fabricant (Roland) (3) Unité (17)
(4) Modèle (XP-50) (5) Commande (RQ1) (6) EOX (Fin de message exclusif)

En calculant le checksum comme indiqué dans <Exemple 2>, nous obtenons un message F0 41 10 6A 11 01 00 00 00 01 0F 17 01 57 F7 à transmettre

● Fonction Scale Tune ou «Tempérament» (Identification de modèle : 42H (GS), adresse : 40 1x 40H)

Scale Tune est une fonction qui apporte de légers ajustements à la hauteur de chaque note de la gamme do (C) — si (B). Les réglages se font pour une octave et se répète sur toutes les octaves. En faisant les réglages Scale Tune, vous pouvez obtenir des tempéraments autres que le tempérament égal standard. Ici, nous vous donnons trois types de réglages à titre d'exemple

○ Tempérament égal

Ce tempérament divise l'octave en 12 intervalles égaux, et c'est le tempérament le plus fréquemment utilisé aujourd'hui, notamment en musique occidentale. Initialement, la fonction Scale Tune de cet instrument est réglée pour un tempérament égal

○ Tempérament juste (avec do en tonique)

Les triades primaires sonnent beaucoup plus joliment dans ce tempérament. Toutefois, cela n'est valable qu'en une tonalité, et les accords seront dissonants si vous jouez dans une autre tonalité. Les réglages faits ici sont pour une tonalité de do.

○ Gamme de type arabe

La fonction Scale Tune vous permet de vous accorder pour différents styles de musiques ethniques. Voici une des gammes arabes

Exemples de réglages

Note	Temp. égal	Juste (en do)	Gamme arabe
do	0	0	-6
do#	0	-8	+45
ré	0	+4	-2
ré#	0	+16	-12
mi	0	-14	-51
fa	0	-2	-8
fa#	0	-10	+43
sol	0	+2	-4
sol#	0	+14	+47
la	0	-16	0
la#	0	+14	-10
si	0	-12	-49

Les valeurs de ce tableau sont en unités d'un centième. Convertissez-les en hexadécimal, et transmettez-les sous forme de messages exclusifs. Par exemple, pour régler le tempérament de la Partie 1 en gamme arabe, transmettez les données suivantes

F0 41 10 42 12 40 11 40 3A 6D 3E 34 0D 38 6B 3C 6F 40 36 0F 50 F7

● Tableau des codes ASCII

Car	Hex	Car	Hex	Car	Hex
ESP	20H				
A	41H	a	61H	1	31H
B	42H	b	62H	2	32H
C	43H	c	63H	3	33H
D	44H	d	64H	4	34H
E	45H	e	65H	5	35H
F	46H	f	66H	6	36H
G	47H	g	67H	7	37H
H	48H	h	68H	8	38H
I	49H	i	69H	9	39H
J	4AH	j	6AH	0	30H
K	4BH	k	6BH	+	2BH
L	4CH	l	6CH	-	2DH
M	4DH	m	6DH	*	2AH
N	4EH	n	6EH	/	2FH
O	4FH	o	6FH	#	23H
P	50H	p	70H	!	21H
Q	51H	q	71H	,	2CH
R	52H	r	72H	.	2EH
S	53H	s	73H		
T	54H	t	74H		
U	55H	u	75H		
V	56H	v	76H		
W	57H	w	77H		
X	58H	x	78H		
Y	59H	y	79H		
Z	5AH	z	7AH		

Note: ESP signifie "espace".

