

Roland®

XP-60 XP-80

MUSIC WORKSTATION
64 VOICE
4x EXPANSION

MODE D'EMPLOI

Avant d'utiliser cette unité, lisez soigneusement les sections intitulées : "INSTRUCTIONS DE SECURITE IMPORTANTES" (p. 2), "CONSIGNES DE SECURITE" (p.3), et "REMARQUES IMPORTANTES" (p. 4). Ces sections contiennent des informations importantes concernant le bon fonctionnement de l'unité. De plus, pour vous assurer d'avoir une bonne compréhension de chaque fonction offerte par votre nouvelle unité, le manuel de prise en main et le mode d'emploi doivent être lus dans leur totalité. Ils doivent ensuite être sauvegardés et conservés à disposition pour référence ultérieure.

Pour les possesseurs de XP-60

Bien qu'il ne soit fait référence qu'au modèle XP-80 dans ce manuel et dans le manuel de prise en main, toutes les procédures sont communes au XP-80 et au XP-60. Veuillez donc lire "XP-60" chaque fois que vous rencontrerez "XP-80" dans le mode d'emploi et dans le manuel de prise en main.



Copyright © 1998 ROLAND CORPORATION
Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sous aucune forme sans la permission écrite de ROLAND CORPORATION.

XP-80

MUSIC WORKSTATION

64 VOICE
4x EXPANSION

PRISE EN MAIN

Introduction

Merci pour votre choix de la station de production musicale XP-80 Roland. Le XP-80 combine efficacement une source sonore de synthétiseur et un séquenceur dont les performances et fonctions se comparent à celles du XP-50 Roland, mais avec des fonctions étendues pour plus de simplicité et un champ d'action élargi en matière de production musicale. Des interprétations directes aux applications d'informatique musicale, le XP-80 délivre toute la puissance nécessaire aux meilleures productions musicales.

Emploi du manuel du XP-80

Pour pleinement bénéficier du potentiel musical du XP-80, vous familiariser totalement avec ses fonctionnalités et l'exploiter sans difficulté, veuillez prendre le temps de lire les deux parties de ce mode d'emploi.

Prise en main

Cette première partie explique comment vous pouvez rapidement et aisément tirer parti du XP-80. Pour bénéficier plus complètement des nombreuses fonctions supérieures du XP-80, lisez d'abord la première partie (Prise en main), puis le mode d'emploi proprement dit.

Mode d'emploi

Veillez à lire le chapitre 1 qui explique les concepts de base et le fonctionnement du XP-80. Les chapitres suivants peuvent être lus pour plus d'informations si nécessaire, en vous référant au sommaire ou aux indices.

Copyright © 1996 ROLAND CORPORATION
Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sous aucune forme sans la permission écrite de ROLAND CORPORATION.

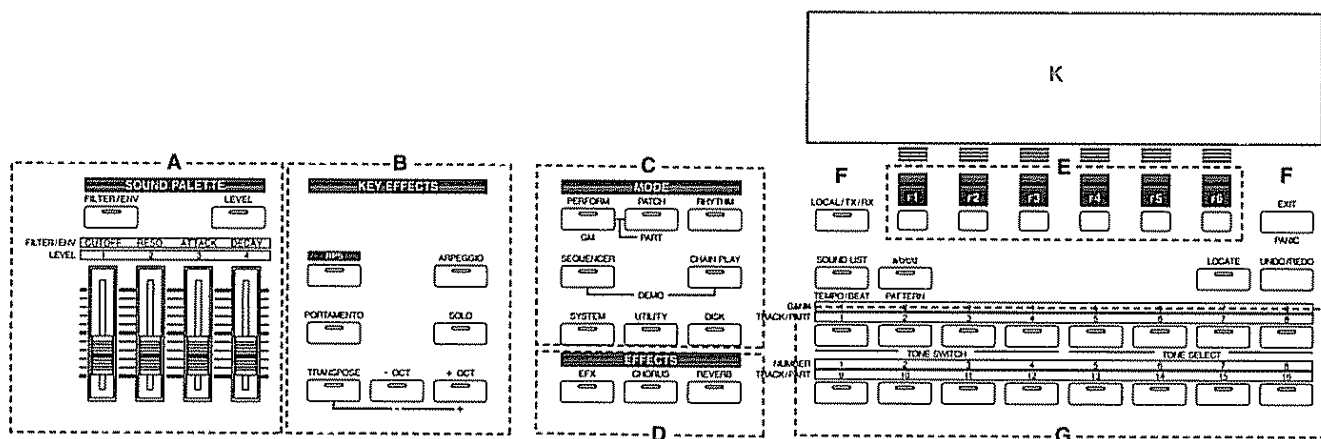


Sommaire

Noms et fonctions des boutons et commandes	2
Connectez votre XP-80	6
Mise sous tension	7
Reproduction d'une démonstration	8
Jeu des sonorités.....	10
Retour aux réglages d'usine par défaut	10
Sélection et jeu des patches	10
Jeu de sons de percussion depuis le clavier.....	11
Essayons les fonctions de jeu	12
Jeu d'arpège (arpégiateur)	14
Essai de la disquette de démo.....	15
Ecoute des morceaux de démonstration.....	15
Reproduction d'un pattern en jouant certaines touches (RPS)	16
Combinaison de patterns pour la reproduction	16
Ajout d'une variation rythmique (groove) au morceau.....	18
Essai de modèles de groove personnalisés.....	19
Reproduction des morceaux en séquence (Chainage)	20
Enregistrement d'un morceau	21
Sélection d'une Performance	21
Effacement de la mémoire interne	22
Enregistrement de la batterie en temps réel	22
Visualisation des données enregistrées.....	25
Enregistrement de la basse en pas à pas	25
Enregistrement de la mélodie en temps réel.....	27
Création d'une Performance appropriée au morceau.....	29
Sélection d'un patch différent pour la mélodie	29
Assignment d'un nouveau nom à la Performance.....	29
Stockage de la Performance	30
Sauvegardez votre nouveau morceau.....	31
Formatage d'une disquette	31
Sauvegarde de votre morceau sur disquette	32
DanceKit.....	33
Biographie des compositeurs.....	36

Noms et fonctions des boutons et commandes

Face avant



A. Section SOUND PALETTE

Utilisez les 4 curseurs pour modifier en temps réel les sons.

[FILTER/ENV]

Pressez ce bouton (ON) pour modifier en temps réel à l'aide des 4 curseurs les réglages de filtre et/ou enveloppe.

[LEVEL]

Pressez ce bouton (ON) quand vous ajustez la balance de volume en temps réel avec les 4 curseurs.

B. Section KEY EFFECTS

Les boutons de cette section vous permettent d'assigner différentes fonctions aux touches du clavier du XP-80.

[RPS]

Commute On/Off la fonction RPS.

[ARPEGGIO]

Commute On/Off l'arpégiateur.

[PORTAMENTO]

Commute On/Off le Portamento.

[SOLO]

Ne permet le jeu que d'une seule note à la fois.

[TRANSPOSE]

Détermine la transposition du clavier par demi-tons.

[+OCT], [-OCT]

Ces boutons ajustent la hauteur du clavier par octave.

Presser n'importe lequel de ces boutons tout en maintenant [TRANSPOSE] enfoncé vous permet de fixer la transposition désirée.

C. Section MODE

Les boutons de cette section sélectionnent les modes. L'indicateur du bouton correspondant au mode sélectionné est allumé.

D. Section EFFECTS

Les boutons de cette section commutent On/Off leurs effets internes respectifs (EFX, Chorus et Reverb).

[EFX]

Commute On/Off le multi-effet (EFX).

[CHORUS]

Commute On/Off le chorus.

[REVERB]

Commute On/Off la reverb.

E. Boutons [F1]–[F6] (Boutons de fonction)

Chacun de ces boutons correspond à une fonction indiquée au bas de l'afficheur. Les fonctions de ces boutons changent selon le mode sélectionné ou l'affichage actif.

F.

[LOCAL/TX/RX]

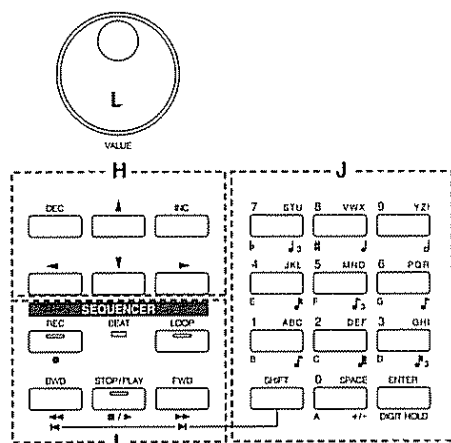
Ce bouton ouvre la fenêtre LOCAL/TX/RX pour commuter On/Off les réglages Local, Transmission et Réception.

[EXIT]/[PANIC]

La fonction de ce bouton change selon que vous tenez enfoncé [SHIFT] ou non.

EXIT: pressez ce bouton pour retourner à l'affichage de jeu/Play d'un mode ou lorsque vous désirez annuler la procédure en cours.

PANIC: si des notes restent coincées ou ne sont pas pressées, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez ce bouton.



[SOUND LIST] / [TEMPO/BEAT]

La fonction de ce bouton change en fonction du mode sélectionné.

SOUND LIST: ouvre une fenêtre Sound List quand un affichage de mode de source sonore est à l'écran.

TEMPO/BEAT: pressez ce bouton pour sélectionner une piste de tempo ou une piste de battement quand un affichage de mode séquenceur est à l'écran. Si vous avez temporairement modifié le tempo et désirez faire reproduire le morceau avec son tempo initial, pressez ce bouton en tenant enfoncé [SHIFT].

[a/b/c/d] / [PATTERN]

La fonction de ce bouton change selon le mode affiché.

a/b/c/d: sélectionne un sous-groupe (a/b/c/d) quand vous sélectionnez Patch/Performance/ensemble rythmique à l'aide de la méthode Bank/Number.

PATTERN: sélectionne un pattern quand un affichage de mode séquenceur est à l'écran.

[LOCATE]

Ce bouton ouvre la fenêtre Locate pour spécifier et déplacer des points de localisation.

[UNDO/REDO]

Pressez ce bouton pour restaurer une valeur modifiée et la ramener à sa valeur préalable (avant modification), ou pour annuler un enregistrement ou une procédure en cours d'exécution. Presser ce bouton à nouveau restaurera l'enregistrement/procédure annulé.

G.

BANK [1]–[8], NUMBER [1]–[8] / TRACK / PART [1]–[16]

Les fonctions de ces boutons changent selon l'affichage.

Affichage de jeu/Play d'un mode de source sonore : sélectionne un patch/Performance/ensemble rythmique avec la méthode Bank/Number (banque/numéro). Utilisez les boutons BANK [1]–[8] pour sélectionner une banque et les boutons NUMBER [1]–[8] pour sélectionner un numéro.

Affichage d'édition de Performance : utilisez TRACK/PART [1]–[16] pour sélectionner la partie à modifier.

Affichage d'édition de patch : les boutons TRACK/PART [1]–[4] (TONE SWITCH) servent à commuter On/Off un Tone. Utilisez les boutons TRACK/PART [5]–[8] (TONE SELECT) pour sélectionner le Tone à modifier.

Affichage d'édition d'ensemble rythmique : utilisez les boutons TRACK/PART [5]–[8] (TONE SELECT) pour sélectionner la note du clavier à modifier.

Mode séquenceur : utilisez les boutons TRACK/PART [1]–[16] pour sélectionner une piste ou une partie. Durant la reproduction ou l'enregistrement d'un morceau, ces boutons peuvent servir à faire jouer (Play) ou couper (mute) une piste.

H.

[◀], [▶], [▲], [▼] (boutons curseur)

Déplacez le curseur (carré noir) avec ces boutons.

[INC], [DEC]

Utilisez ces boutons pour modifier les valeurs. Si vous gardez enfoncé un bouton et pressez son opposé, le changement de valeur s'accélère. Si vous pressez un de ces boutons en tenant enfoncé [SHIFT], la valeur change par paliers plus importants.

I. Section SEQUENCER

Les boutons de cette section servent à la reproduction et à l'enregistrement par le séquenceur du XP-80.

[REC]

Pressez ce bouton pour commencer l'enregistrement.

Indicateur BEAT

Il clignote en synchronisation avec le tempo et le format de mesure du morceau.

[LOOP]

Pressez-le pour régler On/Off la reproduction et l'enregistrement en boucle.

[BWD]

Pressez-le pour «rembobiner» un morceau. Presser ce bouton en tenant enfoncé [SHIFT] vous ramène directement au début du morceau. Si vous tenez enfoncé ce bouton en pressant [FWD], le morceau revient plus rapidement en arrière.

[STOP/PLAY]

Pressez ce bouton pour lancer/arrêter la reproduction.

[FWD]

Utilisez ce bouton pour une avance rapide dans le morceau. Presser ce bouton en tenant enfoncé [SHIFT] vous amène à la fin du morceau. Si vous tenez enfoncé ce bouton pendant que vous pressez [BWD], le morceau défilera encore plus rapidement.

J.

[0]–[9] (touches numériques)

Elles servent à fixer une valeur. Elles peuvent également servir à programmer des valeurs numériques et des caractères alphabétiques ainsi que des notes.

[SHIFT]

Sert en combinaison avec d'autres boutons. Certains boutons de la façade ont une fonction imprimée en gris. C'est la fonction de ce bouton lorsque [SHIFT] est tenu enfoncé.

[ENTER] / [DIGIT HOLD]

La fonction de ce bouton change selon que [SHIFT] est tenu enfoncé ou non.

ENTER : utilisez ce bouton pour entériner une valeur.

DIGIT HOLD : pressez ce bouton en tenant enfoncé [SHIFT] pour régler On/Off la fonction DIGIT HOLD. Avec cette fonction activée, les centaines et les dizaines d'un numéro de programme sont fixes et seules les unités changent. Cela signifie que vous pouvez sélectionner les patches en pressant simplement la touche numérique correspondant aux unités voulues, sans avoir à presser [ENTER].

K.

Afficheur

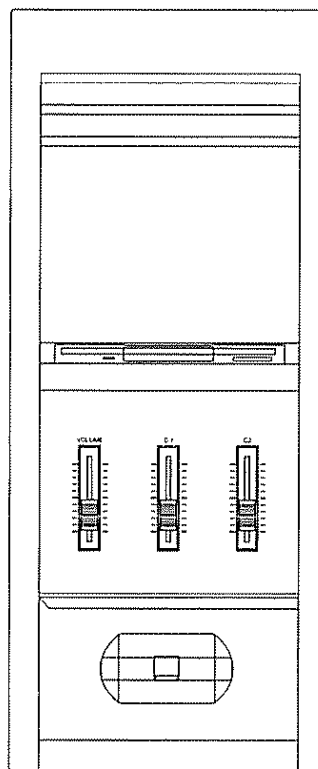
Donne différentes informations sur la fonction actuellement sélectionnée ou la procédure en cours.

L.

Molette VALUE

Cette molette sert à modifier les valeurs. Si vous tenez enfoncé [SHIFT] en tournant la molette VALUE, la valeur change par paliers plus importants.

Partie latérale



Curseur VOLUME

Ce curseur ajuste les niveaux de sortie générale par les prises arrières OUTPUT et PHONES.

Curseur C1, curseur C2

Différents paramètres et fonctions peuvent être assignés à ces curseurs, aussi pouvez-vous piloter la section source sonore pendant que vous jouez.

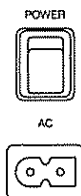
Levier Pitch bend / modulation

Il vous permet de piloter le pitch bend ou d'appliquer du vibrato. Selon les réglages, d'autres paramètres que vous aurez spécifiés peuvent également être pilotés.

Lecteur de disquette

Des disquettes 3,5" 2DD/2HD peuvent être employées. Pressez le bouton d'éjection situé en bas à droite du lecteur pour retirer une disquette.

Face arrière



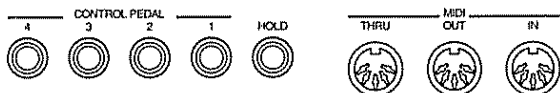
Commutateur Power

Pressez-le pour mettre l'appareil sous/hors tension.

Prise AC

Connectez à cette prise le câble d'alimentation fourni.

* Les unités conçues pour fonctionner sous 117V ont un câble secteur intégré à l'unité.



Prises CONTROL PEDAL 1-4

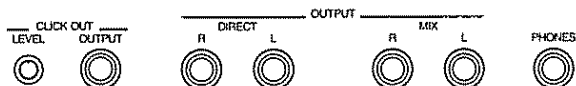
Vous pouvez connecter des pédales d'expression optionnelles (EV-5, EV-10, etc.) à ces prises. En assignant la fonction désirée à une pédale, vous pouvez employer cette dernière pour sélectionner ou modifier un son ou encore accomplir différents types de commande. Vous pouvez également connecter des pédales commutateurs optionnelles (DP-2, DP-5, etc.) pour maintenir le son.

Prise HOLD

Une pédale commutateur optionnelle (DP-2, DP-5, etc.) peut être connectée à cette prise pour servir de pédale de sustain (pédale forte).

Connecteurs MIDI

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



Bouton CLICK OUT LEVEL

Ajuste le niveau du son de clic produit à destination des appareils externes.

Prise CLICK OUT OUTPUT

Connectez un câble à cette prise lorsque vous envoyez des clics à des appareils MIDI externes.

Prise OUTPUT DIRECT R, prise OUTPUT DIRECT L

Ces prises ne produisent que le son direct (sans effet) ou le son d'EFX en stéréo.

Prise OUTPUT MIX R, prise OUTPUT MIX L

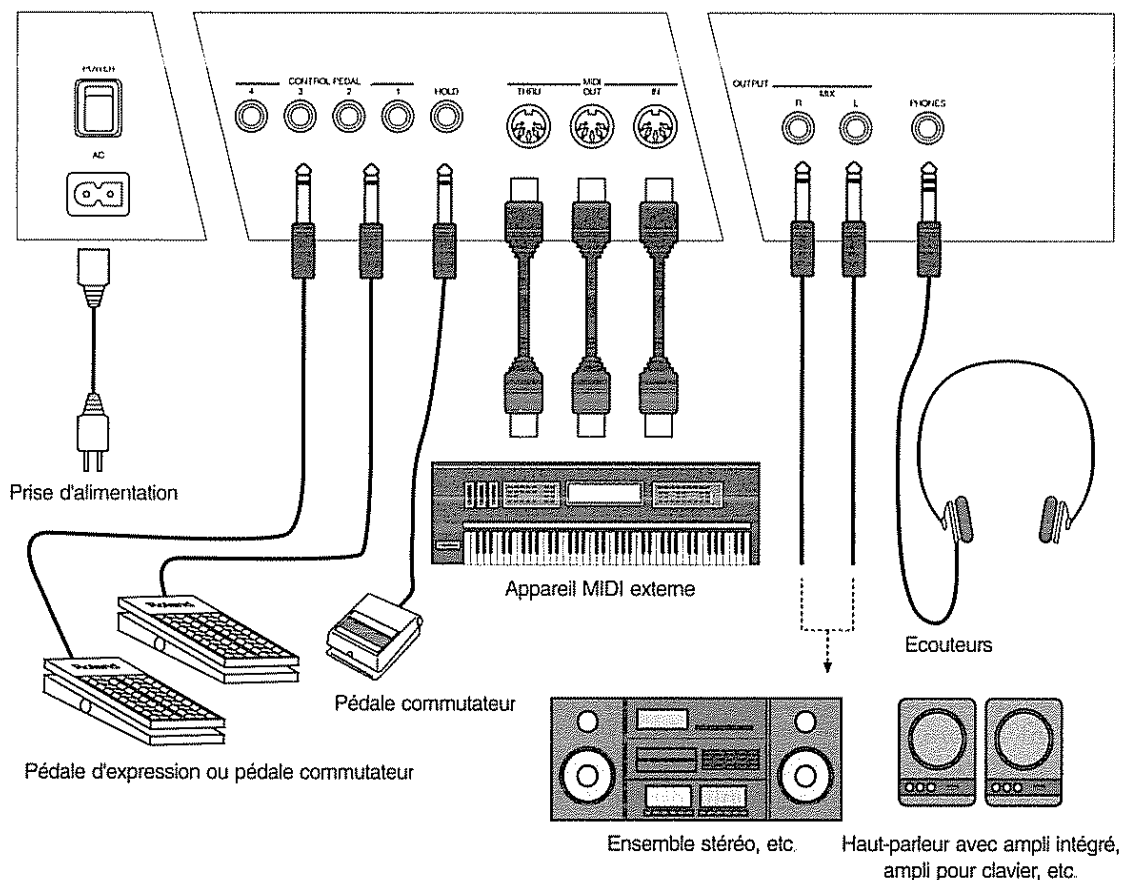
Ces prises produisent le signal audio à destination d'un système de mixage/amplification en stéréo. Pour une sortie mono, n'utilisez que la prise L.

Prise PHONES

Des écouteurs optionnels (RH-20/80/120, etc.) peuvent être connectés à cette prise. Assurez-vous que vos écouteurs ont une impédance de 8-150 ohms.

Connectez votre XP-80

Le XP-80 ne contient pas d'ampli ni d'enceinte. Pour entendre les sonorités, il vous faut connecter un ampli pour clavier, un système audio ou des écouteurs. Référez-vous au schéma suivant et connectez le XP-80 aux appareils externes que vous utilisez.



<Procédure>

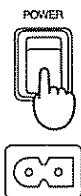
- ❶ Avant de faire des connexions, assurez-vous que tous les appareils sont éteints.
- * Si des appareils sont allumés quand vous faites les connexions, vous pouvez endommager vos enceintes.
- ❷ Connectez le cordon d'alimentation fourni au XP-80 et branchez son autre extrémité dans une prise secteur.
- * Sur les modèles 117V, le câble secteur est attaché de façon permanente à l'unité.
- ❸ Connectez les câbles audio et MIDI comme dans le schéma. Si vous utilisez les écouteurs, branchez-les en prise PHONES. Connectez des pédales commutateurs ou des pédales d'expression si nécessaire.
- * Pour tirer pleinement parti des performances du XP-80, nous vous recommandons d'utiliser un système d'amplification stéréo. Si vous utilisez un système mono, faites vos connexions en prise MIX OUT PUT L.
- * Les prises CONTROL PEDAL 1-4 peuvent également accepter des pédales commutateurs.

Mise sous tension

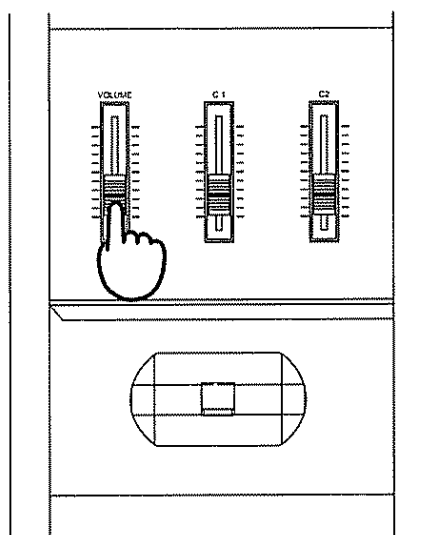
Une fois les connexions terminées (p.6), allumez les différents appareils de votre système dans l'ordre spécifié. Si vous ne respectez pas cet ordre, vous risquez de provoquer des mauvais fonctionnements et/ou dommages à vos enceintes et autres unités.

<Procédure>

- ❶ Avant de mettre sous tension, vérifiez que :
Tous les appareils sont correctement connectés au XP-80.
Les commandes de volume du XP-80 et du système d'amplification sont abaissées. Il n'y a pas de disquette dans le lecteur.
- ❷ Appuyez sur le commutateur POWER situé en face arrière du XP-80.



- * Cette unité est dotée d'un circuit de protection. Un bref intervalle (quelques secondes) après la mise sous tension est donc nécessaire avant qu'elle ne puisse correctement fonctionner.
- ❸ Allumez votre amplificateur ou système audio.
 - ❹ Jouez sur le XP-80 et montez progressivement les commandes de volume du XP-80, de votre ampli ou de votre table de mixage jusqu'à un niveau de volume approprié.



- * Veillez à ne pas trop monter le curseur Volume du XP-80. Des volumes excessifs peuvent endommager votre système d'amplification ou causer des problèmes d'audition.

Pour éteindre

<Procédure>

- ❶ Avant d'éteindre, vérifiez que :
Les commandes de volume du XP-80 et du système d'amplification sont complètement abaissées.
Il n'y a pas de disquette dans le lecteur.
Les données importantes ont été sauvegardées sur disquette (p.32).
- ❷ Eteignez votre système d'amplification.
- ❸ Eteignez le XP-80.

Reproduction d'une démonstration

Le XP-80 contient une démonstration que vous pouvez faire reproduire. C'est l'introduction la plus simple aux exceptionnels sons et effets du XP-80.

- * Si vous faites reproduire une démonstration, le morceau actuellement en mémoire interne est perdu. Pour conserver le morceau de la mémoire interne, sauvegardez-le sur disquette (p.32) avant de lancer la démonstration.

Démonstration

The AXE

Compositeur

Alex Wurman

Copyright © 1996 Sonart Productions BMI

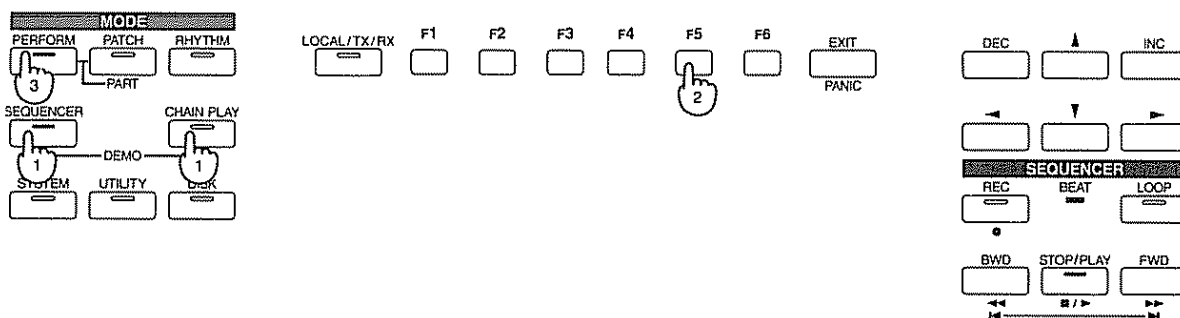
- * Attention : tous droits réservés. L'emploi non autorisé d'un morceau de démonstration pour des concerts, une diffusion ou tout autre exploitation que personnelle, ainsi que le stockage sur disquette représentent une violation des lois en vigueur.
- * Référez-vous à la page 36 pour la biographie du compositeur.

<Procédure>

- 1 Tenez enfoncé [SEQUENCER] et pressez [CHAINPLAY].
Le message de confirmation "DEMO PLAY OK?" apparaîtra.
- 2 Pressez [F5] (OK) pour lancer la reproduction de la démonstration.
Si vous désirez annuler la reproduction, pressez [F6] (Cancel). La reproduction s'arrêtera automatiquement à la fin du morceau. Pour interrompre la reproduction en cours, pressez [STOP/PLAY] à nouveau.

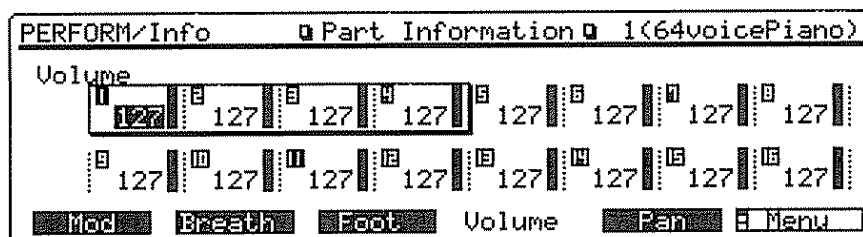


- 3 Vous pouvez commander le niveau de volume ou les paramètres d'effet de chaque partie durant la reproduction. Pour modifier les valeurs, pressez [PERFORM] et suivez la procédure ci-dessous.



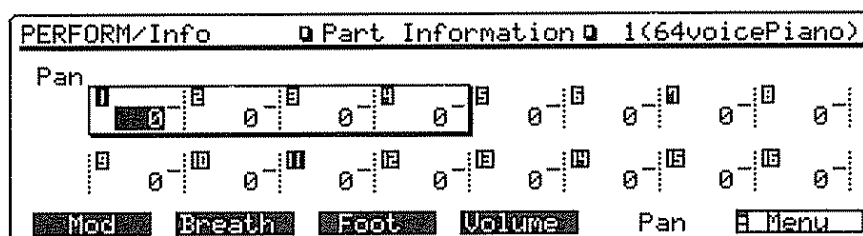
Pour modifier le niveau de volume de chaque partie

Pressez [F6] (Info), puis [F4] (Volume) pour appeler l'affichage Part Information pour le volume. Pressez [◀], [▶], [▲] ou [▼] pour amener le curseur (carré noir) sur la partie dont vous désirez modifier le niveau de volume et fixez le niveau de volume désiré.



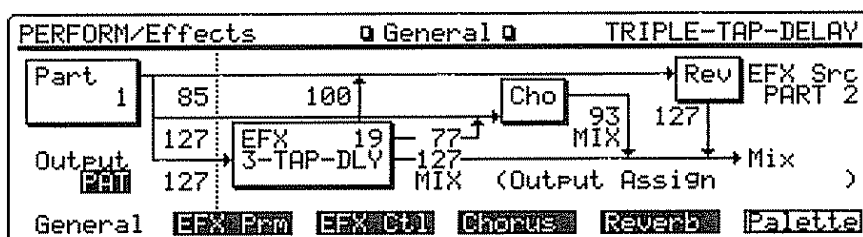
Pour changer le panoramique

Pressez [F6] (Info), puis [F5] (Pan) pour appeler l'affichage Part Information pour le panoramique. Pressez [◀], [▶], [▲] ou [▼] pour amener le curseur (carré noir) sur la partie dont vous désirez changer le panoramique et fixez la valeur de panoramique voulue.



Pour modifier les réglages d'effet

Pressez [F5] (Effects) pour appeler l'affichage General, puis sélectionnez la partie dont vous désirez modifier les réglages d'effet en pressant TRACK/PART [1]–[16]. Ensuite, pressez [◀], [▶], [▲] ou [▼] pour amener le curseur (carré noir) sur la partie dont vous désirez modifier et fixer la valeur.



- * Vous pouvez également modifier d'autres paramètres. Pour des détails concernant chaque paramètre, référez-vous à «Fonctions des paramètres de Performance» (p.65 du mode d'emploi).

Jeu des sonorités

Retour aux réglages d'usine par défaut

Avant d'utiliser le XP-80 pour la première fois, rappelez ses réglages d'usine par défaut avec Factory Preset. Des réglages différents pourraient donner des effets non souhaités.

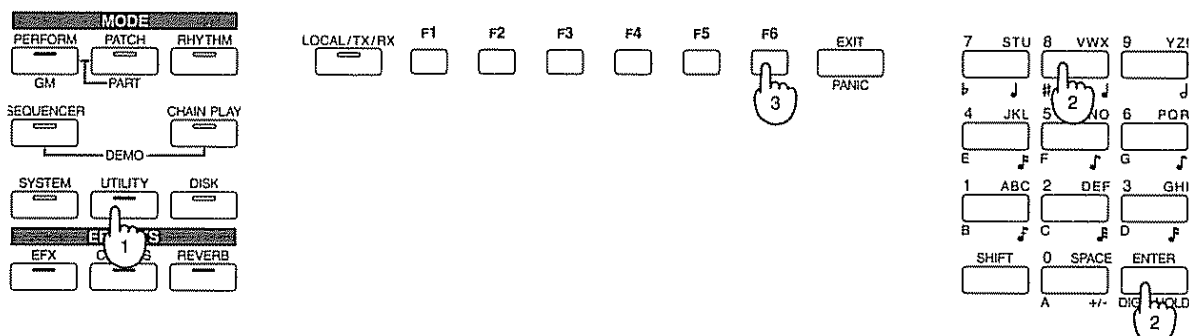
- * La procédure Factory Preset restaure toutes les données de la mémoire interne et de la mémoire User comme à la sortie d'usine. Sauvegardez toute donnée importante sur disquette avant d'exécuter cette procédure (p.68) comme expliqué dans ce mode d'emploi.

<Procédure>

- ① Pressez [UTILITY].
- ② Pressez la touche numérique [8], puis [ENTER].
L'affichage Factory Preset (UTILITY/Factory) apparaîtra.



- ③ Pressez [F6] (Execute).
Si un message "Write Protect ON" s'affiche, pressez [DEC] pour régler la protection sur OFF. Après avoir pressé [EXIT] pour effacer le message, pressez [F6] (Execute) à nouveau pour restaurer les réglages d'usine.

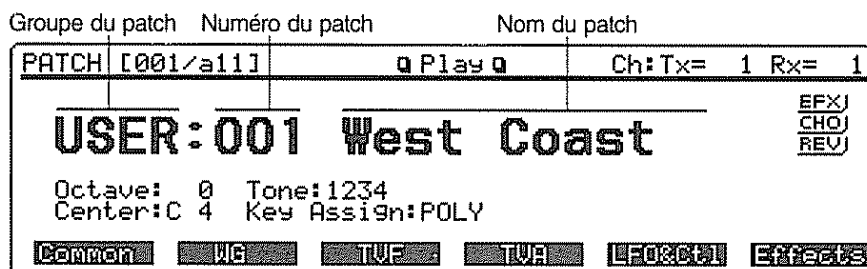


Sélection et jeu des patches

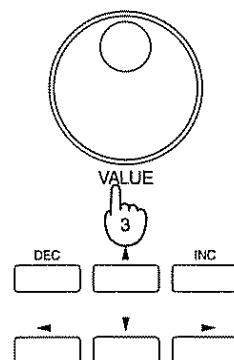
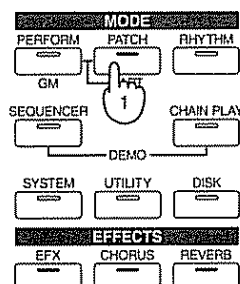
Le XP-80 contient un grand nombre de sons prêts à jouer. Les sons sélectionnés et joués sur le XP-80 sont généralement appelés «patches». Voici comment sélectionner et faire jouer ces patches.

<Procédure>

- ① Pressez [PATCH].
L'affichage de jeu/Play (PATCH) apparaîtra.



- ② Jouez sur le clavier et écoutez le son.
- ③ Pour sélectionner un autre patch, tournez la molette VALUE ou pressez [INC]/[DEC].

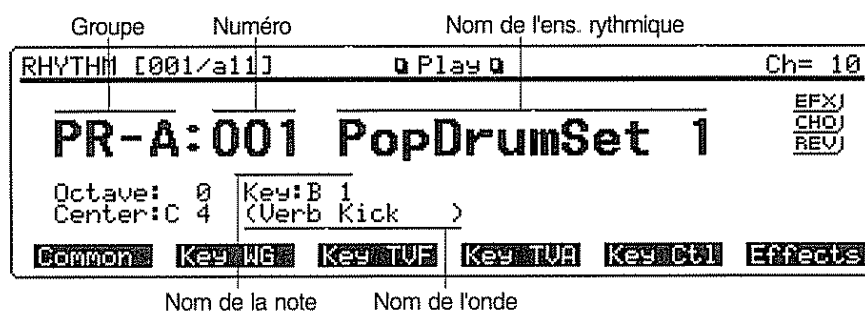


Jeu de sons de percussion sur le clavier

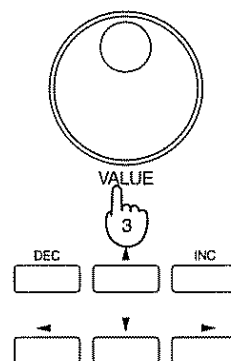
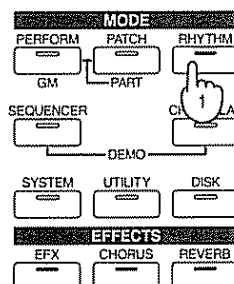
Les ensembles rythmiques du XP-80 contiennent une grande variété de sons de percussion et d'effets spéciaux. Voici comment sélectionner un ensemble rythmique et faire jouer ses sons de percussion.

<Procédure>

- ① Pressez [RHYTHM].
L'affichage de jeu/Play (RHYTHM) apparaîtra.



- ② Pressez différentes touches pour faire jouer différents instruments de percussion.
L'afficheur indiquera la dernière touche pressée (son nom de note) et l'instrument de percussion (le nom d'onde) assigné à la touche pressée.
- * L'instrument de percussion déclenché par chaque touche dépend de l'ensemble rythmique sélectionné. Pour des détails, référez-vous à «Réglages d'usine» (p.206 dans le mode d'emploi).
- ③ Pour sélectionner un autre ensemble rythmique, tournez la molette VALUE ou pressez [INC]/[DEC].



Essayons les fonctions de jeu

Le XP-80 offre plusieurs commandes qui peuvent modifier le son. Tout en jouant des patches, essayez ces commandes et écoutez les effets qu'elles peuvent produire.

- * L'effet que les commandes ont dépend des réglages du patch sélectionné. Si les effets des commandes sont difficiles à détecter, sélectionnez un autre patch.

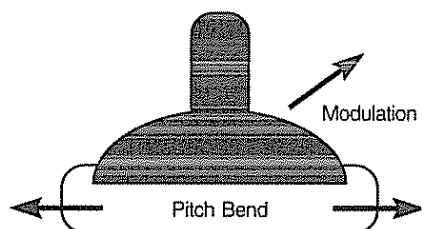
Dynamique/Aftertouch

La force avec laquelle vous jouez au clavier (dynamique) peut affecter le volume ou le timbre du son. L'aftertouch (la pression appliquée à une touche après son enfoncement) peut également affecter le son.

Levier Pitch Bend/Modulation

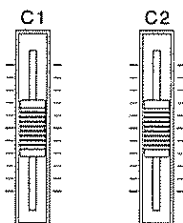
Tout en jouant au clavier, déplacez le levier sur la gauche pour baisser la hauteur ou sur la droite pour la monter. Cela s'appelle le «pitch bend». Vous pouvez également appliquer du vibrato en manipulant le levier pour l'éloigner de vous. Cela s'appelle la «modulation».

Si simultanément vous déplacez le levier vers la droite ou la gauche et en même temps l'éloignez de vous, vous pouvez appliquer les deux effets à la fois.



Curseur C1 / Curseur C2

Tout en jouant au clavier, vous pouvez monter ou descendre les curseurs pour modifier le niveau de volume ou le timbre.



- * La façon dont le son varie dépend du réglage actuel. Pour des détails, référez-vous à «configuration de l'environnement de fonctionnement du XP-80 (paramètres de système et leur fonction)» (p.98) du mode d'emploi.

Pédale de sustain (Hold)

Si une pédale commutateur optionnelle (DP-2, DP-6, etc.) est connectée à la prise HOLD de la façade, presser cette pédale maintiendra le son même si les touches qui l'on produit sont relâchées.

Pédale d'expression

Si une pédale d'expression optionnelle (EV-5, EV-10, etc.) est connectée à l'une des prises CONTROL PEDAL 1-4 de la face arrière, vous pourrez utiliser cette pédale pour piloter le volume ou le timbre du son.

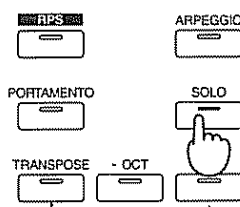
- * La façon dont le son varie dépend du réglage actuel. Pour des détails, référez-vous à «Configuration de l'environnement de fonctionnement du XP-80 (paramètres de système et leur fonction)» (p.98 du mode d'emploi).

Solo

Vous pouvez jouer avec des notes solo, en pressant [SOLO] (l'indicateur s'allume). Cette fonction est particulièrement efficace quand vous jouez d'un saxophone, d'une flûte ou d'un autre instrument monophonique.

Avec [PORTAMENTO] utilisé conjointement à la fonction [SOLO], vous pouvez simuler des techniques de jeu telles qu'un glissando de violon.

KEY EFFECTS

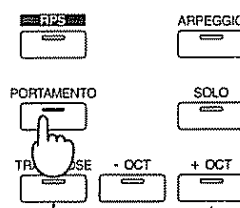


- * Pour des détails, voir «Jeu de note unique (Solo)» (p.28 dans le mode d'emploi).

Portamento

Quand vous jouez au clavier, vous pouvez faire glisser progressivement la hauteur d'une note à la suivante, en pressant [PORTAMENTO] (son indicateur s'allume).

KEY EFFECTS



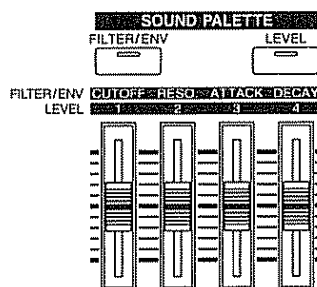
- * Pour des détails, référez-vous à «Création de changement progressif de hauteur (Portamento)» (p.28 dans le mode d'emploi).

Sound Palette (palette sonore)

Tout en jouant au clavier, vous pouvez monter ou descendre les curseurs pour modifier le niveau de volume ou le caractère du son.

Pour changer le caractère du son, pressez [FILTER/ENV] pour allumer son indicateur et déplacez les curseurs.

Pour changer le niveau de volume, pressez [LEVEL] pour allumer l'indicateur et déplacez les curseurs.



- * Pour des détails, référez-vous à «Changement rapide du timbre (Sound Palette (p 28 et p.32 dans le mode d'emploi).

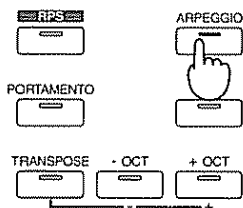
Jeu d'arpège (Arpégiateur)

Vous pouvez faire jouer automatiquement un accord brisé (arpège) en pressant de façon normale les touches d'un accord. Par exemple, si vous pressez un accord de do majeur, le XP-80 joue un arpège tel que do → mi → sol → do → mi → sol...

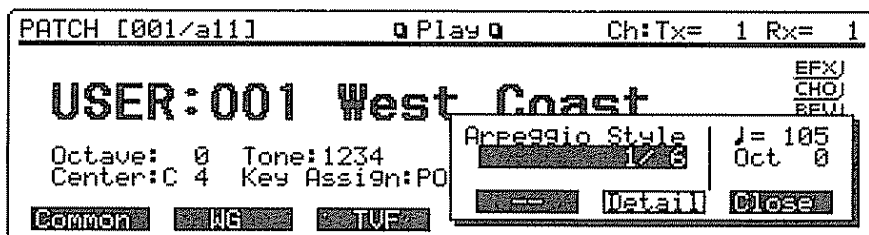
<Procédure>

- ❶ Pressez [PATCH].
- ❷ Pressez [ARPEGGIO] pour allumer son indicateur.

KEY EFFECTS



- ❸ Jouez un accord.
Le XP-80 joue un arpège basé sur les notes qui constituent l'accord que vous avez joué.
- ❹ Pressez [▲] ou [▼] pour amener le curseur sur «Arpeggio Style» et programmez différentes valeurs en tournant la molette VALUE.
Selon la valeur programmée, la façon dont l'arpège est produit varie.