Fonction...		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	X	1 — 16	
	Modifié	X	1 — 16	
Mode	Par défaut	X	Mode 3	* 2
	Modifié	X	Mode 3, 4 (M=1)	
	Altéré	*****		
Numéro de note :	Vraiment jouées	0	0 — 127	
		*****	0 — 127	
Dynamique	Enfoncement	O	O	
	Relâchement	O	O	
After Touch	Polyphonique	X	O *1	
	Par canal	O	O *1	
Pitch Bend		O	O *1	
Changement de commande	0, 32	O *1	O *1	Sélection de banque
	1	O	O *1	Modulation
	2	O	O *1	Souffle
	4	O	O *1	Pédale
	5	O	O *1	Durée de Portamento
	6, 38	O	O *1	Entrée de donnée
	7	O	O *1	Volume
	8	O	O *1	Balance
	10	O	O *1	Panoramique
	11	O	O *1	Expression
	64	O	O *1	Hold 1 (sustain)
	65	O	O *1	Portamento
	66	O	O *1	Sostenuto
	67	O	O *1	Sourdine
	69	O	O *1	Hold 2
	84	O	O *1	Commande de Portamento
	91	O	O (Reverb) *1	Commande générale d'effet 1
	93	O	O (Chorus) *1	Commande générale d'effet 3
	1 — 5, 7 — 31, 64 — 95 *3	O	O *1	CC1 (Commande polyvalente 1)
	1 — 5, 7 — 31, 64 — 95 *3	O	O *1	CC2 (Commande polyvalente 2)
98, 99	x	x	NRPN (LSB, MSB)	
100, 101	x	O *1	RPN (LSB, MSB)	
Changement de programme : N° réels	O *****	O *1	O *1	Programmes 1—128
Messages exclusifs	O	O	O *1	
Messages Communs	: Position ds le morceau	X	X	
	: Sélection du morceau	X	X	
	: Accord	X	X	
Messages en temps réel : Commandes	: Horloge	X	X	
	: Commandes	X	X	
Messages auxiliaires	: All sound off	X	O (120, 126, 127)	
	: Initial. commandes	X	O	
	: Local ON/OFF	X	X	
	: All Notes OFF	X	O (123 — 127)	
	: Active Sensing	O	O	
	: Initialisation système	X	X	
Notes	* 1 O X est sélectionnable. * 2 Reconnu comme M=1 même si M 1. * 3 Peuvent être modifiés.			

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Oui
X : Non

Fonction...		Transmis	Reconnu	Remarques
Basic Channel	Par défaut Modifié	Tous les canaux X	Tous les canaux 1 — 16	Il n'y a pas de canal de base spécifique.
Mode	Par défaut Modifié Altéré	Mode 3 OMNI OFF, POLY *2 *****	X X	
Numéro de note :	Vraiment jouées	0 — 127 *****	0 — 127 0 — 127	
Dynamique	Enfoncement Relâchement	O O	O O	
After Touch	Polyphonique Par canal	O O	O *1 O *1	
Pitch Bend		O	O *1	
Changement de commande	0 — 119	O *1	O *1	
Changement de programme : N° réels		O *1 *****	O *1 0 — 127	
Messages exclusifs		O	O *1	
Messages Communs	: Position ds le morceau : Sélection du morceau : Accord	O O O	O *3 O *3 O	
Messages en temps réel	: Horloge : Commandes	O O	O *4 O *3	
Messages auxiliaires	: All sound off : Initial. commandes : Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sensing : Initialisation système	O O X *5 O *6 X *7 X	O O X O (123 — 127) *7 O *7 X	
Notes	<ul style="list-style-type: none"> * 1 O X est sélectionnable. * 2 OMNI OFF et POLY ON sont transmis sur tous les canaux à la mise sous tension. * 3 Reconnu quand le paramètre Sync Mode (SYSTEM: SEQUENCER: SEQ MODE) est réglé sur SLAVE ou REMOTE * 4 Reconnu quand le paramètre Sync Mode (SYSTEM: SEQUENCER: SEQ MODE) est réglé sur SLAVE * 5 Non stocké/transmis s'il est reçu, mais peut être créé et transmis à l'aide du Microscope * 6 Les messages de mode (123 — 127) sont enregistrés et transmis, après interruption de toutes les notes en cours. Le message All Note off lui-même n'est ni enregistré ni transmis. Toutefois, il peut être créé en Microscope et transmis * 7 Transmis/reçu par la section source sonore. La section séquenceur l'utilise comme contrôle d'erreur si la réception est interrompue. 			