- * Pour des détails concernant le jeu des arpèges, référez-vous à «Jeu d'un arpège» (p.35 dans le mode d'emploi).
- ❺ Pour arrêter de jouer des arpèges, pressez [ARPEGGIO] à nouveau de façon afin que son indicateur s'éteigne.

Essai de la disquette de démo

Ecoute des morceaux de démonstration

La disquette fournie avec le XP-80 contient huit démonstrations. Ecoutez les morceaux de démonstration pour avoir une meilleure idée de ce que le XP-80 peut faire.

N°	Nom de fichier	Nom de morceau	Compositeur	
01	DEMO_000.SVQ	The AXE	Alex Wurman	Copyright © 1996 Sonart Productions BMI
02	DEMO_001.SVQ	New Age Express	Jean-Philippe Rykiel	Copyright © 1996 Tactic Music
03	DEMO_002.SVQ	Sound Pile / #4	Scott Wilkie	Copyright © 1995 Scott Wilkie for BeachHouse Music
04	DEMO_003.SVQ	Ten Years	Marvin Sanders	Copyright © 1995 Marvster Music
05	DEMO_004.SVQ	Saga	Masashi Hirashita, Kazuko Hirashita	Copyright © 1996 Roland Co.
06	DEMO_005.SVQ	Body Noise	Pendulum	Copyright © 1996 Roland Co.
07	DEMO_006.SVQ	RPS City	Naoki Matsuura	Copyright © 1996 Roland Co.
08	DEMO_007.SVQ	HyperGroove4XP	Mitsuru Sakaue	Copyright © 1996 Idecs Inc.

* Attention : tous droits réservés. L'emploi non autorisé de ces morceaux pour tout autre but que l'exploitation personnelle est une violation des lois en vigueur.

* Référez-vous en page 36 pour la biographie des compositeurs.

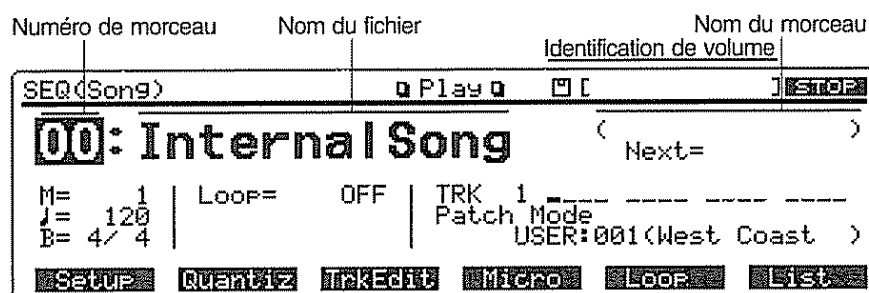
* Le morceau de démonstration DEMO_007.SVQ (HyperGroove4XP) a été créé avec la carte d'extension d'ondes optionnelle "SR-JV80-09 SESSION". Pour faire correctement reproduire cette démonstration, installez cette carte d'extension dans l'un des emplacements EXP-A-D. Ce morceau est créé à l'aide de la bibliothèque de données "Hyper Groove" d'Idecs Inc.

<Procédure>

❶ Insérez la disquette de démonstration dans le lecteur.

❷ Pressez [SEQUENCER].

L'affichage de jeu / Play (SEQ(Song)) apparaîtra.



❸ Assurez-vous que le curseur (carré noir) est situé sur le numéro de morceau.

Si le curseur est ailleurs, déplacez-le en pressant [▲] ou [▼].

❹ Sélectionnez le morceau de démonstration que vous désirez entendre, soit en tournant la molette VALUE, soit en utilisant [INC] ou [DEC] pour sélectionner le morceau numéro 01-08.

❺ Pressez [STOP/PLAY] pour lancer la reproduction de la démonstration.

Pour interrompre la reproduction, pressez [STOP/PLAY] à nouveau. Et en écoutant le morceau de démonstration, vous pourrez modifier le niveau de volume et/ou d'effet de chaque partie. Pour modifier les valeurs, suivez la même procédure que pour "Reproduction d'une démonstration" (p.8).

* Si vous interrompez la reproduction d'un morceau, un symbole "+" peut apparaître à côté du numéro de mesure affiché (M=). Cela signifie que le morceau a été stoppé en cours de mesure.

* Si vous jouez du clavier après qu'un morceau ait été reproduit et rencontrez des problèmes tels qu'une absence de son ou une hauteur incorrecte, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [EXIT] plusieurs secondes (fonction PANIC).

N°	Nom de fichier	Nom de morceau
10	PTNSET01.SVQ	Acid Set
11	PTNSET02.SVQ	Acid Swing Set
12	PTNSET03.SVQ	Dancehall Set
13	PTNSET04.SVQ	Euro Beat Set
14	PTNSET05.SVQ	Funk Set
15	PTNSET06.SVQ	Ground Beat Set
16	PTNSET07.SVQ	Hip Hop Set
17	PTNSET08.SVQ	House Set
18	PTNSET09.SVQ	Jazz Set
19	PTNSET10.SVQ	Lovers Set
20	PTNSET11.SVQ	Trance Set

Les producteurs de tous ces morceaux sont **Mitsuru Sakaue** et **Kiyotaka Takiyama**. Copyright © 1995 Roland Corporation

- * Roland Corporation détient les droits de toutes les phrases de ces patterns. Vous pouvez utiliser ces phrases lorsque vous créez de nouvelles œuvres personnelles sans demander la permission de Roland. Roland Corporation, toutefois, n'assume aucune responsabilité concernant toute infraction au respect des droits de toute tierce partie qui pourrait résulter de l'emploi de ces éléments.

- * Référez-vous en page 36 pour la biographie des compositeurs.

<Procédure>

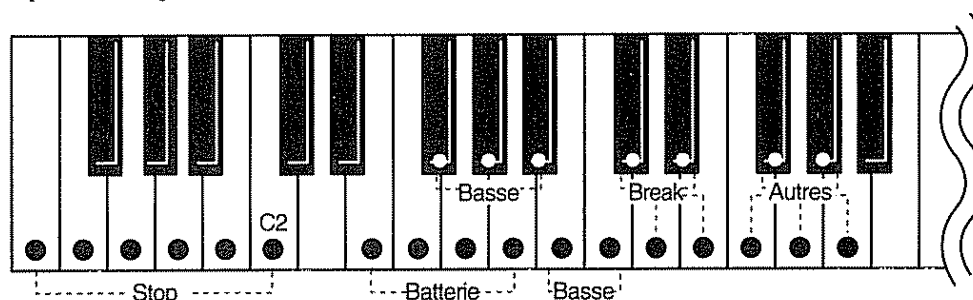
- ❶ Insérez le disquette de démonstration dans le lecteur.
- ❷ Pressez [SEQUENCER].
- ❸ Assurez-vous que le curseur est situé sur le numéro de morceau et sélectionnez le morceau de démonstration que vous désirez entendre, soit en tournant la molette VALUE, soit en pressant [INC]/[DEC] pour sélectionner le numéro de morceau de 10 à 20.

Si le curseur est ailleurs, déplacez-le avec [▲] ou [▼].

- ❹ Pressez [STOP/PLAY].
Aucun son ne jouera mais les sons utilisés pour la reproduction de patterns seront sélectionnés. En plaçant le XP-80 en mode de reproduction, vous pourrez synchroniser le début de reproduction de chaque pattern.

- ❺ Pressez différentes touches pour faire reproduire les patterns, en vous référant au schéma ci-dessous.

Tant que vous tenez la touche enfoncée, le pattern continue de jouer. Vous pouvez faire reproduire 8 patterns simultanément.



- * Les touches assignées à chaque pattern varieront légèrement en fonction de la collection de patterns sélectionnée.
- * Pour interrompre la reproduction du pattern, pressez une touche inférieure à C2 (do2).
- ❻ Pour stopper la reproduction, pressez [STOP/PLAY] à nouveau.

Ajout d'une variation rythmique «groove» au morceau

La fonction Groove Quantize vous permet d'ajouter une cadence rythmique à votre morceau en plaçant des accents et en décalant certaines notes pour une interprétation plus humaine ou plus naturelle. Vous pouvez aisément faire varier la cadence de jeu en sélectionnant différents modèles dans différents styles musicaux. Voici comment utiliser la fonction Groove Quantize avec "21:QTZ_GRV!SVQ(Try Groove)" contenu dans la disquette de démo.

N° Nom de fichier Nom de morceau

21 QTZ_GRV!SVQ Try Groove

<Procédure>

- ① Insérez la disquette de démonstration dans le lecteur.
- ② Pressez [SEQUENCER].
- ③ Assurez-vous que le curseur est situé sur le numéro de morceau et pressez la touche numérique [2] puis la [1] pour sélectionner "21:QTZ_GRV!SVQ(Try Groove)".
Si le curseur est ailleurs, déplacez-le avec [▲] ou [▼], puis sélectionnez le morceau.
- ④ Pressez [STOP/PLAY] pour faire reproduire le morceau.
Vérifiez le rythme du morceau avant d'accomplir la fonction Groove Quantize.
- ⑤ Pressez [F2] (Quantiz).
Le message "This Song is not Internal Song. Load anyway?" (Ce morceau n'est pas chargé. Désirez-vous le charger?) apparaîtra.
- ⑥ Pressez [F5] (OK) pour charger le morceau en mémoire interne.
- ⑦ Pressez [F3] (Groove).
L'affichage Groove Quantize (SEQ/Quantize) apparaîtra.

SEQ/Quantize		Groove Quantize		STOP
Template Number	PRE:001	<Target>	TRACK	
(16 Norm. Dance L.Acc)		Measure	1	
Timing Strength	100%	for	ALL	
Velocity Strength	100%	Trk=	0000 0000 0000 0000	
M=	1	Channel	ALL	
J=	110 (-----)	Note Range	C -1-G 9	
Grid		Shuffle	Groove	Load Save Execute

- ⑧ Pressez [STOP/PLAY] pour écouter le morceau (Preview).
- ⑨ Assurez-vous que le curseur est positionné sur "Template Number" (numéro de modèle) et tournez la molette VALUE pour sélectionner un modèle de PRE:001 à PRE:071.
Si le curseur est ailleurs, déplacez-le avec [▲], puis sélectionnez le modèle voulu.
Quand vous changez de modèle, vous noterez que la cadence rythmique change également.
- * Si vous sélectionnez un numéro de USER:001 à USER:016 avant de charger un modèle de cadence Groove User, la fonction Groove Quantize ne fonctionnera pas.
- ⑩ Pour terminer cette pré-écoute, pressez [STOP/PLAY] à nouveau.

Essai de modèles de groove personnalisés

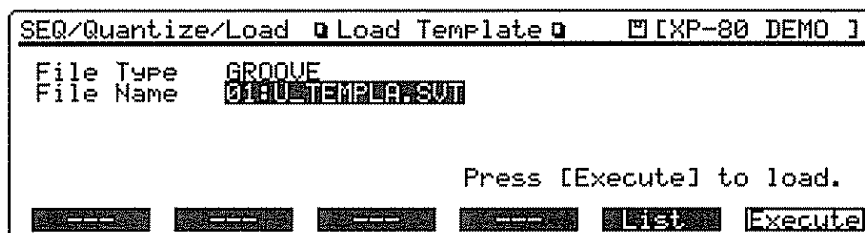
En plus des modèles stockés en mémoire du XP-80 (PRE:001-PRE:071), vous pouvez également sélectionner des modèles personnels pour la quantification Groove. Ces modèles dits «User» sont ceux que vous pouvez manipuler afin de créer une cadence basée sur un morceau que vous aimez particulièrement.

La disquette de démonstration contient un fichier de ce type (U_TEMPLA.SVT) qui contient 16 modèles différents. Cela vous donne accès à différents modèles couvrant différentes catégories musicales. Chargez "21:QTZ_GRV!SVQ(Try Groove)" dans le XP-80 et essayez-les.

<Procédure>

- ① Insérez la disquette de démonstration dans le lecteur.
- ② Pressez [SEQUENCER].
- ③ Assurez-vous que le curseur est positionné sur le numéro de morceau et pressez les touches numériques [2] puis [1] afin de sélectionner "QTZ_GRV!SVQ(Try Groove)".
Si le curseur est ailleurs, déplacez-le avec [▲] ou [▼], puis sélectionnez un morceau.

- ④ Pressez [ENTER] pour entériner la sélection du morceau.
La case entourant le numéro de morceau et le nom du fichier disparaîtra, et le curseur sera positionné sur le numéro de morceau.
- ⑤ Pressez [F2] (Quantiz).
Le message "This Song is not Internal Song. Load anyway?" (Ce morceau n'est pas chargé. Désirez-vous le charger?) s'affichera.
- ⑥ Pressez [F5] (OK) pour charger le morceau en mémoire interne.
- ⑦ Pressez [F3] (Groove).
- ⑧ Pressez [F4] (Load).
L'affichage Load Template (SEQ/Quantize/Load) apparaîtra.



- ⑨ Assurez-vous que le curseur est positionné sur "File Type" (type de fichier), et assurez-vous que "GROOVE" est sélectionné.
- ⑩ Pressez [▼] pour amener le curseur sur "File Name" (nom de fichier), et assurez-vous que "U_TEMPLA.SVT" est sélectionné.
- ⑪ Pressez [F6] (Execute) pour charger le fichier de modèle groove user.
Quand ce fichier a été chargé, l'affichage Groove Quantize (SEQ/Quantize) apparaît.
- ⑫ Pressez [STOP/PLAY] pour pré-écouter le morceau.
- ⑬ Assurez-vous que le curseur est positionné sur "Template Number" et tournez la molette VALUE pour sélectionner un modèle que vous aimez parmi USR:001-016.
En passant d'un modèle (template) à un autre, vous noterez que la cadence du morceau change également.

Si le curseur est ailleurs, déplacez-le en pressant [▲], puis sélectionnez le modèle.

Modèle	Explication
USR:001 (16 Norm. Dance H.Acc)	Dance (grande dynamique)
USR:002 (16 Norm. Fusion H.Acc)	Fusion (grande dynamique)
USR:003 (16 Norm. Reggae H.Acc)	Reggae (grande dynamique)
USR:004 (16 Heavy Dance H.Swg)	Dance (temps retardés, côté ternaire accentué (swing))
USR:005 (16 Heavy Fusion H.Swg)	Fusion (temps retardés, côté ternaire accentué (swing))
USR:006 (8 Norm. Pops H.Acc)	Pops (grande dynamique)
USR:007 (8 Norm. Rhumba H.Acc)	Rhumba (grande dynamique)
USR:008 (8 Heavy Pops H.Swg)	Pops (temps retardés, côté ternaire accentué (swing))
USR:009 (Human Swing Feel)	un rythme ternaire syncopé
USR:010 (Break Beats Feel)	Rythme avec quatrième temps retardé
USR:011 (Slowing Down/Druggin)	Rythme avec temps s'allongeant progressivement.
USR:012 (16 Beat Swing)	Rythme ternaire à 16 double-croches
USR:013 (Axe Music Feel)	Rythme Axe
USR:014 (Flat Swing Feel)	Rythme swing (ternaire) sans cadence ni dynamique
USR:015 (5 Against 2)	Quintuplets sur deux temps
USR:016 (Lagging 6/8 Feel)	Cadence ethnique retardée en 6/8

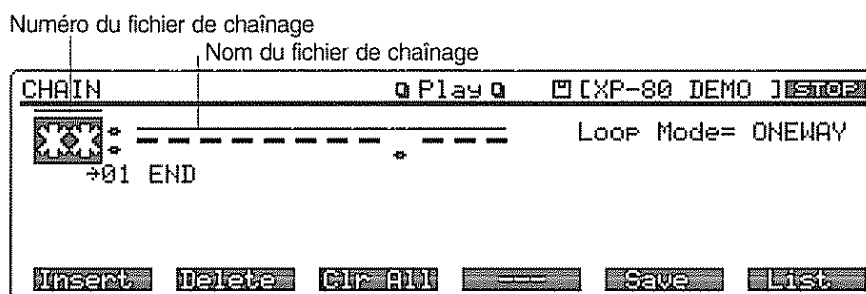
- ⑭ Pour terminer la pré-écoute, pressez [STOP/PLAY] à nouveau.

Reproduction des morceaux en séquence (Chaînage)

Le chaînage permet de successivement faire reproduire les morceaux d'une disquette dans l'ordre voulu. La disquette de démonstration contient "XP-80 SVC" qui est pré-programmé pour faire reproduire à la suite les morceaux numéro 01-08. Voici comment accomplir le chaînage.

<Procédure>

- ① Insérez la disquette de démonstration dans le lecteur.
- ② Pressez [CHAIN PLAY].



- ③ Assurez-vous que le curseur est positionné sur le numéro de fichier de chaînage. Si le curseur est ailleurs, déplacez-le en pressant [▲].
- ④ Tournez la molette VALUE dans le sens des aiguilles d'une montre pour sélectionner "XP-80.SVC".
- ⑤ Pressez [STOP/PLAY] pour lancer la reproduction. Après une courte pause, le chaînage commencera.
- ⑥ Pour terminer le chaînage, pressez [STOP/PLAY] à nouveau.

Enregistrement d'un morceau

Voici comment utiliser le XP-80 pour enregistrer un morceau. Sur le XP-80, les données de jeu pour un morceau ou composition sont appelées «Song». En enregistrant l'exemple de morceau suivant, vous vous familiariserez avec les procédures basiques d'enregistrement.

<Mélodie>

<Basse>

<Batterie>

Grosse caisse

Caisse claire

Charleston

Tom basse

Charleston fermée

L'enregistrement multi-pistes vous permet d'enregistrer des interprétations musicales constituées de plusieurs instruments. Le XP-80 accomplit l'enregistrement multi-pistes en enregistrant de nouvelles parties pendant que vous écoutez la reproduction des parties préalablement enregistrées sur les autres pistes. Généralement, l'enregistrement multi-pistes se fait dans 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 en écoutant basse et batterie.

Sélection d'une Performance

Si vous désirez utiliser deux patches ou plus pour jouer, sélectionnez le mode Performance. Il y a deux types de Performances : single et layer. Si vous désirez enregistrer des orchestrations, sélectionnez une Performance single. Une Performance single vous permet de ne faire jouer que la partie spécifiée durant l'enregistrement, et de faire reproduire le morceau avec de multiples instruments.

Pour enregistrer notre exemple, utilisons la Performance "PR-A:12 Pop Set 1".

<Procédure>

- 1 Pressez [PERFORM].

L'affichage de jeu/Play (PERFORM) apparaîtra.

Groupe de la Performance

Numéro de Performance

Nom de Performance

PERFORM [012/a12] Play Ctrl-Ch= 16

PR-A:12 Pop Set 1

Octave: 0 Key Mode: SINGLE Part 1(64voicePiano)

Center: C 4

Common K.Range Part MIDI Effects Info

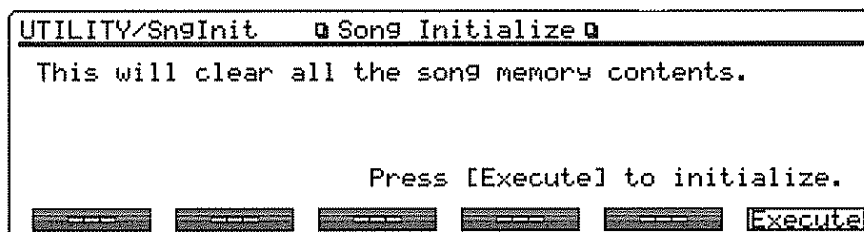
- 2 Tournez la molette VALUE, ou pressez [INC]/[DEC] pour sélectionner la Performance "PR-A:12 Pop Set 1".

Effacement de la mémoire interne

Un morceau à enregistrer doit d'abord être chargé en mémoire interne. Il vous faudra donc effacer cette mémoire avant d'enregistrer un nouveau morceau.

<Procédure>

- ① Pressez [UTILITY].
 - ② Pressez [6], puis [ENTER].
- L'affichage Song Initialize (UTILITY/SngInit) apparaît.



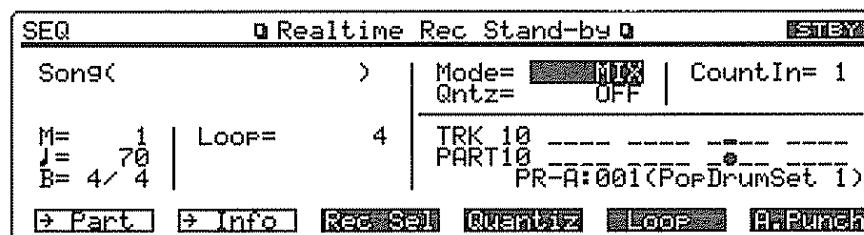
- ③ Pressez [F6] (Execute) pour effacer la mémoire interne.

Enregistrement de la batterie en temps réel

L'enregistrement en temps réel vous permet d'enregistrer votre jeu tel que vous interprétez. Il est assez difficile d'enregistrer de multiples instruments de percussion en temps réel. Nous utiliserons la fonction de bouclage (Loop) pour enregistrer grosse caisse, caisse claire, charleston, etc. sur une zone préalablement déterminée et reproduite cycliquement jusqu'à ce que votre rythmique soit complète. Pour cet ensemble rythmique, nous utiliserons "PR-A:001 PopDrumSet 1" qui est assigné à la partie 10 de la Performance.