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Oui
X : Non

Caractéristiques

XP-50: Music Workstation
(Conforme au système General MIDI Niveau 1)

Section synthétiseur

Générateur de sons

Synthèse PCM

Parties

16 (la Partie 10 est la Partie rythmique)

Polyphonie maximale

64 voix

Effets

EFX: 40

Reverb: 1 (8 types)

Chorus: 1

Mémoire Preset

Patches: 512

Performances: 64

Ensembles rythmiques: 8

Mémoire User (utilisateur)

Patches: 128

Performances: 32

Ensembles rythmiques: 2

Cartes d'extension d'ondes (en option)

Max. 4 cartes (A à D)

** Chaque carte d'extension comprend des Patches/Ensembles rythmiques qui utilisent ses ondes.*

Section séquenceur

pistes (Tracks)

Pistes ordinaires (16 canaux MIDI par piste): 16

Piste de Patterns (16 canaux MIDI par piste): 1

Piste de tempo: 1

Piste de format de mesure (Beat): 1

** Un maximum de 100 patterns peuvent être créés dans une piste de Patterns.*

Mémoire interne

Morceaux: 1

Capacité en notes : environ 20 000 notes

Longueur de morceau: 9998 mesures

Disquette 3,5" (2DD / 2HD)

Format: 720 Koctets (2DD), 1.44 Moctets (2HD)

Stockage de notes: environ 90 000 notes (2DD), environ 180 000 notes (2HD)

Fichiers de morceau: max. 99

Types de morceaux chargeables

Morceaux de XP-50 (MRC Pro)

Standard MIDI Files (format 0)

Standard MIDI Files (format 1)

Morceaux de S-MRC (des séquenceurs de la série MC)

Formats de morceaux possibles en sauvegarde

Morceaux de XP-50 (MRC Pro)

Standard MIDI Files (format 0)

Standard MIDI Files (format 1)

Résolution

96 coups d'horloge par noire

Méthodes d'enregistrement

Temps réel, pas à pas

Nombre maximal de notes simultanément enregistrables (en temps réel)

64 notes

Nombre maximal de notes simultanément produisibles

64 notes par piste

Tempo

20 à 250

5 à 500 (avec la piste de tempo)

Formats de mesure

1 à 32/16, 1 à 32/8, 1 à 32/4, 1 à 32/2

Autres

Clavier

61 touches (avec dynamique et aftertouch par canal)

Afficheur

40 caractères, 2 lignes (LCD rétro-éclairé)

Connecteurs

Prises de sortie jack Mix Output (stéréo)

Prise de sortie jack pour écouteurs (stéréo)

Prise pour pédale de sustain (Hold)

Prises pour pédales (1, 2)

Prises MIDI (IN, OUT, THRU)

Alimentation

AC 117 V, AC 230 V, or AC 240 V

Consommation électrique

21 W

Dimensions

1023 (W) x 348 (D) x 97 (H) mm

Poids

9,3 kg

Accessoires

Mode d'emploi

Disquette de démonstration

Câble d'alimentation (non indépendant avec le XP-50 conçu pour une alimentation 117 V)

Options

Cartes d'extension d'ondes: série SR-JV80

** Dans l'intérêt du développement de ce produit, ses caractéristiques sont sujettes à modifications sans préavis.*

Information

Pour des réparations, contactez votre centre local de maintenance Roland ou le distributeur Roland de votre pays.