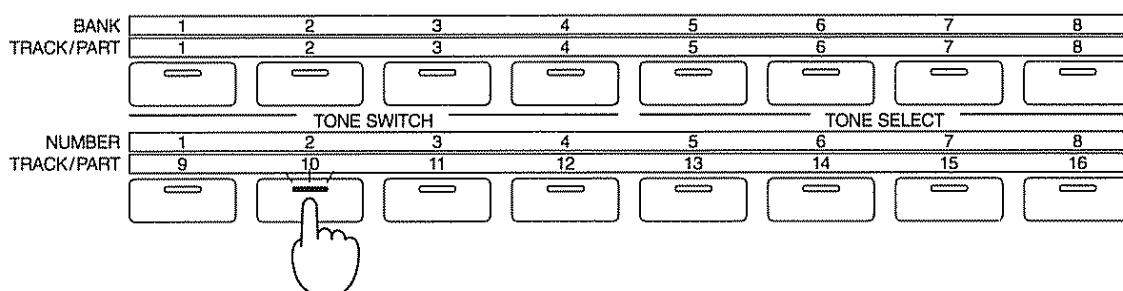
<Procédure>

- ① Pressez [SEQUENCER].
 - ② Assurez-vous que "00:InternalSong" est sélectionné.
- Si un autre morceau est sélectionné, amenez le curseur sur le numéro de morceau et sélectionnez le bon morceau en tenant la molette VALUE ou en pressant [DEC] puis [ENTER].
- ③ Pressez [REC].
- L'affichage Realtime Rec Stand-by (SEQ) apparaît.

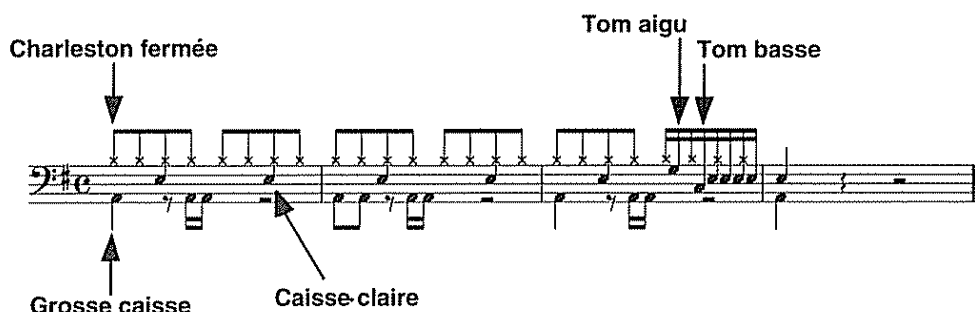


- * Pour annuler l'enregistrement, pressez [EXIT] ou [REC].
- ④ Pressez [▼] pour amener le curseur sur "♩", et réglez le tempo sur 70. Vous pouvez obtenir ce tempo en tournant la molette VALUE dans le sens inverse des aiguilles d'une montre ou en pressant [DEC].
 - ⑤ Pressez [▶] pour amener le curseur sur "Loop", et sélectionnez 4, en tournant la molette VALUE dans le sens des aiguilles d'une montre ou en pressant [INC].
- Cela vous permet d'enregistrer en boucle sur 4 mesures.
- ⑥ Pressez [▼] pour amener le curseur sur «Mode», et assurez-vous que MIX est sélectionné.
- Cela vous permet d'enregistrer les mesures préalablement déterminées à l'aide de multiples instruments de percussion joués les uns après les autres.

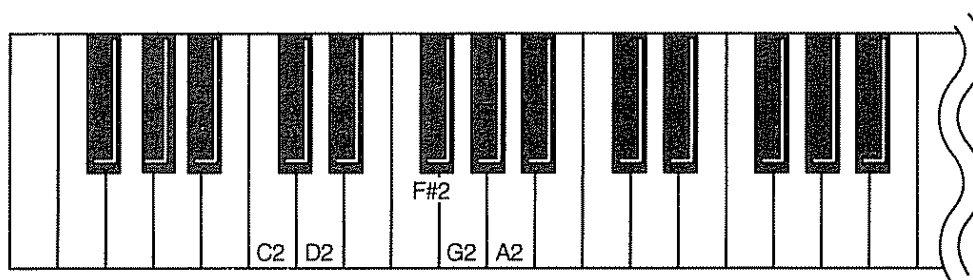
- ⑦ Sélectionnez la piste de destination de l'enregistrement. Pressez TRACK/PART [10] et l'indicateur clignotera.
Quand vous sélectionnez la piste 10, le son de batterie de la partie 10 correspondante sera automatiquement sélectionné pour l'enregistrement.



Cela termine les préparatifs d'enregistrement. Enregistrons maintenant le passage musical suivant à l'aide des instruments de percussion.



- ⑧ Pressez [STOP/PLAY].
⑨ Après avoir écouté une mesure de métronome, pressez la touche do2 (C2) pour enregistrer la grosse caisse (Hybrid Kick1).
⑩ Quand avez fini d'enregistrer la quatrième mesure, le morceau retourne à la mesure 1 et le passage de grosse caisse que vous venez d'enregistrer est reproduit. Tout en écoutant cette reproduction, enregistrez la caisse claire (Natural SN2) en pressant la touche ré2 (D2).
⑪ De la même façon, enregistrez les instruments de percussion restant avec la2 / A2 (Verb Tom Hi), sol2 / G2 (Verb Tom Lo) et fa#2 / F#2 (C1 HiHat 1).



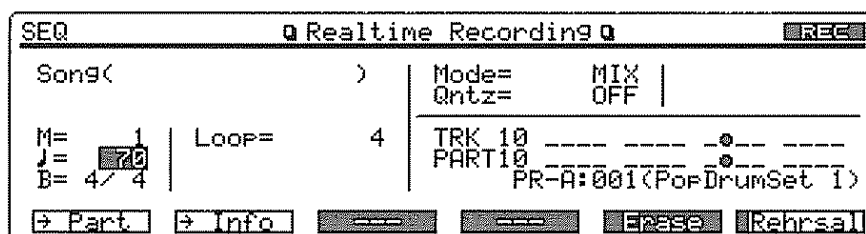
- ⑫ Quand vous avez fini d'enregistrer toutes les notes des instruments de percussion, pressez [STOP/PLAY] pour terminer la session.

<Essai/Rehearsal>

En mode d'enregistrement, la fonction d'essai (rehearsal) vous permet de vérifier quel instrument de percussion est assigné à chaque touche ou de pratiquer l'interprétation d'un passage sans réellement enregistrer les notes

<Procédure>

- 1 Pressez [F6] (Rehrrsal) en mode d'enregistrement.
Un symbole "■" s'affichera au côté de "Rehrrsal".



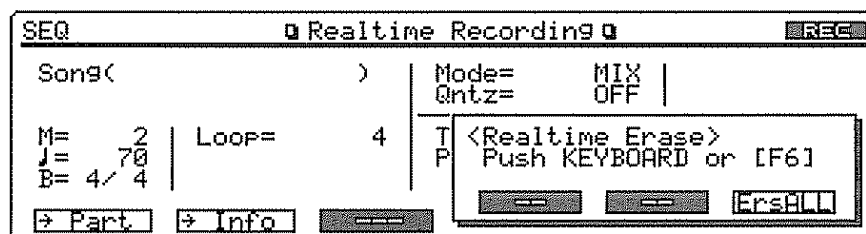
- 2 Pour retourner en mode d'enregistrement normal, pressez [F6] (Rehrrsal) à nouveau

<Effacement en temps réel/Realtime Erase>

Si les notes que vous avez enregistrées ne vous satisfont pas, utilisez la fonction d'effacement en temps réel pour supprimer les notes indésirables.

<Procédure>

- 1 Pressez [F5] (Erase) en mode d'enregistrement.
Vous êtes alors prêt à utiliser la fonction d'effacement en temps réel (Realtime Erase).



- 2 Pressez la touche correspondant au son de percussion que vous désirez effacer et les notes s'effaceront tant que vous garderez enfoncée la touche.
Si vous désirez effacer toutes les notes d'instruments de percussion, pressez [F6] (ErsALL). Toutes les notes seront effacées durant le temps où vous aurez tenu enfoncé le bouton.
- 3 Quand vous avez fini d'effacer, pressez [EXIT] pour fermer la fenêtre Realtime Erase.

Visualisation des données enregistrées

Les notes que vous avez enregistrées dans le séquenceur le sont sous forme de messages MIDI. Utilisons l'affichage Microscope (SEQ/Micro) pour visualiser les données de jeu de batterie que vous venez d'enregistrer.

<Procédure>

- ❶ En tenant enfoncé [SHIFT], pressez [BWD] pour accéder au début de la première mesure du morceau.
- ❷ Pressez [F4] (Micro).

L'affichage Microscope (SEQ/Micro) apparaîtra.

Position dans le morceau (mesure, temps, horloge)

Données de jeu	
SEQ/Micro	Track 10
1-01-000>10**Note(F#2) 42 OnV= 78 Gt=38 OfV= 84	
000 10**Note(C 2) 36 96 77 96	
048 10 Note(F#2) 42 69 38 86	
02-000 10**Note(F#2) 42 101 38 79	
000 10**Note(D 2) 38 105 38 122	
048 10**Note(F#2) 42 93 38 96	

- ③ Pressez [▼] pour visualiser les données de jeu enregistrées.
Presser [▼] amènera le symbole ">" à la donnée suivante. Presser [▲] amènera le symbole ">" à la donnée précédente.
- * Un symbole "" s'affiche à gauche des données de jeu occupant une position partagée par d'autres données.

Enregistrement en pas à pas de la basse

La fonction d'enregistrement en pas à pas (Step recording) vous permet de programmer une à une les notes (et les silences). C'est une méthode adaptée à l'enregistrement d'une ligne de basse qui doit être rythmiquement correcte, ou d'autres parties présentant des difficultés à jouer en direct. Utilisez "PR-B:013 Finger Bass" assigné en partie 2.

<Procédure>

- ① Pressez [PERFORM].
- ② Pressez [◀] ou [▶] jusqu'à ce que "Part 2(PR-B:013 Finger Bass)" s'affiche afin que vous puissiez jouer une ligne de basse sur le clavier.

PERFORM [012/a12]		Play	Ctrl-Ch = 16
PR-A:12 Pop Set 1		<u>EFX</u> <u>CHO</u> <u>REV</u>	
Octave: 0 Key Mode: SINGLE		Part 2(Finger Bass)	
Center: C 4		*----- -----	
Common	K.Range	Part	MIDI Effects Info

- ③ Pressez [SEQUENCER], puis [F4] (Micro) pour appeler l'affichage Microscope (SEQ/Micro).
- ④ Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [BWD] pour retourner en mesure 1.
- ⑤ Sélectionnez la piste 2 comme destination de l'enregistrement en pressant TRACK/PART [2].

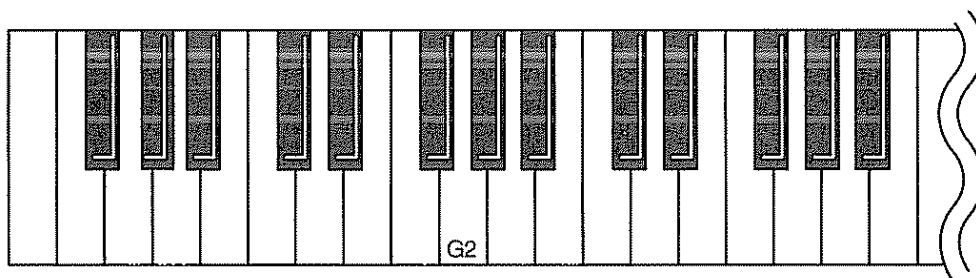
- ⑥ Pressez [REC].
L'affichage Step Recording (SEQ/Micro) apparaîtra.

SEQ/Micro		Step Recording		Track 2	
1-01-000>	Ch Note	Vel	Gate	Step Time	☒
				Gate Ratio	80%
				Velocity	REAL
[Pattern]		[StepBack]		[Tie] [Rest]	

Cela termine les préparatifs d'enregistrement. Enregistrons maintenant les notes en suivant la partition ci-dessous.



- ⑦ Sélectionnez la durée (Step Time) de la première note. La première note à programmer est une noire. Amenez le curseur sur Step Time et assurez-vous que "♩" est affiché.
⑧ Pressez la touche sol2 (G2) pour la première note.



SEQ/Micro		Step Recording		Track 2	
1-01-000>	Ch Note	Vel	Gate	Step Time	☒
2 G 2<	43>	127	77	Gate Ratio	80%
				Velocity	REAL
[Pattern]		[StepBack]		[Tie] [Rest]	

Relâcher la touche entérine la valeur et vous pouvez programmer la note suivante.

SEQ/Micro		Step Recording		Track 2	
1-01-000	Ch Note	Vel	Gate	Step Time	☒
1-02-000>	2 G 2<	43>	127	77	Gate Ratio
					80%
					Velocity
					REAL
[Pattern]		[StepBack]		[Tie] [Rest]	

- * Pour corriger une erreur de programmation, pressez [F2] (StpBack) ou [BWD] pour effacer la dernière note programmée et programmez-la à nouveau.

- ❖ Ensuite, vous programmerez un demi-soupir. Sélectionnez une croche comme valeur de Step Time, en tournant la molette VALUE dans le sens inverse des aiguilles d'une montre ou en pressant [DEC], puis pressez [F6] (REST).

SEQ/Micro		Step Recording				Track 2	
		Ch	Note	Vel	Gate	Step Time	
1-01-000	2	G	2(43)	127	77	80%	REAL
1-02-048>							
Pattern		StepBack				Tie	Rest

- ⑩ Ensuite, vous programmerez deux double-croches. Sélectionnez une double-croche comme Step Time, en tournant la molette VALUE dans le sens inverse des aiguilles d'une montre ou en pressant [DEC], puis pressez deux fois la touche sol2 (G2).

SEQ/Micro		Step Recording				Track 2	
		Ch	Note	Vel	Gate	Step Time	
1-02-072	2	G	2(43)	127	19	80%	REAL
1-03-000>							
Pattern		StepBack				Tie	Rest

- ⑪ Nous allons maintenant programmer une demi-pause. Sélectionnez une blanche comme Step Time en tournant la molette VALUE dans le sens des aiguilles d'une montre ou en pressant [INC], puis pressez [F6] (REST).

SEQ/Micro		Step Recording				Track 2	
		Ch	Note	Vel	Gate	Step Time	
1-02-072	2	G	2(43)	127	19	80%	REAL
2-01-000>							
Pattern		StepBack				Tie	Rest

- ⑫ Cela termine la première mesure. Enregistrez la seconde mesure et les suivantes de la même façon. Quand vous avez fini d'enregistrer, pressez [STOP/PLAY].
- ⑬ Pressez [EXIT] pour retourner à l'affichage de jeu / Play (SEQ(Song)).

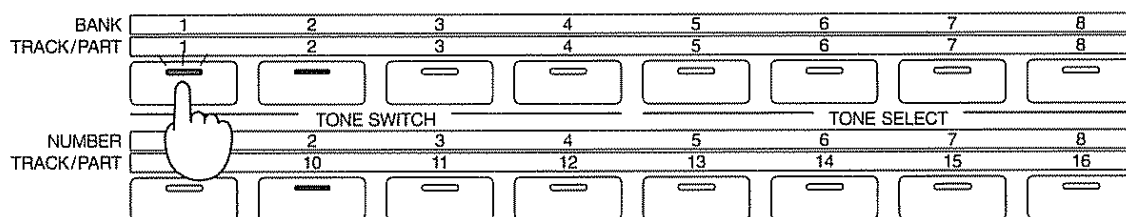
Enregistrement de la mélodie en temps réel

Voici comment enregistrer en temps réel une mélodie avec "PR-A:001 64voice Piano" qui est assigné à la partie 1 d'une Performance.

<Procédure>

- ① Pressez [REC] pour appeler l'affichage Rec Stand-by (SEQ).
- ② Retournez à la mesure 1 du morceau. Pressez [▲] ou [▼] pour amener le curseur sur "M", puis tournez la molette VALUE dans le sens inverse des aiguilles d'une montre ou pressez [DEC] pour obtenir 1.
- ③ Pressez [LOOP] pour éteindre son indicateur.
Cela désactive la fonction de bouclage. Comme un enregistrement en boucle n'est pas nécessaire pour la mélodie, vous devez régler cette fonction sur OFF.
- ④ Avec [▼], amener le curseur sur "Mode", puis fixez REPLACE en mode d'enregistrement, en tournant VALUE dans le sens inverse des aiguilles d'une montre ou en pressant [DEC].
Sélectionnez REPLACE car vous ne faites pas d'enregistrement avec mixage.

- 6 Sélectionnez la piste ordinaire 1 comme destination de l'enregistrement en pressant TRACK/PART [1].



- ⑥ Pressez [STOP/PLAY] pour commencer l'enregistrement.
Après un décompte de métronome d'une mesure, jouez la mélodie en écoutant les parties percussion et basse que vous venez d'enregistrer.

- ⑦ Quand vous avez fini l'enregistrement, pressez [STOP/PLAY].
Cela termine l'enregistrement de notre exemple. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [BWD] pour retourner à la mesure 1, puis pressez [STOP/PLAY] pour écouter le morceau.

Création d'une Performance appropriée au morceau

L'exemple de morceau que vous venez d'enregistrer utilise une Performance preset. Toutefois, les réglages de cette Performance peuvent ne pas être adaptés à votre morceau. Cette section expliquera comment modifier la Performance pour mieux l'adapter à votre morceau. Différents aspects d'une Performance peuvent être modifiés, mais à titre d'exemple, changeons le patch "PR-A:001 64voice Piano" sélectionné pour la mélodie. Ensuite, nous modifierons le nom de la Performance et sauvegarderons les nouveaux réglages.

Sélection d'un patch différent pour la mélodie

<Procédure>

- ❶ Pressez [PERFORM] pour appeler l'affichage de jeu/Play (PERFORM).
- ❷ Pressez [F3] (Part).

L'affichage Part Param (PERFORM/Part) apparaîtra.

PERFORM/Part		Part Param		1(64voicePiano)	
Patch Group	PR-A	Coarse Tune	0		
Patch Number	001	Fine Tune	0		
(64voicePiano)		Octave Shift	0		
Part Level	100	Voice Reserve(rest 4)	4		
Part Pan	0				
Common K.Range Part MIDI Effects Palette					

- ❸ Pressez TRACK/PART [1] pour sélectionner la partie 1.
- ❹ Pressez [▲] ou [▼] pour amener le curseur sur "Patch Group" ou "Patch Number".
- ❺ Sélectionnez un patch que vous aimez en tournant la molette VALUE ou en pressant [INC]/[DEC]
- Jouez sur le clavier pour écouter les sons tout en sélectionnant un patch.
- ❻ Quand vous avez fini les réglages, pressez [EXIT] pour retourner à l'affichage de jeu/Play (PERFORM).

Une astérisque "*" apparaît à gauche du groupe de la Performance dans l'afficheur. Elle indique que les réglages de la Performance ont été modifiés.

Assignation d'un nouveau nom à la Performance

La Performance actuellement sélectionnée est nommée "Pop Set 1". Donnons- lui un nouveau nom pour la différencier.

<Procédure>

- ❶ Pressez [F1] (Common).

L'affichage Common (PERFORM/Common) apparaîtra.

PERFORM/Common		Common	
Performance Name	[Pop Set 1]		
Key Mode	SINGLE	Clock Source	PERFORM
		Performance Tempo	120
Common K.Range Part MIDI Effects Info			

- ❷ Pressez [▲] pour amener le curseur sur "Performance name".
- ❸ Pressez [◀] ou [▶] pour amener le curseur à l'emplacement où vous désirez programmer un caractère.
- ❹ Tournez la molette VALUE ou pressez [INC]/[DEC] pour sélectionner le caractère désiré.
- ❺ Répétez les étapes 3 et 4 pour terminer l'appellation de la nouvelle Performance.
- ❻ Pressez [EXIT] pour retourner à l'affichage de jeu/Play (PERFORM).

Stockage de la Performance

Les réglages de Performance que vous avez modifiés ne sont que temporaires. Ils seront perdus si vous éteignez l'appareil ou sélectionnez une autre Performance. Si vous désirez conserver les réglages modifiés, vous devez les stocker en mémoire User.

<Procédure>

- ① Pressez [UTILITY].
- ② Pressez la touche numérique [1], puis [ENTER].
L'affichage Perform Write (UTILITY/Write) apparaîtra.

UTILITY/Write		Performance Write	
Source	Temp	(Pop Set 1	)
Destination	User:	12	(Sweeper)
Press [Execute] to write.			
Execute			

- ③ Tournez la molette VALUE ou pressez [INC]/[DEC] pour sélectionner la Performance destination de l'écriture. Dans cet exemple, sélectionnez n'importe quelle Performance que vous acceptez de remplacer.
- ④ Pressez [F6] (Execute) pour sauvegarder les réglages de Performance dans la destination mémoire sélectionnée.

Si un message "Write Protect ON" s'affiche, cela signifie que la protection de la mémoire contre l'écriture est activée et que vous devez presser [DEC] pour régler cette protection sur "OFF".

Ensuite, pressez [EXIT] pour effacer le message et pressez à nouveau [F6] (Execute).

Sauvegardez votre nouveau 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

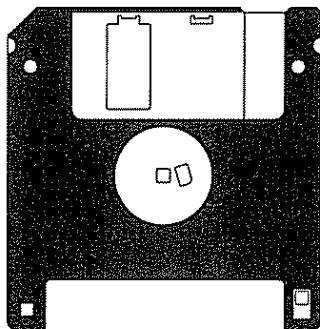
Des disquettes neuves ou préalablement formatées par un autre appareil doivent être formatées par le XP-80 avant de pouvoir y sauvegarder des morceaux.

<Procédure>

- ① Contrôlez la disquette.