U. S. A.

Roland Corporation U.S.
7200 Dominion Circle
Los Angeles, CA. 90040-
3696, U. S. A.
TEL: (213) 685 5141

CANADA

Roland Canada Music Ltd.
(Head Office)
5480 Parkwood Way
Richmond B. C., V6V 2M4
CANADA
TEL: (604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd.
(Montreal Office)
9425 Transcanadienne
Service Rd. N., St Laurent,
Quebec H4S 1V3, CANADA
TEL: (514) 335 2009

Roland Canada Music Ltd.
(Toronto Office)
346 Watline Avenue,
Mississauga, Ontario L4Z
1X2, CANADA
TEL: (416) 890 6488

AUSTRALIE

Roland Corporation
Australia Pty. Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 982 8266

NLLE-ZELANDE

Roland Corporation
(NZ) Ltd.
97 Mt Eden Road, Mt Eden,
Auckland 3, NEW
ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

ROYAUME UNI

Roland (U.K.) Ltd.
Rye Close Ancells Business
Park Fleet, Hampshire GU13
8UY, UNITED KINGDOM
TEL: (0252) 816181

Roland (U.K.) Ltd.,
Swansea Office

Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park, Swansea,
West Glamorgan SA79FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (0792) 700 139

IRLANDE

The Dublin Service
Centre Audio
Maintenance Limited
11 Brunswick Place Dublin 2
Republic of Ireland
TEL: (01) 677322

ITALIE

Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie 8 20020
ARESE MILANO ITALY
TEL: (02) 93581311

ESPAGNE

Roland Electronics
de España, S. A.
Calle Bolivia 239 08020
Barcelona, SPAIN
TEL: (93) 308 1000

ALLEMAGNE

Roland Elektronische
Musikinstrumente
Handelsgesellschaft mbH.
Oststrasse 96, 22844
Norderstedt, GERMANY
TEL: (040) 52 60090

FRANCE

Guillard Musiques Roland
ZAC de Rosarge Les Echets
01700
MIRIBEL FRANCE
TEL: 72 26 50 60

Guillard Musiques Roland
(Bureau parisien)
19/23 rue Léon Geoffroy
94400 VITRY-SUR-SEINE
FRANCE
TEL: (1) 46 80 86 62

BELGIQUE/HOLLAN DE/LUXEMBOURG

Roland Benelux N. V.
Houtstraat 1 B-2260 Oevel-
Westerlo BELGIUM
TEL: (014) 575811

DANEMARK

Roland Scandinavia A/S
Langebrogade 6 Box 1937
DK-1023 Copenhagen K.
DENMARK
TEL: 31 95 31 11

SUEDE

Roland Scandinavia A/S
Danvik Center 28 A, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 0020

NORVEGE

Roland Scandinavia
Avd. Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo 2
NORWAY
TEL: (02) 73 0074

FINLANDE

Fazer Musik Inc.
Länsituulentie POB 169,
SF-02101 Espoo FINLAND
TEL: (00) 43 5011

SUISSE

Roland (Switzerland) AG
Musitronic AG
Gerberstrasse 5, CH-4410
Liestal, SWITZERLAND
TEL: (061) 921 1615

AUTRICHE

E. Dematte & Co.
Neu-Rum Siemens-Strasse 4
A-6040 Innsbruck P.O. Box
83
AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

GRECE

V. Dimitriadis & Co. Ltd.
20, Alexandras St &
Bouboulinas 54 St. 106 82
Athens, GREECE
TEL: (01) 8232415

PORTUGAL

Caius - Tecnologias
Audio e Musica, Lda.
Rue de Catarina 131
4000 Porto, PORTUGAL
TEL: (02) 38 4456

HONGRIE

Intermusica Ltd.
Warehouse Area 'DEPO'
Pf 83 H-2046 Torokbalint,
Budapest HUNGARY
TEL: (1) 1868905

ISRAEL

D.J.A. International Ltd.
Twin Towers, 33 Jabntinsky St.
Room 211, Ramat Gan 52511
ISRAEL
TEL: (03) 751 8585

CHYPRE

Radex Sound
Equipment Ltd.
17 Diagorou St., P.O. Box
2046, Nicosia CYPRUS
TEL: (2) 453 426
(2) 466 423

E.A.U.