Le XP-80 utilise des disquettes 2DD ou 2HD de 3,5 pouces. Quand vous formatez une disquette, toutes les données existant sur cette disquette sont perdues. Si vous utilisez une disquette qui a déjà été employée par un autre appareil, vérifiez donc qu'elle ne contienne pas de données que vous désirez conserver.

- ② Réglez la languette de protection de la disquette en position WRITE.



- ③ Insérez la disquette dans le lecteur.
 - ④ Pressez [DISK].
 - ⑤ Pressez la touche numérique [3], puis [ENTER].
- L'affichage Format (DISK/Format) apparaîtra.

DISK/Format		Format		[]	
Volume Name []					
Press [Execute] to format.					
Name	---	---	---	---	Execute

- ⑥ Pressez [F6] (Execute).
- A cet instant, le message "Format OK?" apparaît pour vous demander confirmation.
- ⑦ Pressez [F5] (OK) pour exécuter le formatage.
- Quand le formatage est terminé, l'afficheur indique "COMPLETE".
- * Si vous désirez annuler le formatage, pressez au contraire [F6] (Cancel).
- ⑧ Pressez [EXIT] pour retourner à l'affichage Disk Menu (DISK/Menu).

Sauvegarde de votre morceau sur disquette

Vous pouvez sauvegarder votre morceau sur la disquette que vous venez de formater.

<Procédure>

- ① Assurez-vous d'être en affichage Disk Menu (DISK/Menu)
Si un autre affichage est présent, pressez [DISK] pour appeler l'affichage Disk Menu.
- ② Pressez la touche numérique [2], puis [ENTER].
L'affichage Save (DISK/Save) apparaîtra.

DISK/Save		Save	[]
File Type	SONG	Save Mode	SONG+SOUND
File Name	[SONG_000].SVQ(		
Press [Execute] to save.			
Name			Execute

- ③ Assurez-vous que SONG est sélectionné comme type de fichier ("File Type").
- ④ Pressez [►] pour amener le curseur sur "Save Mode", et assurez-vous que "SONG + SOUND" est sélectionné.
Cela vous permet de sauvegarder à la fois les réglages de Performance et le morceau sur la disquette.
- ⑤ Pressez [▼] pour déplacer le curseur sur "File Name".
- ⑥ Pressez [◀] ou [►] pour amener le curseur sur l'emplacement où vous désirez programmer un caractère afin de déterminer le nom du fichier.
Modifiez le nom du fichier temporaire "SONG_000" et choisissez le nom de fichier de votre choix.
- ⑦ Tournez la molette VALUE ou pressez [INC]/[DEC] pour sélectionner le caractère désiré.
- ⑧ Répétez les étapes 6 et 7 pour finir la création du nouveau nom de fichier.
- ⑨ Pressez [F6] (Execute) pour sauvegarder le fichier sur la disquette.
Quand la sauvegarde est terminée, l'afficheur indique "COMPLETE".

Dance Kit

La disquette "Dance Kit" contient des sons et données musicales soigneusement sélectionnés dans la scène Dance actuelle. En utilisant cette disquette, vous apprécierez par vous-même comment le XP-80 peut être utilisé avec tout son potentiel. Peut-être même contient-elle des éléments que vous pouvez utiliser pour votre propre musique !

Dans la disquette "Dance Kit", vous trouverez les données et éléments suivants :

Démonstrations : 6

Démonstrations (pour RPS) : 14

Fichier de données : 1 (DANCEKIT SVD)

- * "DANCEKIT SVD" contient 128 patches, 32 Performances, et 2 ensembles rythmiques.

Attention

Avant d'écouter les démonstrations de la disquette, vous devez accepter que soit effacée votre mémoire user et votre mémoire système. Si vous avez créé des données importantes dans le XP-80, veuillez donc à préalablement les sauvegarder sur une autre disquette.

Pour stocker vos données sur une disquette, pressez [DISK], puis la touche numérique [2], et [ENTER] afin d'appeler l'affichage Save (DISK/Save). Dans cet écran, sélectionnez "SOUND" pour le paramètre File Type (type de fichier) puis nommez votre fichier et pressez [F6] (Execute) pour sauvegarder les données.

Après reproduction des démonstrations, vous voudrez recharger vos données importantes dans le XP-80. Pour cela, pressez [DISK], la touche numérique [1], puis [ENTER] afin d'appeler l'affichage Load (DISK/Load). Dans cet écran, sélectionnez "SOUND" pour le paramètre File Type (type de fichier) puis sélectionnez votre fichier et pressez [F6] (Execute) pour sauvegarder les données.

- * Pour des détails, référez-vous à la p.167 du mode d'emploi.

Chargement des données nécessaires aux démonstrations

- ❶ Insérez la disquette "Dance Kit" dans le lecteur.
 - ❷ Pressez [DISK], la touche numérique [1], puis [ENTER] afin d'appeler l'affichage Load (DISK/Load). Dans cet écran, sélectionnez "SOUND" pour le paramètre File Type (type de fichier), puis "DANCEKIT. SVD" et pressez [F6] (Execute) pour charger les données.
- * Laissez la disquette insérée pendant que vous écoutez les démonstrations.

Reproduction des démonstrations

- ❶ Pressez [SEQUENCER].
- ❷ Choisissez une démonstration que vous désirez faire reproduire et pressez [STOP/PLAY].

Reproduction de patterns par la fonction RPS

- ❶ Pressez [SEQUENCER] et choisissez les données de démonstration RPS que vous désirez reproduire.
- ❷ Pressez [STOP/PLAY]. Bien que cela ne fasse pas jouer les morceaux, cela fixe les patches de la Performance et règle le tempo de reproduction des patterns.
- ❸ Essayez de presser les touches du clavier et de faire jouer différents patterns. Pour stopper la reproduction des patterns, pressez la touche blanche la plus à gauche (do/C2).
- ❹ Une fois fini, pressez [STOP/PLAY].

Jeu de différents patches

- ❶ Après avoir pressé [PATCH], sélectionnez le patch que vous désirez écouter dans le groupe User (USER 1-128). Pour permettre la sélection dans le groupe User, pressez [PATCH] et [0] en tenant enfoncé [SHIFT].

Aussi, essayez les curseurs C1/C2 pour modifier les patches. Vous verrez un "*" à côté du nom des patches ayant des sons que vous pouvez faire varier à l'aide des curseurs.

Démonstrations

Nom de fichier	Nom de morceau	Compositeur/arrangeur
DKIT_01.SVQ	NEXTGENERATION	Musique par Masayuki Kurihara *1
DKIT_02.SVQ	Echoes of Jungle	Arrangé par Shun Takai (Ten Factory) *1
DKIT_03.SVQ	Trip Hop Bop	Arrangé par Naoki Matsuura, Noriyuki Nakahashi (Ten Factory) *1
DKIT_04.SVQ	Resonance	Musique par Ryeland Allison *2
DKIT_05.SVQ	Jungle Juice	Arrangé par Naoki Matsuura (Ten Factory) *1
DKIT_06.SVQ	Hemenway	Musique par Shigeyoshi Kawagoe *1

*1 : Copyright © 1995 Roland Corporation *2 : Copyright © 1995 Ryeland Allison

* Tous droits réservés. L'emploi non autorisé de ces éléments est une violation des lois en vigueur.

Masayuki Kurihara

Masayuki est un artiste techno qui réside à Tokyo. Ses activités comprennent des créations musicales de bandes son, d'effets spéciaux, et la production de musique pour des publicités télévisées. D'un autre côté, ses œuvres ont été produites sur disques et CD par Gaia Records (Allemagne) et Psy-harmonics (Australie) entre autres. Il s'est produit dans divers clubs et manifestations à Tokyo, Berlin, Hambourg et Paris. En mai 1995, il a fondé la société T.I.T. Records en association avec le DJ Kuni et d'autres membres. Il cherche actuellement à produire diverses nouvelles musiques de par le monde.

Ryeland Allison

Ryeland crée des cadences électroniques à la vitesse du son incluant un rythme de transistor piloté par ordinateur. Il est honoré de vous le présenter.

Shigeyoshi Kawagoe

Shigeyoshi est entré au Berklee College of Music en 1985, et a été diplômé en composition et arrangement de jazz. Il a étudié avec Bret Willmott (guitare) et Hal Crook (composition, arrangement, et improvisation). Pendant ce temps, il a formé un groupe avec Jeff Ramsey, Chris Parks, Dave Delhomme, et Zack Alford : "One Mind, One Soul". Ils se sont principalement produits dans la région de Boston, et ont fait plusieurs fois les premières parties de Roy Ayers et Stacy Lausaw. Après son diplôme en 1988, il a rejoint New York pour poursuivre son travail comme interprète sur la côte Est. Il est retourné au Japon en mars 1993. Depuis, il travaille comme guitariste, compositeur, arrangeur et programmeur MIDI.

Ten Factory

Syun Takai, Naoki Matsuura, Noriyuki Nakahashi. Ten Factory est une des équipes de Roland Japon.

Démonstrations pour RPS

Nom de fichier	Nom de morceau	Touches RPS
DUB.SVQ	Dub RPS	E2-C4
DUB_L.SVQ	Dub RPS_L	D2-D#4
FUNK2.SVQ	Funk2 RPS	E2-C#4
FUNK2_L.SVQ	Funk2 RPS_L	D2-Bb3
HIPH2.SVQ	HipHop2 RPS	E2-G#4
HIPH2_L.SVQ	HipHop2 RPS_L	D2-C4
JNGL_T.SVQ	Jungle_Tc RPS	E2-C4
JNGL_T_L.SVQ	Jungle_Tc RPS_L	D2-C#4
JUNGLE.SVQ	Jungle RPS	F2-C#4
JUNGLE_L.SVQ	Jungle RPS_L	D2-C4
TECHNO.SVQ	Techno RPS	E2-F4
TECHNO_L.SVQ	Techno RPS_L	E2-F4
TRIP_H.SVQ	Trip Hop RPS	E2-D4
TRIP_H_L.SVQ	Trip Hop RPS_L	D2-C4

Copyright © 1995 Roland Corporation

* Les morceaux avec "_L" à la fin de leur nom sont conçus pour être facilement produits en direct (Live)—les parties instrumentales ont été arrangées pour jouer en groupe quand une seule touche est pressée.

* Roland Corporation détient les droits de toutes les phrases de ces patterns. Vous pouvez utiliser ces phrases lorsque vous créez de nouvelles œuvres personnelles sans demander la permission de Roland. Roland Corporation, toutefois, n'assume aucune responsabilité concernant toute infraction au respect de droits de toute tierce partie qui pourrait résulter de l'emploi de ces éléments.

Performance (User)

N°	Nom	Performance
1	Maze Magic	LAYER
2	WhatIsThis?	LAYER
3	Pulsey Hamng	LAYER
4	Sublimation	LAYER
5	Cheesy	LAYER
6	Low Pressure	LAYER
7	Labyrinth 2	LAYER
8	Childhood	LAYER
9	Piper	LAYER
10	Sirens Pad	LAYER
11	Dual Juno	LAYER
12	Power Saw	LAYER
13	S&H Pad 5th	LAYER
14	Bs+AnaSeq	LAYER
15	HyperHit	LAYER
16	Fx Split	LAYER
17	DanceSplit 1	LAYER
18	DanceSplit 2	LAYER
19	Bass/Lead 2	LAYER
20	Bass/Lead 3	LAYER
21	Tekno Set 1	SINGLE
22	Tekno Set 2	SINGLE
23	NEXTGENER	SINGLE
24	Resonance	SINGLE
25	Hemenway	SINGLE
26	Dub RPS	SINGLE
27	Funk2 RPS	SINGLE
28	JungleTc RPS	SINGLE
29	Jungle RPS	SINGLE
30	Trip Hop RPS	SINGLE
31	Hip Hop2 RPS	SINGLE
32	Techno RPS	SINGLE

Patch (User)

N°	Nom	V	N°	Nom	V
1	Mission LFO	4	65	Sick Brass	4
2	Trance Pad 1	2	66	4 Chord Trick	4
3	Taurus/S&H	4	67	Cyber Swing1	4
4	S&H VCF	1	68	Cyber Swing2	4
5	Trailer	1	69	RaveSequence	4
6	BPF-SweepPad	2	70	Panned Claps	4
7	Do Ya See?	4	71	Dance Brass	2
8	Wow!!	3	72	OB Voyages	2
9	Vocal Phrase	3	73	Planet XP	3
10	Chucka-Clav	3	74	Juno Texture	3
11	Raver Clav	1	75	Wet & Wild	4
12	Synscat	2	76	20 Years ago	3
13	Sweep Delay	1	77	Pygmalion	4
14	JX3P Poly	4	78	Micro Cosmos	4
15	Poly Pulse	4	79	AmbientIntro	4
16	FAI JP6	2	80	AmbientChoir	3
17	After Rave	2	81	Tekno Vox	4
18	Bend Me!	2	82	Future Split	4
19	Chroma Poly	4	83	BPF OrganVox	3
20	Acid Octaves	2	84	Ace of Vox	4
21	Froggy Wave	2	85	Injection	2
22	FeedbckSynth	2	86	Dance Piano	3
23	5th Synth	2	87	HousePiano 2	2
24	DLM Synth	3	88	Space Piano	4
25	High Rasp	2	89	Sine Rhodes	1
26	Insectacid	2	90	Retrosquares	2
27	U SAW it ?	2	91	Filthy EP	2
28	Porta Juno	3	92	Perc Marcato	3
29	Keep the Owz	2	93	Soul Pad	3
30	Basic Reso	3	94	Tecno Bells	2
31	Rave Wave	3	95	Sqr Organ 1	2
32	Pigale Synth	3	96	SH-101 Bass	2
33	Rubber Synth	2	97	IB-303 Bass	2
34	Tape Strings	1	98	Acid 404	1
35	Dirty Str	4	99	READ	2
36	House Strngs	4	100	Goa Bass 1	2
37	Flange Pad	2	101	Goa Bass 2	3
38	Symphonic	4	102	Infra Bass	4
39	Raw Saw	1	103	Jungle Bass	4
40	Simple Pad	3	104	Ecta Bass	2
41	JX Squares	1	105	Metal Bass	2
42	Dance Lead	4	106	MC-202 Bass	2
43	Joe le Remix	2	107	JP-4 Bass	2
44	Ring Leader	2	108	Super Sine	4
45	Woody Synth	4	109	NoDry Bass!	2
46	Soft S&H	1	110	Ana Bass 1	2
47	FXM Lead	4	111	Sweepy Bass	2
48	HipHop Lead	3	112	Ana Bass 2	2
49	MidRiff 1	3	113	PWM Bass	2
50	Cheep Square	2	114	V-ResMicroBs	3
51	Rough Wave	2	115	PhoneIn Bass	2
52	Acid Guitar	2	116	Sub 8va Bass	2
53	SQU Sequ	2	117	Moody Bass	3
54	Plik-Plok	2	118	Fat Bass	2
55	Velo Click	2	119	Modular Bass	2
56	Sequence it!	2	120	Dance Bass	2
57	Analog Seq 2	2	121	Bubble Bass	2
58	Xmod Attack	2	122	HUGE Bass	1
59	Minor Chord	4	123	Saucers	2
60	Computer BPM	3	124	Working Rezo	2
61	FXM Saw Horn	2	125	WhatWasThat?	4
62	Dyna Hit	3	126	IntrudeAlert	4
63	Owz it!	3	127	Sync Sirens	4
64	Scratch Auto	4	128	TR909 36/38	4

V : nombre de voix

Ens. rythmique (User)

Note No.	1: Dance Kit 1	2: Dance Kit 2
35	Scratch 1	808 Kick
36	Round Kick	Round Kick
37	808 SN	808 Kick
38	Natural SN2	Natural SN1
39	Piccolo SN	808 Claps
40	Ballad SN	808 SN
41	808 Kick	808 SN
42	Cl HiHat 1	606 HiHat Cl
43	Dry Tom Lo	Op HiHat
44	Pedal HiHat	606 HiHat Cl
45	Dry Tom Hi	Op HiHat
46	Op HiHat	606 HiHat Op
47	Dry Tom Hi	Op HiHat
48	808 Kick	808 Kick
49	Crash 1	Crash 1
50	808 SN	Tin Wave
51	Ride 2	Voice Breath
52	REV Crash 1	Tin Wave
53	Ride Bell 1	Tin Wave
54	606 HiHat Cl	R8 Click
55	Crash 1	Cl HiHat 1
56	606 HiHat Cl	R8 Click
57	Crash 1	Round Kick
58	606 HiHat Op	Crash 1
59	Ride 2	Ballad SN
60	Bongo Hi	808 Kick
61	Bongo Lo	REV Crash 1
62	Cga Mute Hi	Ballad SN
63	Cga Open Hi	Crash 1
64	Cga Open Lo	Ballad SN
65	Timbale	Op HiHat
66	Timbale	Tin Wave
67	Agogo	Op HiHat
68	Agogo	Tin Wave
69	Cabasa Cut	Op HiHat
70	Maracas	Tin Wave
71	Soft Pad B	808 Claps
72	Heavy Gtr B+	Hybrid Kick1
73	Long Guiro	BreathNoise
74	Long Guiro	Natural SN1
75	Claves	Round Kick
76	Wood Block	808 SN
77	Wood Block	808 Kick
78	Cuica	606 HiHat Cl
79	Cuica	808 SN
80	Open Triangl	606 HiHat Cl
81	Open Triangl	808 SN
82	Cabasa Cut	606 HiHat Op
83	Tambourine	606 HiHat Cl
84	Old Kick	Round Kick
85	Scratch 1	Lite Kick
86	Natural SN2	Ballad SN
87	Scratch 3	Natural SN1
88	White Noise	Ballad SN
89	Synth Saw 1	Lite Kick
90	Synth Pulse1	Op HiHat
91	Back Hit	Lite Kick
92	Tekno Hit	Op HiHat
93	Orch Hit	Spectrum
94	Philly Hit	Op HiHat
95	REV Back Hit	Finger Snaps
96	Scratch 1	China Cym
97	R8 Click	R8 Click
98	MC500 Beep 2	Metronome 2

Biographies des compositeurs

Alex Wurman

Né à Chicago, IL 1956 dans une famille de musiciens, Wurman joue du piano et compose depuis l'âge de 5 ans. Avec une formation en composition classique et jazz, Wurman est arrivé à Los Angeles en 1991 pour écrire des musiques de films. Après avoir travaillé avec Hans Zimmer et Media Ventures sur des films tels que "Younger and Younger", "I'll do Anything" et "Le roi lion", Wurman a été sollicité pour ses propres compositions. Parmi elles, "French Exit", "The Grave", "The Crew", "Getting In" et "Dorminion".

Jean-Philippe Rykiel

Né aveugle en 1961, Jean-Philippe Rykiel a appris seul le piano dès son plus jeune âge. Sa maîtrise technique du synthétiseur et sa créativité unique lui ont rapidement valu d'être reconnu de ses contemporains et sollicité pour de nombreuses expériences et collaborations. Comme programmeur ou concepteur de son, instrumentiste ou compositeur, arrangeur ou (co) producteur, Jean-Philippe Rykiel a travaillé avec Vangelis, Steve Hillage, Jon Hassell, Leonard Cohen, Salif Keita, Youssou N'Dour... pour n'en nommer que quelques-uns... Ses dernières prestations concernent les albums "Songs of Awakening", une collection de prières tibétaines arrangées et interprétées avec la voix du maître Lama Gyurme (Sony), et "Folon", la dernière production de Salif Keita avec des titres arrangés et produits par Jean-Philippe.

Scott Wilkie

Scott Wilkie est un instrumentiste (claviers) et compositeur originaire de Detroit, Michigan. Son travail comme musicien de studio et concepteur sonore peut être apprécié dans de multiples projets. Il s'est produit sur scène avec divers artistes dont Ronnie Foster, Earl Klugh, Jeff Baxter, David Goldblatt, Ricky Lawson, Mike Miller et autres. De plus, il a travaillé comme programmeur de synthés dernièrement pour le spectacle de Disney «La Belle et la Bête» à Broadway. Pour Roland, Scott se produit fréquemment aux États-Unis, en Asie, en Europe et Amérique du Sud comme formateur et démonstrateur de produits. Il vit maintenant à Los Angeles, il se produit avec son propre groupe et participe comme musicien et producteur à de nombreux projets.

Marvin Sanders

Marvin Sanders est un musicien ayant travaillé pour Toyota, Boeing, Disney, Intel, Miller Beer, et Max Factor. Il a composé pour la série télévisée Highlander, et travaillé comme concepteur sonore pour Van Dyke Parks, E. Warner Brothers, et Michael Jackson. Ancien chef de produits et démonstrateur international pour Roland, il a aussi composé des démonstrations pour RD-500, JD-990, et JV-880.

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.

Pendulum (Yuuichi Ootsuka, Toshiki Nunokawa)

Yuuichi Ootsuka: né le 17 décembre 1958 à Tokyo. Commence sa carrière musicale professionnelle alors qu'il est encore membre de la "Modern Jazz Society" de l'université de Keio. Il s'est révélé grâce à son habileté aux synthétiseurs pour produire un son original et coloré. Tout en se produisant comme accompagnateur pour de nombreux

artistes populaires, il a formé son propre groupe, nommé "SO-DA!". Il est actuellement considéré comme un des meilleurs joueurs de clavier du Japon. La chaleur de ses arrangements, qui capturent quelques-unes des essences du jazz, est unanimement reconnue.

Toshiki Nunokawa: Né le 29 juillet 1958 à Tokyo. Avec les Beatles comme première source d'inspiration, il s'est mis à la guitare et a commencé à jouer dans un groupe de rock alors qu'il était jeune adolescent. Avec son entrée au collège, son attention s'est tournée vers la musique de Wes Montgomery, et il a commencé à jouer du jazz. Durant ses années de lycée (Tokyo Industrial) il a joué avec le Mickey Curtis band. Ce fut le début de sa carrière professionnelle. Il est depuis sollicité comme accompagnateur pour de nombreux artistes, dont Tsuyoshi Yamamoto, Masanori Sasaji, Peter Erskine et Mark Johnson. Son travail en 1985-87 avec "Hit and Run" par "MALIA" est particulièrement mémorable.

Naoki Matsuura

Pendant les 10 ans qu'il a passé aux USA, il a commencé sa carrière comme bassiste professionnel. Il a joué principalement 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's (label JVC) : Tiger's Baku. Depuis 1991 Naoki a rejoint Roland comme directeur des données musicales SMF et des productions de démonstration.

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'Idex (Inc.), groupe d'artistes musicaux créatifs.

Idecs Inc.

Par ses créations de données SMF, cette unité de production sonore professionnelle continue de créer l'événement dans le domaine des données musicales. La qualité exceptionnelle de leur production explique l'engouement créé parmi les utilisateurs de données musicales. De plus, leurs autres activités dans le domaine musical touchent virtuellement toutes les disciplines — qu'il s'agisse de composition, arrangement, production, ou éducation.

Tatsuya Senoh

Un ingénieur Roland membre de l'équipe qui a développé le XP-80, 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.

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.

Roland®

XP-80

MUSIC WORKSTATION
64 VOICE
4x EXPANSION

MODE D'EMPLOI



Copyright © 1996 ROLAND CORPORATION

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



CAUTION
RISK OF ELECTRIC SHOCK
DO NOT OPEN



ATTENTION: RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE NE PAS OUVRIR

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.

EMPLOI SANS DANGER DE L'UNITÉ

INSTRUCTIONS POUR LA PREVENTION D'INCENDIE, CHOC ÉLECTRIQUE OU BLESSURES

A propos des symboles ⚠ Avertissement et ⚠ Précaution

⚠ AVERTISSEMENT	Sert aux instructions destinées à alerter l'utilisateur d'un risque mortel ou de blessure grave en cas d'utilisation incorrecte de l'unité
⚠ PRECAUTION	Sert aux instructions destinées à alerter l'utilisateur d'un risque de blessure ou de dommage matériel en cas d'emploi incorrect de l'unité * Les dommages matériels se réfèrent aux dommages ou autres effets négatifs causés au lieu d'utilisation et à tous ses éléments, ainsi qu'aux animaux domestiques

A propos des symboles

⚠	Le symbole ⚠ alerte l'utilisateur d'instructions importantes ou de mise en garde. La signification du symbole est déterminée par ce que contient le triangle. Dans le cas du symbole de gauche, il sert pour des précautions générales, des mises en garde ou alertes vis-à-vis d'un danger
ⓧ	Le symbole ⓧ prévient l'utilisateur des interdictions. Ce qui ne doit pas spécifiquement être fait est indiqué dans le cercle. Dans le cas du symbole de gauche, cela signifie que l'unité ne doit jamais être démontée
Ⓜ	Le symbole Ⓜ alerte l'utilisateur de ce qui doit être fait. Ce qui doit être fait est indiqué par l'icône contenue dans le cercle. Dans le cas du symbole de gauche, cela signifie que le cordon d'alimentation doit être débranché de la prise murale.

OBSERVEZ TOUJOURS CE QUI SUIT

⚠ AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser cette unité, veuillez lire les instructions ci-dessous et le mode d'emploi. ⚠
- N'ouvrez pas l'unité et n'accomplissez aucune modification interne (la seule exception dans ce manuel est la présence d'instructions spécifiques à suivre pour placer des options installables par vous-même; voir p.45). ⓧ
- Quand vous utilisez l'unité avec un rack ou stand recommandé par Roland, celui-ci doit être soigneusement placé pour demeurer plan et stable. Si vous n'utilisez ni rack, ni stand, vous devez vous assurer que l'emplacement choisi pour l'unité est plan, peut supporter correctement l'unité et ne risque pas de la faire basculer. ⚠
- Evitez d'endommager le cordon d'alimentation, Ne le tordez pas excessivement, ne marchez pas dessus, ne placez aucun objet lourd dessus, etc. Un cordon endommagé peut facilement devenir un risque de choc ou d'incendie. N'utilisez jamais un cordon d'alimentation qui a été endommagé. ⓧ
- Dans les intérieurs où se trouvent de jeunes enfants, un adulte doit vérifier que l'enfant peut suivre les règles essentielles au fonctionnement sans danger de l'unité. ⚠
- Protégez l'unité des chocs violents. (Ne la laissez pas tomber !) ⚠
- Ne forcez pas le cordon d'alimentation de l'unité à partager une prise avec un nombre excessif d'autres appareils. Soyez particulièrement attentifs avec les multiprises – la puissance totale utilisée par tous les appareils connectés à la multi-prise ne doit jamais excéder la valeur acceptable (Watt/Ampère) de celle-ci. Des charges excessives peuvent augmenter la température du cordon et même entraîner une fusion. ⓧ

⚠ AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser l'unité dans un pays étranger, contactez votre revendeur ou un service de maintenance Roland qualifié. ⚠
- Eteignez toujours l'unité et débranchez son alimentation avant d'installer des cartes internes (Séries SR-JV80; p.45). Ⓜ

⚠ PRECAUTION

- Saisissez toujours et uniquement la fiche du cordon d'alimentation pour brancher et débrancher. ⓧ
- Evitez que les cordons et câbles ne s'entremêlent. De plus, ils doivent être conservés hors de portée des enfants. ⚠
- Ne montez jamais sur l'unité et ne placez aucun objet lourd dessus. ⓧ
- Ne saisissez pas le cordon d'alimentation ou sa fiche avec des mains humides lors d'un branchement ou débranchement d'une prise. ⓧ
- Avant de déplacer l'unité, déconnectez la fiche d'alimentation de la prise murale et retirez tous les cordons des appareils externes. Ⓜ
- Avant de nettoyer l'unité, éteignez-la et débranchez le cordon d'alimentation de la prise. Ⓜ
- Si vous suspectez l'éventualité d'un orage dans votre région, débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur. Ⓜ
- N'installez que les cartes spécifiées (séries SR-JV80). N'ôtez que les vis citées (p. 45). ⚠

Remarques importantes

En plus des éléments donnés dans "INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ IMPORTANTES" et "EMPLOI SANS DANGER DE L'UNITÉ" en pages 2 et 3, veuillez lire et suivre les conseils suivants :

Alimentation

- N'utilisez pas pour cette unité un circuit d'alimentation servant déjà à un appareil générateur de parasites (tel qu'un moteur électrique ou un système variateur de lumière).
- Avant de connecter cette unité à d'autres appareils, éteignez toutes les unités. Cela aidera à prévenir mauvais fonctionnements et/ou dommages causés aux enceintes ou autres appareils.

Emplacement

- Utiliser cette unité près d'amplificateurs de puissance (ou d'autres équipements contenant de gros transformateurs) peut induire des parasites. Pour éliminer le problème, changez l'orientation de l'unité ou éloignez-la de la source d'interférence.
- Cet appareil peut interférer avec la réception de radio et de télévision. Ne l'utilisez donc pas à proximité de tels récepteurs.
- Observez les points suivants quand vous utilisez le lecteur de disquette de l'unité. Pour plus de détails, référez-vous à "Avant d'utiliser des disquettes" (p.5).
 - Ne placez pas l'unité près d'appareils produisant un fort champ magnétique (tels que des enceintes).
 - Installez l'unité sur une surface solide et plane.
 - Ne déplacez pas l'unité et ne la soumettez pas à des vibrations pendant que le lecteur fonctionne.
- N'exposez pas l'unité au soleil, ne la placez pas près d'appareils irradiant de la chaleur, ne la laissez pas dans un véhicule fermé et de façon générale ne la soumettez pas à des températures extrêmes. Une chaleur excessive peut déformer ou décolorer l'unité.

Maintenance

- Pour les nettoyages quotidiens, essuyez l'unité avec un chiffon sec et doux, à la rigueur légèrement humecté d'eau. Pour 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 pas d'essence, diluant, alcool ou solvant d'aucune sorte pour éviter les risques de décoloration et/ou déformation.

Réparations et données

- Sachez que les données contenues dans la mémoire de l'unité peuvent être perdues lors d'un envoi pour réparation. Les données importantes doivent toujours

être sauvegardées sur disquette ou écrites sur papier (si possible). Durant la réparation, tout est fait pour éviter la perte de données, mais dans certains cas (notamment quand un circuit relatif à la mémoire elle-même est hors service), nous regrettons qu'il soit impossible de restaurer vos données et Roland n'assume aucune responsabilité quant à cette perte.

Maintien de la mémoire

- Cette unité contient une pile qui alimente les circuits mémoire de l'unité quand l'alimentation secteur est coupée. Si cette pile s'affaiblit, "Battery Low" s'affiche. Remplacez dès que possible la pile pour éviter de perdre toutes les données de la mémoire. Pour remplacer cette pile, contactez votre revendeur ou un service de maintenance Roland qualifié.

Précautions additionnelles

- Sachez que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu par mauvais fonctionnement ou une utilisation incorrecte de l'unité. Pour vous protéger contre ce risque, nous vous recommandons de périodiquement faire une copie de sauvegarde sur disquette des données importantes de la mémoire.
- Malheureusement, il peut être impossible de restaurer le contenu des données stockées sur une disquette, dans la mémoire de l'unité ou dans tout autre appareil MIDI (tel qu'un séquenceur) une fois qu'il a été perdu. Roland Corporation n'assume aucune responsabilité quant à une telle perte.
- Traitez avec soin les boutons, curseurs ou autres commandes de l'unité ainsi que ses prises et connecteurs. Un maniement brutal peut entraîner des mauvais fonctionnements.
- Ne heurtez jamais l'afficheur et ne lui appliquez aucune forte pression.
- Pour connecter/déconnecter les câbles, saisissez le connecteur lui-même – ne tirez jamais sur le câble. De cette façon, vous éviterez de causer des court-circuits ou d'endommager les éléments internes du câble.
- Un peu de chaleur émanera de l'unité durant son fonctionnement normal.
- Pour éviter de gêner vos voisins, essayez de conserver le volume de l'unité à des niveaux raisonnables. Vous pouvez préférer utiliser des écouteurs, pour ne plus avoir à vous soucier de votre entourage (particulièrement tard la nuit).
- Quand vous devez transporter l'unité, emballez-la dans le carton (avec les protections) dans lequel elle est arrivée, si possible. Autrement, vous devrez utiliser un système d'emballage équivalent.

Avant d'utiliser des disquettes

- Installez l'unité sur une surface solide et plane, non sujette aux vibrations. Si l'unité doit être installée sur un plan incliné, veillez à ce que l'installation n'excède pas la plage possible : 5° vers le haut ; 35° vers le bas.

- Evitez d'utiliser l'unité juste après l'avoir déplacée en un lieu au degré d'humidité très différent de l'emplacement précédent. Les changements rapides d'environnement peuvent créer de la condensation dans le lecteur, ce qui affecte gravement le fonctionnement de celui-ci et/ou endommage les disquettes. Quand l'unité a été déplacée, laissez-la s'accoutumer à son nouvel environnement (disons quelques heures) avant de la faire fonctionner.

- Pour insérer une disquette, poussez-la délicatement mais fermement dans le lecteur – un clic se fera entendre quand elle sera en place. Pour retirer une disquette, pressez fermement le bouton d'éjection. N'utilisez pas de force excessive pour retirer une disquette logée dans le lecteur.

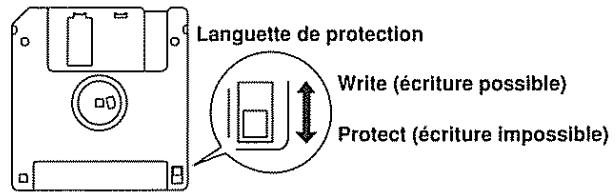
- N'essayez jamais de retirer une disquette du lecteur quand celui-ci fonctionne (son indicateur est allumé brillamment); des dommages pourraient en résulter à la fois pour la disquette et pour le lecteur.

- Otez toute disquette du lecteur avant d'allumer ou d'éteindre le lecteur.

- Pour prévenir tous dommages causés aux têtes du lecteur, saisissez toujours la disquette de façon horizontale (sans inclinaison aucune) quand vous l'insérez dans le lecteur. Poussez fermement mais délicatement. N'utilisez jamais de force excessive.

- Les disquettes contiennent un disque plastique avec un fin revêtement de particules magnétiques de stockage. Une précision microscopique est nécessaire pour permettre le stockage de grandes quantités de données sur une aussi petite surface. Pour préserver leur intégrité, veuillez observer les règles suivantes quand vous maniez les disquettes :

- Ne touchez jamais le support magnétique dans la disquette.
- N'utilisez et ne stockez pas les disquettes dans des lieux poussiéreux ou sales.
- Ne soumettez pas les disquettes à des températures extrêmes (comme à l'exposition directe au soleil dans un véhicule fermé). Plage de températures recommandée : 10 à 50°C (50 à 122°F).
- N'exposez pas les disquettes à de forts champs magnétiques, tels que ceux créés par des enceintes.
- Les disquettes ont une languette de protection contre l'écriture pour les protéger d'un effacement accidentel. Il est recommandé de laisser cette languette en position PROTECT et de ne passer sur WRITE que si vous désirez y écrire de nouvelles données.



- L'étiquette d'identification doit être bien collée 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.

- Remplacez la disquette dans son boîtier pour stockage.

Emploi de circuits imprimés

Pour éviter le risque de dommages causés aux composants internes par l'électricité statique, veuillez strictement suivre les règles ci-dessous quand vous maniez une carte.

- Avant de toucher la carte, saisissez un objet métallique (tel qu'un tuyau d'eau), pour être sûr que toute l'électricité statique dont vous étiez porteur se soit déchargée.
- Ne touchez aucun des trajets du circuit imprimé ni des terminaux de connexions.
- N'utilisez pas de force excessive pour installer une carte. Si elle ne se positionne pas correctement dès votre premier essai, retirez la carte et réessayez.
- Quand l'installation de la carte est terminée, recontrôlez votre travail.

Fonctions du XP-80

Evolutivité

Permet à quatre cartes d'extension d'être installées simultanément.

Le XP-80 peut recevoir simultanément quatre cartes d'extension pour des sonorités complexes utilisant des quantités prodigieuses de données d'onde (p.45)

Compatibilité standard MIDI File (SMF)

Le XP-80 reproduira les données musicales des séquences SMF du commerce ainsi que les données au format Super-MRC venant de séquenceurs (p.97, 102).

Fonctionnement rapide et intuitif

Grand afficheur

Un grand afficheur donne une information instantanée sur tous les paramètres d'une même famille. L'affichage graphique complet permet une édition simple et un contrôle visuel.

Simplicité de fonctionnement accrue

Des boutons dédiés sont prévus pour chaque fonction afin de simplifier les procédures. Les boutons [F1]–[F6] situés sous l'afficheur permettent une édition intuitive (p.20).

Sorties multiples

Le XP-80 est doté de prises de sortie stéréo MIX OUTPUT et DIRECT OUTPUT. Les sorties des deux prises indépendantes permettent à des sons instrumentaux différents d'être traités individuellement par des unités d'effet externes et de faire un mixage sophistiqué (p.60, 68).

Emission d'un clic pour équipement externe

Des écouteurs ou un ampli peuvent être connectés en prise CLICK OUTPUT pour production d'un clic de référence (p.180).

Source sonore de synthétiseur à hautes performances équivalente à celle du JV-1080

64 voix de polyphonie et 16 parties multitimbrales

Le XP-80 est une source sonore multitimbrale à 16 parties qui produit jusqu'à 64 notes de polyphonie simultanées. Efficacement utilisé avec le séquenceur intégré ou un ordinateur externe, le XP-80 libère tout son potentiel créatif pour la production musicale (p.19).

Puissants effets intégrés

Une technologie DSP (Digital Signal Processor/processeur de signal numérique) sophistiquée offre une grande variété d'effets de qualité studio. En plus de la section d'effets multiples (EFX) aux 40 types d'effets différents, le XP-80 possède des unités chorus et reverb indépendantes (p.39).

Gamme complète de structure de sons

Dix structures différentes peuvent combiner les éléments sonores de base et bâtir plus soûplement le son. Modulateur en anneau et booster améliorent la création sonore (p.49).

Différentes options d'arpège et de jeu "Cutting"

Avec [ARPEGGIO] activé, vous pouvez créer différents arpèges et simuler des techniques d'étouffement et coupure (cutting) en vous contentant de jouer un accord. Vous pouvez même spécifier le "feeling" rythmique désiré (p.35).

Compatibilité GM

Le XP-80 dispose d'un mode compatible GM, le format standard pour les systèmes de MAO, et peut reproduire les séquences compatibles GM du commerce (p.173).

Système GM

Le GM (General MIDI) est un ensemble de caractéristiques élaborées par l'industrie musicale pour les sources sonores, qui permettent aux données musicales d'être créées et reproduites quel que soit le modèle et le fabricant d'un instrument. Les données de morceaux compatibles GM portent le logo GM () indiquant qu'elles seront correctement reproduites sur toute source sonore compatibles GM.

Un séquenceur complet – MRC Pro

Lecture rapide pour reproduction immédiate

Un morceau d'une disquette peut être reproduit directement sans avoir à le charger en mémoire interne (p.98).

Enregistrement en boucle non stop pour création de morceaux plus limpides sans interruption

Pendant l'enregistrement, les pistes de destination peuvent être changées pour que les parties batterie, basse et mélodie puissent être enregistrées en continu (p.109).

RPS (Séquence de phrases en temps réel) – une fonction puissante pour des prestations scéniques

Avec le RPS, vos propres motifs (patterns) peuvent être assignés à une touche et reproduits simplement en pressant cette touche. Cela facilite le jeu de phrasé complet (p.150).

Enchaînement de la reproduction de morceaux avec Chain Play

La fonction Chain Play fait reproduire les morceaux d'une disquette dans l'ordre de votre choix, ce qui est pratique quand vous utilisez le séquenceur du XP-80 sur scène (p.153).

Quantification groove pour créer votre propre rythmique

Choisissez votre favori parmi les 71 modèles de groove fournis. Les modèles peuvent également être personnalisés et 16 d'entre eux peuvent être stockés en aire Utilisateur ou "User" (p.142).

La fonction de quantification accepte la pré-écoute

La pré-écoute vous permet de contrôler en temps réel les variations de groove pendant que vous réglez les paramètres de quantification. Cela vous aide à obtenir l'exact résultat recherché avec les quantifications Shuffle et Groove (p.136).

Permet la reproduction en synchronisation avec l'enregistreur sur disque dur VS-880 Roland

Vous pouvez synchroniser le XP-80 au VS-880 et vice-versa, en connectant simplement ces deux appareils via un câble MIDI et en réglant les paramètres nécessaires. Cela vous permet d'enregistrer numériquement un morceau créé sur le XP-80 avec des voix et des prestations en direct sur le VS-880 (p.184).

Contenu des chapitres

Ce manuel a douze chapitres. Mais avant de le lire, nous vous suggérons de lire la prise en main qui le précède.

Chapitre 1. Un survol du XP-80

Ce chapitre couvre la source sonore et le séquenceur du XP-80 ainsi que le fonctionnement de base. Veuillez lire ce chapitre pour bien comprendre le XP-80.

Chapitre 2. Jeu

Ce chapitre explique comment utiliser le XP-80 en mode Patch, Performance et ensemble rythmique. Il est essentiel pour comprendre les procédures de fonctionnement du XP-80.

Chapitre 3. Créer vos propres sons

Ce chapitre couvre la création de sons, les paramètres qui constituent un patch, une Performance ou un ensemble rythmique, et les paramètres de système qui déterminent le fonctionnement global du XP-80 ainsi que leur fonction. Comprendre les informations de ce chapitre est un préambule essentiel à la création de vos propres sons.

Chapitre 4. Reproduction - enregistrement d'un morceau

Ce chapitre est une évocation détaillée de la reproduction et de l'enregistrement d'un morceau. Sa compréhension est essentielle au fonctionnement correct du XP-80.

Chapitre 5. Édition d'un morceau

Ce chapitre explique l'édition de morceau et les réglages de morceau en détail. Il est important de connaître ces éléments si vous désirez éditer un morceau pré-enregistré à l'aide des fonctions d'édition de piste, d'édition au microscope et/ou de quantification.

Chapitre 6. Séquence de phrases en temps réel (RPS)

Ce chapitre couvre la fonction RPS en détail, y compris les réglages et la reproduction d'un morceau avec RPS.

Chapitre 7. Enchaînement de morceaux (Chain Play)

La fonction qui fait reproduire à la suite les morceaux d'une disquette dans l'ordre que vous avez spécifié est appelée "Chain Play". Ce chapitre explique ces réglages et la façon de faire reproduire les morceaux.

Chapitre 8. Réglages de mémoire du XP-80 (mode Utility)

Ce chapitre passe en revue les différentes fonctions utilitaires telles que stockage de patches, Performances ou ensembles rythmiques, effacement de la mémoire interne, etc. Être familiarisé avec ces éléments facilitera les procédures.

Chapitre 9. Fonctions relatives aux disquettes (mode Disk)

Ce chapitre couvre les procédures relatives aux disquettes telles que sauvegarde de données sur disquette, chargement de données d'une disquette en mémoire interne, etc.