Zak Electronics &
Musical Instruments Co.
P.O. Box 8050
DUBAI, U.A.E.
TEL: 360715

KOWEIT

Easa Husain Al-Yousifi
P.O. Box 126 Safat 13002
KUWAIT
TEL: 5719499

LIBAN

A. Chahine & Fils
P.O. Box 16-5857
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 335799

TURQUIE

Barkat Sanayi ve Ticaret
Siraselviler Cad. 86/6
Taksim Istanbul, TURKEY
TEL: (0212) 2499324

EGYPTE

Al Fanny Trading Office
9, Ebn Hagar Ai Askalany
Street, Ard El Golf,
Heliopolis, Cairo, 11341
EGYPT
TEL: (02) 4171828
(02) 4185531

QATAR

Badie Studio & Stores
P.O. Box 62,
DOHA Qatar
TEL: 423554

SYRIE

Technical Light &
Sound Center
Khaled Ebn Al Walid St
P.O. Box 13520
Damascus - Syria
TEL: (11) 2235 384

BAHREIN

Moon Stores
Bad Al Bahrain Road,
P.O. Box 20077
State of Bahrain
TEL: 211 005

REUNION

FO - YAM Marcel
25 Rue Jules BermanZI
Chaudron - BP79 97491
Ste Ciotilde REUNION
TEL: 262 28 29 16

BRESIL

Roland Brasil Ltda.
R. Coronel Octaviano da
Silveira 203 05522-010
Sao Paulo BRAZIL
TEL: (11) 843 9377

MEXIQUE

Casa Veerkamp, s.a. de
c.v.
Mesones No. 21 Col. Centro
MEXICO D.F. 06080
TEL: (905) 709 3716

La Casa Wagner de
Guadalajara s.a. de c.v.
Av. Corona No. 202 S.J.
Guadalajara, Jalisco
MEXICO C.P. 44100
TEL: (36) 13 1414

VENEZUELA

Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal,
Nivel C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (2) 285 9218

PANAMA

Productos Superiores,
S.A.
Apartado 655 - Panama 1
REP. DE PANAMA
TEL: 26 3322

ARGENTINE

Instrumentos Musicales
S.A.
Florida 638
(1005) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (1) 394 4029

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
Service Division
22-32 Pun Shan Street. Tsuen
Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 852 2 737 7688

COREE

Cosmos Corporation
Service Station
261 2nd Floor Nak-Won
Arcade Jong-Ro ku, Seoul,
KOREA
TEL: (02) 742 8844

SINGAPOUR

CRISTOFORI MUSIC
PTE LTD
335, Joo Chiat Road
SINGAPORE 1542
REPUBLIC OF SINGAPORE
TEL: 3450435

PHILIPPINES

G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 817 0013

THAILANDE

Theera MusiEc Co., Ltd.
330 Verg Nakorn Kasem,
Soi 2, Bangkok 10100,
THAILAND
TEL: (02) 2248821

MALAISIE

Bentley Music SDN BHD
No.142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur,
MALAYSIA
TEL: (03) 2443333

INDONESIE

PT CITRARAMA
BELANTIKA
Kompleks Perkantoran Duta
Merlin Blok E No.6—7
Jl. Gajah Mada No 3—5,
Jakarta 10130,
INDONESIA
TEL: (021) 3850073

TAIWAN

Siruba Enterprise
(Taiwan) Co., LTD.
Room. 5, 9th. No. 112 Chung
Shan N Road Sec 2 Taipei,
TAIWAN, R.O.C.
TEL: (02) 571 5860

AFRIQUE DU SUD

That Other Music Shop
(PTY) Ltd.
11 Melle Street (Cnr Melle
and Juta Street)
Braamfontein 2001
Republic of South Africa
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.

17 Werdmuller Centre
Claremont 7700
Republic of South Africa
TEL: (021) 64 4030

00783312F

'95-04-C3-11NTHIER