Chapitre 10. Emploi du XP-80 comme source sonore GM

Ce chapitre explique les procédures nécessaires et les paramètres pour utiliser le XP-80 comme source sonore compatible GM. Lisez ce chapitre avant d'essayer de faire reproduire des séquences GM du commerce.

Chapitre 11. Tirer le meilleur parti du XP-80

Ce chapitre comprend diverses techniques élargissant la plage de fonctionnement du XP-80, dont l'emploi d'appareils MIDI externes, l'interprétation en direct et autres.

Chapitre 12. Informations supplémentaires

Ce chapitre a une section «Mauvais fonctionnement» pour vous aider si le XP-80 ne fonctionne pas comme souhaité. Il y a aussi une liste de messages d'erreur à laquelle vous référer si un message d'erreur s'affiche. Une liste des paramètres et un tableau d'équipement MIDI sont également fournis.

Notations employées dans ce mode d'emploi

Pour simplifier la compréhension des procédures, le système d'annotation suivant a été adopté :

Les caractères et chiffres entre crochets [] indiquent des boutons de la façade. Par exemple, [PATCH] représente le bouton PATCH et [ENTER] le bouton ENTER.

Une astérisque (*) en début de paragraphe indique une remarque ou une précaution. Vous ne devez pas l'ignorer.

(p.??) se réfère à une page de ce manuel.

Les colonnes marquées par comprennent des informations supplémentaires sur les fonctions ou des astuces d'emploi.

<Procédure> est une section détaillant les étapes de procédure devant être suivies.

(Procédure de base) est une section expliquant les procédures de base couvrant chaque fonction. Veuillez lire ces explications car elles simplifieront votre travail plus tard.

(Exemples) est une section d'exemples de référence.

Les paragraphes expliquant les paramètres sont intitulés "Abréviation affichée (nom complet du paramètre)".

Exemples

RTC 1 (Realtime controller 1 / commande 1 en temps réel)

Through (commutateur de fonction Thru)

Dans le texte, les paramètres sont identifiés par exemple comme "Paramètre Channel (PERFORM/MIDI/Part MIDI)". Cela signifie que le paramètre de canal (Channel) se trouve en affichage Part MIDI du groupe MIDI en mode Performance. Les affichages seront également référencés de façon identique, comme par exemple "Affichage Part MIDI (PERFORM/MIDI)".

Mode	Groupe	Nom affiché
PERFORM/MIDI	Part MIDI	1(Koto)
Channel		Rx Prog Chg Switch ON
Rx Switch		Rx Volume Switch ON
Tx Switch		Rx Hold-1 Switch ON
Local Switch		Tx Bank Select PATCH OFF
		Tx Volume
Common	K-Range	Part MIDI
		Effects
		Palette

Pour les paramètres situés dans le même afficheur, les descriptions entre parenthèses () sont omises, comme par exemple "Paramètre Rx Switch".

Ecrans d'affichage

Les écrans représentés dans ce manuel peuvent parfois différer de ceux que vous obtiendrez à partir des réglages d'usine.

Sommaire

Remarques importantes	4
Fonctions du XP-80	6
Contenu des chapitres	7
Sommaire	8
Noms et fonctions des boutons et commandes	14
Chapitre 1. Survol du XP-80	18
Configuration du XP-80	18
Configuration de base	18
Classification des types de sons du XP-80	18
Fonctionnement de base	20
Changement de mode	20
Changement d'affichage	20
Déplacement du curseur	23
Modification d'une valeur	23
Assignation d'un nom	24
Chapitre 2. Jeu	26
Jeu en mode Patch	26
Sélection d'un Patch	26
Affichage d'une liste de Patches	27
Etoffer ou épurer un son de Patch (Réglage on/off d'un Tone)	27
Jeu de notes en solo	28
Création d'un changement progressif de hauteur (Portamento)	28
Changements rapides du caractère du son (Palette sonore)	28
Jeu en mode Performance	29
Sélection d'une Performance	29
Affichage d'une fenêtre Sound List de Performances	29
Superposition de sons par combinaison de Patches (Layer)	30
Division du clavier pour jouer différents Patches en différentes sections (Split)	30
Jeu conjoint avec la reproduction d'un morceau (XP-80 en source sonore multitimbrale)	31
Assignation d'un autre Patch à une Partie	32
Changement rapide du caractère du son (Palette sonore)	32
Jeu en mode Rhythm	33
Sélection d'un ensemble rythmique	33
Affichage d'une fenêtre Sound List pour ensembles rythmiques	34
Jeu d'instruments de percussion	34
Jeu d'un arpège	35
Jeu d'un arpège sur une tessiture pré-programmée	36
Maintien d'un arpège	36
Simulation d'un jeu de guitare rythmique	36
Jeu d'un arpège depuis un appareil MIDI externe	36
Création d'un modèle d'arpège	36
Enregistrement d'un arpège	37
Fonctions pratiques pour le jeu	37
Transposition du clavier par octaves (Octave Shift)	37
Transposition du clavier par demi-tons (Transpose)	38
Si des notes «se coincent» ou si une note ne joue pas (Panic)	38

Chapitre 3. Création de vos propres sons.....	39
A propos des effets	39
Fonctionnement des unités d'effets dans les différents modes	39
Réglage On/Off des effets	40
Procédures d'édition du son	40
Edition d'un Patch	40
Edition d'une Performance	43
Edition d'un ensemble rythmique	44
Conservation du son édité	45
Mémoire et stockage de données	45
Stockage en mémoire User d'un son que vous avez modifié	46
Fonctions des paramètres de Patch	46
Réglages communs à la totalité du Patch (Common)	46
Modification d'onde et de hauteur (WG)	51
Modification de la brillance du son avec un filtre (TVF)	54
Changement du volume du son (TVA)	55
Modulation des sons – Ajout de Vibrato, Tremolo, etc./Emploi des commandes pour changer la façon dont les sons jouent (LFO&Ctl)	57
Réglages d'effets pour un Patch (Effects)	60
Fonctions des paramètres de Performance	65
Réglages communs à la totalité de la Performance (Common)	65
Réglage de la tessiture de jeu (K.Range)	66
Réglages pour chaque Partie (Part)	66
Faire les réglages MIDI d'une Partie (MIDI)	67
Réglages d'effets pour une Performance (Effects)	68
Information MIDI pour chaque Partie (Info)	69
Fonctions des paramètres d'ensembles rythmiques	70
Appellation d'un ensemble rythmique (Common)	70
Modification de forme d'onde et de hauteur d'un Tone rythmique (Key WG)	70
Changement de tonalité (filtre) d'un Tone rythmique (Key TVF)	71
Changement du volume d'un Tone rythmique (Key TVA)	72
Contrôle de la production d'un Tone rythmique par les commandes (Key Ctl)	72
Réglages d'effet pour un Tone rythmique (Effects)	73
Types d'effet EFX	74
Configuration de fonctionnement du XP-80 (Paramètres de système et leurs fonctions)	88
Configuration et réglage de clavier (Setup)	88
Réglage de l'accord (Tune)	89
Réglages MIDI (MIDI)	90
Assignation des curseurs, pédales et autres commandes (Control)	92
Réglages d'arpégiateur (Arpeg)	93
Vérification du statut actuel du XP-80 (Info)	95

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

Chapitre 4. Enregistrement et lecture d'un morceau	96
A propos du séquenceur	96
Morceaux (Songs)	96
Configuration de piste (Track)	96
Emplacement de stockage d'un morceau	96
Reproduction d'un morceau	97
Reproduction directe d'un morceau depuis la disquette (reproduction directe)	98
Avance ou retour rapide dans un morceau	98
Reprise de reproduction en cours d'un morceau (Mise à jour MIDI/MIDI Update)	99
Programmation de morceaux pour la reproduction	99
Changement de la Partie à jouer depuis le clavier	99
Changement de son instrumental pour la reproduction	99
Coupure d'instruments spécifiques – Procédure 1 (coupure de pistes)	100
Coupure d'instruments spécifiques – Procédure 2 (désactivation du canal de réception)	100
Reproduction d'un morceau avec changement de tempo	100
Reproduction d'un morceau à tempo constant (Coupure de la piste de tempo)	101
Reproduction d'un pattern	101
Reproduction d'un morceau créé au format S-MRC	102
Reproduction répétitive d'un morceau (boucle ou Loop)	102
Changement de timbre durant la reproduction	102
Balance de volume entre les Parties	103
Réglage de panoramique de chaque partie	103
Avant de commencer à enregistrer	104
Processus d'enregistrement	104
Interaction des pistes, Parties et canaux MIDI	104
Méthodes d'enregistrement	104
Destination d'enregistrement des données de jeu	104
Sélection de sons instrumentaux	105
Effacement du morceau de la mémoire interne	105
Réglage du format de mesure	105
Enregistrement de votre jeu (enregistrement en temps réel)	106
Réglages pour l'enregistrement en temps réel	106
Enregistrement en temps réel	108
Enregistrement de données spécifiques uniquement (enregistrement sélectif)	109
Changement de piste durant l'enregistrement (enregistrement en boucle ininterrompu)	109
Contrôle des sons instrumentaux ou des phrases durant l'enregistrement (entraînement ou rehearsal)	109
Suppression de données indésirables durant l'enregistrement (Realtime Erase)	110
Enregistrement de changements de tempo	110
Changement d'instrument en cours d'enregistrement	110
Modifications de valeurs de paramètres de chaque Partie durant l'enregistrement	111
Contrôle des messages MIDI reçus par chaque Partie durant l'enregistrement	111
Changement du timbre de chaque Partie durant l'enregistrement	111
Enregistrement de la balance de volume entre Parties	112
Changement du panoramique des Parties à l'enregistrement	112
Annulation d'enregistrement (Undo)	112
Programmation de données pas à pas (enregistrement pas à pas)	113
Programmation de notes et de silences	113
Assignation d'un Pattern à une piste	114
Effacement d'enregistrement (Undo)	115
Sauvegarde sur disquette d'un morceau enregistré	115
Sauvegarde des données sonores conjointement à un morceau	116
Sauvegarde du morceau seul	116
Sauvegarde d'un morceau au format Standard MIDI File	116

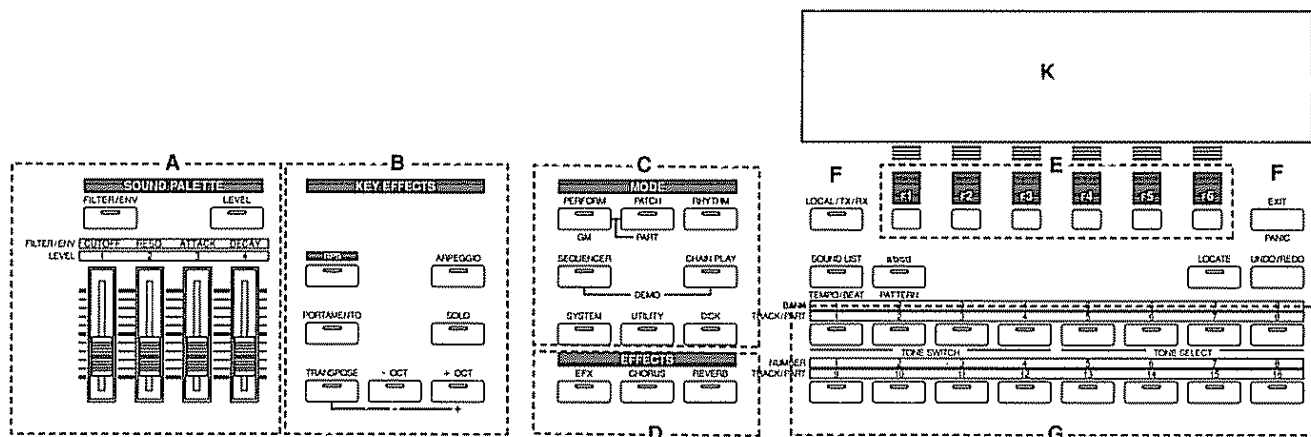
Chapitre 5. Edition d'un morceau.....	117
Configuration de l'environnement de fonctionnement du séquenceur.....	117
Réglages pour la totalité d'un morceau	118
Appellation d'un morceau (Song Name).....	118
Appellation d'un Pattern (Pattern Name).....	118
Contrôle et réglage des données de piste.....	119
Fonction Locate.....	119
Réglage de boucle.....	120
Edition de données de jeu dans une plage spécifique (Track Edit).....	121
A propos des fonctions Track Edit.....	121
Réglage de l'aire d'édition.....	122
Effacement d'erreurs de programmation — 1 Erase.....	123
Suppression de portions de données non désirées — 2 Delete.....	124
Copie d'une phrase — 3 Copy.....	124
Insertion de mesures vierges — 4 Insert Meas (Insert measure).....	126
Transposition de hauteur — 5 Transpose.....	126
Changement de dynamique — 6 Chg Velocity (Change velocity).....	127
Changement de canal MIDI — 7 Chg Channel (Change MIDI channel).....	128
Changement de durée de note — 8 Chg Gate Time (Change gate time).....	129
Combinaison de deux pistes/Patterns en une/un— 9 Merge.....	130
Extraction et déplacement d'une partie des données — 10 Extract.....	131
Décalage des données de jeu vers l'arrière ou l'avant — 11 Shift Clock.....	132
Réduction des données de jeu — 12 Data Thin.....	133
Echange de pistes/Patterns — 13 Exchange.....	134
Réglage de la durée de reproduction du morceau — 14 Time Fit.....	134
Suppression de mesures vierges — 15 Truncate.....	135
Quantification/Correction de mise en place (Quantize).....	136
A propos de la quantification.....	136
Grid quantize.....	137
Shuffle quantize.....	138
Groove quantize.....	139
Edition individuelle des données de jeu (Microscope Edit)	144
Affichage Microscope.....	144
Restriction de la visualisation à des données de jeu spécifiques.....	146
Modification des données de jeu enregistrées dans une piste ou un Pattern.....	146
Modification des changements de tempo enregistrés en piste de tempo.....	147
Modification de données enregistrées en piste Beat.....	147
Réglage du format de mesure d'un Pattern.....	147
Insertion de nouvelles données de jeu dans une piste ou un Pattern.....	147
Changement du tempo en cours de morceau.....	148
Changement de format de mesure en cours de morceau.....	148
Effacement de données de jeu.....	149
Déplacement de données de jeu.....	149
Copie de données de jeu.....	149
Chapitre 6. Séquence de phrases en temps réel (RPS)	150
Préparation à la RPS	150
Paramètres de RPS.....	150
Jeu avec RPS	151
Reproduction d'un Pattern par RPS depuis un clavier MIDI externe.....	151
Enregistrement de jeu avec RPS.....	151

Chapitre 7. Enchaînement des morceaux (chaînage).....	153
Préparation au chaînage.....	153
Sauvegarde d'un chaînage sur disquette.....	154
Reproduction de chaînage (Chain Play).....	154
Chapitre 8. Réglages de mémoire du XP-80 (Mode Utility)	155
A propos du mode Utility	155
Stockage de données de son en mémoire user — 1 Write.....	156
Ecriture de Performance (Performance Write)	156
Ecriture de Patch (Patch write).....	156
Ecriture d'ensemble rythmique (Rhythm Set Write)	156
Copie de réglages de source sonore — 2 Copy	157
Copie de Performance	157
Copie de Patch	158
Copie d'ensemble rythmique	159
Initialisation des réglages de source sonore — 3 Initialize.....	160
Initialisation de Performance (Performance Initialize)	160
Initialisation de Patch (Patch initialize)	160
Initialisation d'ensemble rythmique (Rhythm Set initialize)	160
Transmission des réglages de son — 4 Data Transfer	161
Transmission de données à un appareil MIDI externe	161
Transmission de données au morceau interne	161
Transmission de données en mémoire user	162
Prévention de l'écriture accidentelle de la mémoire user — 5 Protect (User memory protect)....	164
Effacement du morceau interne — 6 Song Init (Song Initialize)	164
Contrôle de l'espace mémoire interne — 7 Memory Info (Internal memory information)	164
Rappel des réglages d'usine — 8 Factory (Factory preset)	165
Chapitre 9. Fonctions relatives à la disquette (Mode Disk)	166
A propos du mode Disk	166
Chargement dans le XP-80 d'un fichier de la disquette — 1 Load	167
Sauvegarde de données sur disquette — 2 Save.....	168
Formatage de la disquette pour le XP-80 — 3 Format	169
Copie d'une disquette — 4 Backup	170
Contrôle des fichiers enregistrés sur la disquette — 5 Verify	170
Changement du nom d'une disquette — 6 Volume (Change volume label).....	170
Suppression de fichiers inutiles — 7 Delete (Delete file).....	171
Changement de nom de fichier — 8 Rename	171
Contrôle du contenu d'une disquette — 9 Info (Disk information).....	172
Chapitre 10. Emploi du XP-80 comme source sonore GM.....	173
Passage en mode GM.....	173
Initialisation de la source sonore selon les réglages de base du système GM	173
Reproduction d'une séquence GM	173
Modification des réglages de mode GM.....	174
Réglage d'une Partie (Part)	174
Faire les réglages d'effets en mode GM (Effects)	174
Contrôle des informations MIDI pour chaque Partie (Info)	175

Fonctions pratiques en mode GM (GM Utility)	176
Copie de réglages d'effets — 2 Copy (GM Copy)	176
Initialisation de mode GM — 3 Initialize (GM Initialize)	176
Transmission des réglages de mode GM — 4 Data Transfer (GM Data Transfer)	177
Chapitre 11. Tirer tout le potentiel du XP-80	178
Techniques d'emploi des Patches	178
Renforcement des caractéristiques de filtrage	178
Faire jouer le son d'une note en l'air au même moment qu'une note jouée sur le temps	178
Maintien d'une note avec modulation conservée	178
Synchronisation du cycle du LFO sur le tempo du séquenceur	178
Modification d'EFX pour correspondre au tempo d'un morceau	178
Emploi d'une pédale commutateur pour modifier la vitesse de rotation de l'effet rotatif	179
Jeu de break au tempo du morceau	179
Emploi du curseur C1 pour changer en temps réel le panoramique des sons	179
Emploi du XP-80 pour le jeu en direct (Live)	179
Changements simultanés de plusieurs sons d'un appareil MIDI externe	179
Changement des sons par pédale commutateur	180
Emploi d'une pédale commutateur pour lancer et arrêter la reproduction	180
Faire correspondre le tempo de reproduction avec le tempo d'interprétation d'un groupe	180
Jeu de batterie en se référant à un clic de XP-80	180
Techniques de création de morceau	180
Enregistrement d'un morceau avec un niveau de volume constant quelle que soit la dynamique de jeu au clavier	180
Fondu de début ou de fin de morceau	180
Changement de son durant un morceau	181
Pour éviter les disparitions de son en cours de morceau	182
Emploi d'appareils MIDI externes	182
Emploi du XP-80 pour changer le son d'un appareil MIDI externe	182
Emploi du XP-80 pour piloter des appareils MIDI externes	182
Jeu de la source sonore du XP-80 depuis un appareil MIDI externe	183
Synchronisation avec des appareils MIDI externes	183
Synchronisation d'un séquenceur externe sur le séquenceur du Xp-80	183
Synchronisation du séquenceur du XP-80 sur un séquenceur externe	183
Enregistrement d'un morceau d'un séquenceur externe dans le séquenceur du XP-80	183
Synchronisation sur l'enregistreur à disque dur VS-880	184
Préparation à la synchronisation sur le VS-880	184
Reproduction de fichiers de morceau	185
Enregistrement sur le VS-880	185
Enregistrement sur le XP-80	186
Chapitre 12. Equipement supplémentaire	187
Mauvais fonctionnements	187
Messages d'erreur	188
Liste des paramètres	190
Réglages d'usine	206
Liste des styles d'arpégiateur	213
Equipement MIDI	214
Caractéristiques	231
Guide pratique des affichages	232
Index	241

Noms et fonctions des boutons et commandes

■ Façade



A. Section SOUND PALETTE

Utilisez les quatre curseurs pour modifier les sons en temps réel.

[FILTER/ENV]

Allumez ce bouton pour modifier les réglages de filtre et/ou enveloppe en temps réel avec les quatre curseurs (p.28, 32).

[LEVEL]

Allumez ce bouton pour ajuster la balance de volume en temps réel avec les quatre curseurs (p.28, 32).

B. Section KEY EFFECTS

Les boutons de cette section vous permettent d'assigner différentes fonctions aux touches du clavier du XP-80.

[RPS]

Commute On/Off la fonction RPS (p.151).

[ARPEGGIO]

Commute On/Off l'arpégiateur (p.35).

[PORTAMENTO]

Commute On/Off le Portamento (p.28).

[SOLO]

N'autorise le jeu que d'une seule note à la fois (p.28).

[TRANSPPOSE]

Fixe la transposition du clavier en demi-tons (p.38).

[+OCT], [-OCT]

Ces boutons ajustent la hauteur du clavier par octave (p.37).

Presser l'un de ces boutons en tenant enfoncé [TRANSPPOSE] vous permet de régler la valeur de transposition désirée (p.38).

C. Section MODE

Les boutons de cette section sélectionnent les modes. L'indicateur du mode sélectionné s'allume (p.20).

D. Section EFFECTS

Les boutons de cette section règlent On/Off les effets internes correspondants (EFX, Chorus et Reverb).

[EFX]

Règle On/Off l'unité d'effets multiples (EFX) (p.40).

[CHORUS]

Règle On/Off le Chorus (p.40).

[REVERB]

Règle On/Off la Reverb (p.40).

E. [F1]–[F6] (boutons de fonction)

Chacun de ces boutons correspond à une fonction représentée au bas de l'afficheur. La fonction de ces boutons change selon le mode sélectionné ou l'affichage actuel (p.20).

F.

[LOCAL/TX/RX]

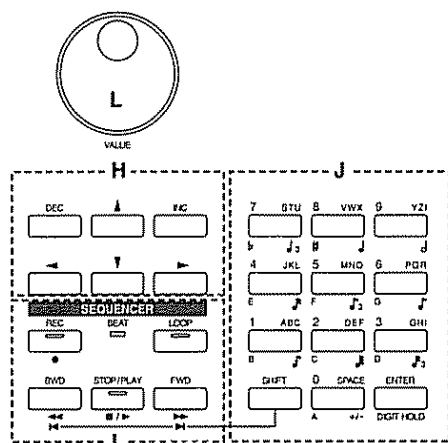
Ouvre la fenêtre LOCAL/TX/RX pour régler On/Off les commutateurs Local, Transmit (transmission ou TX) et Receive (réception ou RX) (p.30).

[EXIT] / [PANIC]

La fonction de ce bouton change selon que vous tenez enfoncé [SHIFT] ou non.

EXIT : Pressez ce bouton pour retourner à l'affichage de jeu d'un mode (p.21), ou lorsque vous désirez annuler la procédure en cours.

PANIC : Si des notes restent coincées ou ne jouent pas, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez ce bouton (p.38).



[SOUND LIST] / [TEMPO/BEAT]

La fonction de ce bouton change selon le mode sélectionné.

SOUND LIST : Ouvre la fenêtre Sound List (liste de sons) quand un affichage de mode source sonore est présent (p.27, 29, 34).

TEMPO/BEAT : Sélectionne la piste de tempo ou de format (beat) en affichage de mode séquenceur. Si vous avez temporairement modifié le tempo et désirez reproduire le morceau au tempo initial, pressez ce bouton en tenant enfoncé [SHIFT] (p.100).

[a/b/c/d] / [PATTERN]

La fonction de ce bouton change selon le mode affiché.

a/b/c/d : Sélectionne un sous-groupe (a/b/c/d) quand vous sélectionnez un Patch, une Performance, ou un ensemble rythmique avec la méthode banque/numéro (p.26, 29, 33).

PATTERN : Sélectionne un pattern quand vous êtes en affichage de mode séquenceur.

[LOCATE]

Ce bouton ouvre la fenêtre Locate pour spécifier un nouveau point dans le morceau et y accéder (p.119).

[UNDO/REDO]

Pressez ce bouton pour ramener une valeur modifiée à son statut précédent (avant modification) ou pour annuler un enregistrement ou une procédure en cours d'exécution. Presser à nouveau ce bouton ramènera l'enregistrement/procédure (p.24).

G.

BANK [1]–[8], NUMBER [1]–[8] / TRACK / PART [1]–[16]

Les fonctions de ces boutons changent selon l'affichage en cours.

Affichage de jeu en mode source sonore : sélectionne Patch/Performance/ensemble rythmique avec la

méthode Banque/Numéro. Utilisez les boutons BANK [1]–[8] pour sélectionner la Banque et les boutons NUMBER [1]–[8] pour le numéro (p.26, 29, 33).

Affichage d'édition de Performance : utilisez les boutons TRACK/PART [1]–[16] pour sélectionner la Partie à modifier (p.43).

Affichage d'édition de Patch : les boutons TRACK/PART [1]–[4] (TONE SWITCH) servent à régler On/Off un Tone (p.27). Utilisez les boutons TRACK/PART [5]–[8] (TONE SELECT) pour sélectionner le Tone à modifier (p.40).

Affichage d'édition rythmique : utilisez les boutons TRACK/PART [5]–[8] (TONE SELECT) pour sélectionner la note du clavier à modifier (p.44).

Mode séquenceur : utilisez les boutons TRACK/PART [1]–[16] pour sélectionner une piste ou une Partie (p.108). Durant l'enregistrement/reproduction de morceaux, ces boutons peuvent servir à alterner entre la reproduction et la coupure d'une piste normale. (p.100).

H.

[◀], [▶], [▲], [▼] (boutons curseur)

Avec eux, déplacez le curseur (carré noir) (p.23).

[INC], [DEC]

Servent à modifier les valeurs. Si vous gardez enfoncé un bouton et pressez l'autre, le changement s'accélère. Si vous pressez un bouton en tenant enfoncé [SHIFT], la valeur change par paliers plus importants (p.23).

I. Section SEQUENCER

Les boutons de cette section servent à la reproduction et à l'enregistrement avec le séquenceur du XP-80.

[REC]

Pressez-le pour lancer l'enregistrement (p.106, 113).

Indicateur BEAT

Clignote en synchronisation avec le tempo et le format de mesure du morceau.

[LOOP]

Pressez ce bouton pour régler On/Off le mode de bouclage en reproduction et en enregistrement (p.102).

[BWD]

Pressez ce bouton pour "rembobiner" (revenir en arrière dans un morceau). Presser ce bouton en tenant enfoncé [SHIFT] vous ramène au début du morceau. Si vous tenez enfoncé ce bouton en pressant [FWD], le morceau reviendra plus vite en arrière (p.98).

[STOP/PLAY]

Pressez ce bouton pour lancer ou arrêter la reproduction du morceau.

[FWD]

Utilisez ce bouton pour une avance rapide dans le morceau. Presser ce bouton en tenant enfoncé [SHIFT] vous amène à la fin du morceau. Si vous tenez enfoncé ce bouton en pressant [BWD], le morceau subira une avance plus rapide (p.98).

J.

[0]–[9] (touches numériques)

Utilisez-les pour régler une valeur. Ces touches peuvent servir à programmer des valeurs numériques et des caractères alphabétiques comme des notes (p.23).

[SHIFT]

Sert en combinaison avec d'autres boutons. Certains boutons de la façade ont une sérigraphie imprimée en gris. Cela représente la fonction du bouton quand [SHIFT] est tenu enfoncé.

[ENTER] / [DIGIT HOLD]

La fonction de ce bouton change selon que [SHIFT] est tenu enfoncé ou non.

ENTER : Utilisez ce bouton pour entériner une valeur (p.23).

DIGIT HOLD : Pressez ce bouton en tenant enfoncé [SHIFT] pour régler on/off la fonction Digit Hold. Avec cette fonction activée, les centaines et les dizaines seront fixées, seules les unités changeront. Cela signifie que vous pouvez sélectionner des patches en pressant simplement la touche numérique correspondant à l'unité voulue, sans avoir à presser [ENTER] (p.27)

K.

Afficheur

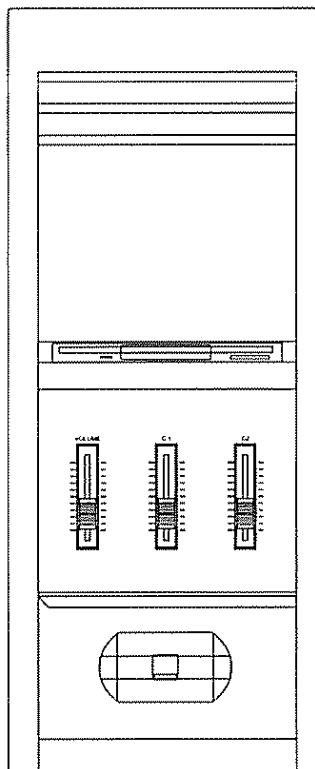
Donne différentes informations pour la fonction ou procédure actuellement sélectionnée.

L.

Molette VALUE

Cette molette sert à modifier les valeurs. Si vous tenez enfoncé [SHIFT] en tournant la molette VALUE, la valeur changera plus rapidement (p.23).

Côté



Curseur VOLUME

Ce curseur ajuste le niveau de sortie générale par les prises OUTPUT et PHONES de la face arrière.

Curseur C1, curseur C2

Différents paramètres ou fonctions peuvent être assignés à ces curseurs, aussi pouvez-vous piloter la section source sonore pendant que vous jouez (p.92).

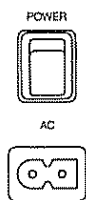
Levier Pitch bend / modulation

Il vous permet de piloter le pitch bend ou d'appliquer du vibrato. Selon les réglages, d'autres paramètres peuvent être spécifiés et donc pilotés.

Lecteur de disquette

Des disquettes 3,5" 2DD/2HD peuvent être utilisées. Pressez le bouton d'éjection situé dans le coin inférieur droit du lecteur pour faire sortir une disquette.

Face arrière



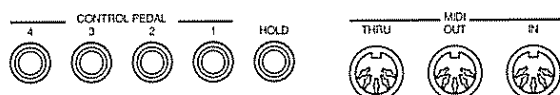
Commutateur Power

Pressez-le pour régler On/Off l'instrument.

Prise AC

Connectez à cette prise le câble d'alimentation (fourni).

* Pour les unités fonctionnant en 117V, le câble est fixé directement à l'unité.



Prise CONTROL PEDAL 1-4

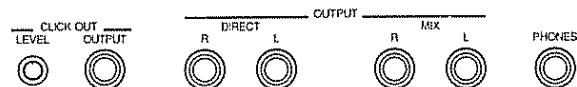
Vous pouvez connecter des pédales d'expression optionnelles à ces prises. En assignant la fonction désirée à une pédale, vous pouvez vous en servir pour sélectionner ou modifier le son ou encore accomplir différentes formes de commandes. Vous pouvez également connecter des pédales commutateur optionnelles pour maintenir le son (p 92).

Prise HOLD

Une pédale commutateur optionnelle peut être connectée à cette prise pour servir de pédale de sustain (Hold).

Connecteurs MIDI

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



Bouton CLICK OUT LEVEL

Ajuste le niveau du son de clic envoyé aux appareils externes. (p.180).

Prise CLICK OUT OUTPUT

Connectez un câble à cette prise pour envoyer des clics aux appareils MIDI externes (p 180).

Prise OUTPUT DIRECT R, OUTPUT DIRECT L

Ces prises ne produisent que le son direct (sans effet) ou le son d'EFX en stéréo.

Prise OUTPUT MIX R, OUTPUT MIX L

Ces prises produisent le signal audio en stéréo pour le système mixer/amplificateur connecté. Pour une sortie mono, n'utilisez que la prise L.

Prises PHONES

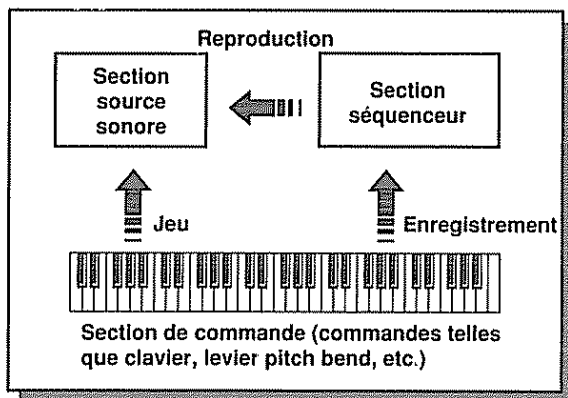
Des écouteurs optionnels peuvent être connectés à cette prise. Assurez-vous que vos écouteurs ont une impédance de 8 à 150 ohms.

Chapitre 1. Survol du XP-80

Configuration du XP-80

Configuration de base

Le XP-80 est constitué d'une source sonore, d'un séquenceur et de commandes.



Source sonore

La source sonore du XP-80 produit des sons en réponse aux commandes reçues sous forme de messages MIDI venant de ses commandes internes et du séquenceur. Elle produit également du son en réponse aux commandes reçues de différents appareils externes auxquels elle est connectée.

Séquenceur

Le séquenceur enregistre différents mouvements de commandes sous forme de messages MIDI et les transmet à la source sonore. Les messages MIDI enregistrés dans le séquenceur peuvent également être transmis par la prise MIDI OUT pour permettre au XP-80 de piloter d'autres appareils MIDI.

Commandes

Les commandes comprennent le clavier, les curseurs de façade et les pédales qui sont connectées dans les prises en face arrière. Bouger ces commandes vous permet de produire ou de modifier les sons.

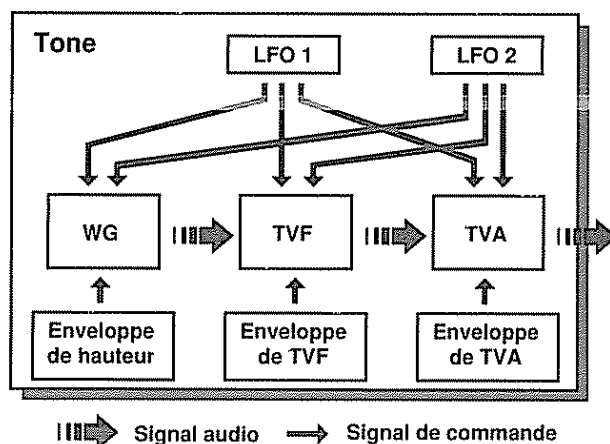
Classification des types de sons du XP-80

Les sons du XP-80 sont constitués des types suivants :

Tones

Dans le XP-80, le Tone est la plus petite unité de son. Chaque Tone correspond à un son. Mais lorsque vous jouez avec le XP-80, vous utilisez en général un Patch, qui est constitué de plusieurs Tones. Les Tones sont donc les éléments qui forment collectivement un patch.

Configuration d'un Tone :



WG (générateur d'onde)

Avec le générateur d'onde, vous sélectionnez une onde et fixez sa hauteur.

TVF (Filtre variant dans le temps)

Avec le filtre variant dans le temps, vous modifiez les caractéristiques de fréquences de l'onde.

TVA (Amplificateur variant dans le temps)

Avec l'amplificateur variant dans le temps, vous fixez le niveau de volume et la position du son dans le champ sonore stéréo.

Enveloppe

Vous utiliserez l'enveloppe pour créer des changements de son au cours du temps. Il y a des enveloppes indépendantes pour le WG (hauteur), le TVF (filtre) et le TVA (volume). Par exemple, pour modifier l'attaque et la première chute d'un son, vous utiliserez l'enveloppe de TVA pour ajuster les changements de volume du son au cours du temps.

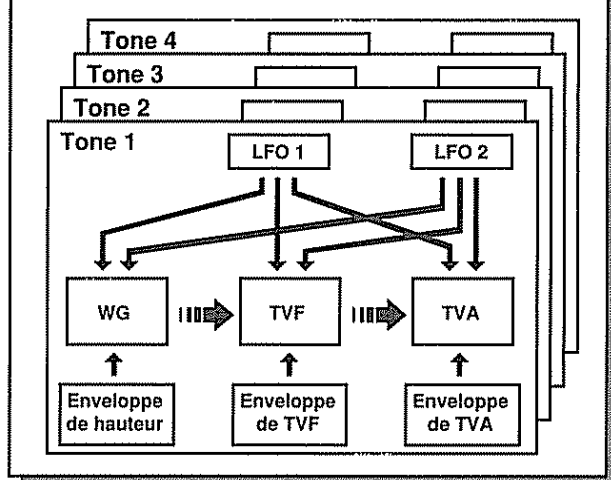
LFO (Low Frequency Oscillator ou oscillateur basse fréquence)

Utilisez le LFO pour créer des changements cycliques (modulation) d'un son. Le XP-80 a deux LFO. L'un ou l'autre peut être appliqué au WG (hauteur) ou au TVF (filtre) et/ou au TVA (volume). Pour illustrer l'action de cette commande, vous pouvez appliquer un LFO afin de modifier le WG (hauteur) et créer un vibrato. Si le LFO sert à modifier le TVA (volume), vous obtenez un tremolo.

Patches

Les Patches sont les configurations sonores de base dont vous jouez durant une interprétation. Chaque Patch peut être configuré par combinaison d'un à quatre Tones. La combinaison des quatre Tones est déterminée en affichage de structure (Patch/Common).

Patch

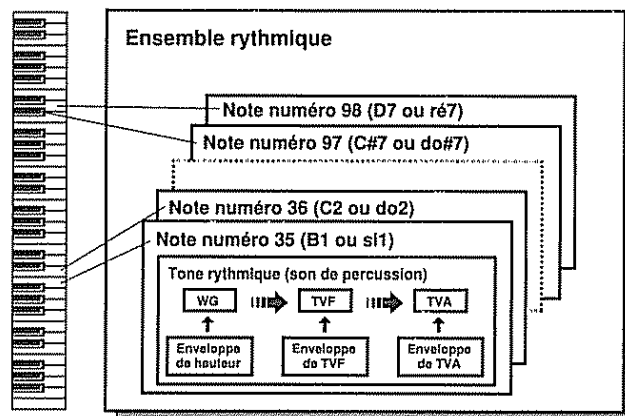


Performances

C'est le niveau suivant dans la configuration sonore. Une seule Performance regroupe 15 Patches et un ensemble rythmique qui peuvent être combinés pour jouer des ensembles ou produire des sons fabuleusement riches. Une Performance permet à un seul XP-80 de piloter 16 sonorités instrumentales. Comme la source sonore du XP-80 peut piloter de multiples sons (instruments), elle est appelée source sonore "multitimbrale".

Ensembles rythmiques (Rhythm sets)

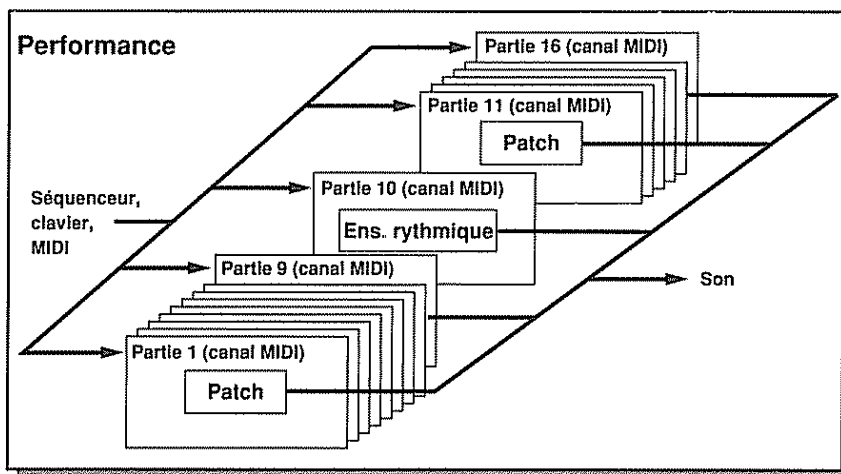
Un ensemble rythmique est un groupe d'instruments de percussion (Tones rythmiques). Comme les instruments de percussion ne jouent généralement pas de mélodie, il n'est pas nécessaire d'avoir un instrument de percussion pouvant jouer une gamme sur tout le clavier. Il est par contre plus important d'avoir autant d'instruments de percussion que possible simultanément devant vous. Par conséquent, chaque touche (numéro de note) d'un ensemble rythmique produit un instrument de percussion différent.



Parties

Quand le XP-80 sert de source sonore multi-timbrale, une autre configuration de sons appelée Partie entre en jeu. Une Partie contient un Patch ou un ensemble rythmique. Pour les applications multitimbrales, la Performance est constituée de 16 Parties. Un Patch spécifique peut être assigné à chaque Partie excepté à la Partie 10 puisque celle-ci est universellement réglée comme Partie rythmique à laquelle un ensemble rythmique (évoqué précédemment) est assigné. Dans un contexte multitimbral, il est pratique de comparer une Performance à un orchestre, chaque Partie étant un musicien, le patch ou l'ensemble rythmique étant l'instrument de ce musicien.

Performance



Pour plus de détails sur les éléments suivants, veuillez vous référer à chaque page indiquée ci-dessous :

Concernant la mémoire (p. 45)

Concernant les effets (p. 39)

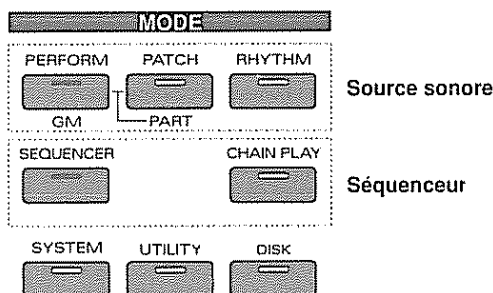
Concernant le séquenceur (p. 96)

Concernant le morceau (p. 97)

Fonctionnement de base

Changement de mode

Le XP-80 a suffisamment de fonctions pour s'y perdre. Pour simplifier l'accès aux fonctions nécessaires à des applications spécifiques, celles-ci sont groupées en mode. Le mode sélectionné détermine le fonctionnement de la source sonore et l'affichage. Sélectionnez un bouton de mode. Il s'allumera et l'affichage de jeu de ce mode apparaîtra.



Source sonore

La sélection du mode Patch, Performance, Rhythm ou GM détermine le fonctionnement de la source sonore. Il doit toujours y avoir un mode sélectionné.

Mode Patch

Dans ce mode, vous faites jouer individuellement un Patch depuis le clavier ou modifiez ses réglages. Si vous utilisez un appareil MIDI externe pour piloter le XP-80 dans ce mode, il fonctionne comme une source sonore à un seul Patch.

Mode Performance

Ce mode fait fonctionner le XP-80 comme une source sonore multitimbrale et les réglages de Performances peuvent être modifiés. Si vous utilisez un appareil MIDI externe pour piloter le XP-80 dans ce mode, il fonctionne comme une source sonore multitimbrale.

Pour modifier les réglages d'un Patch assigné à une Partie, tenez enfoncé [PERFORM] et pressez [PATCH]. Les deux indicateurs de bouton s'allumeront.

Mode Rhythm

C'est le mode pour faire jouer un ensemble rythmique depuis le clavier et modifier les réglages d'ensemble rythmique. Dans ce mode, le clavier fait jouer l'ensemble rythmique, mais le XP-80 continue à fonctionner comme une source sonore multitimbrale. Aussi vos réglages d'effets pour la Performance sélectionnée se font-ils entendre quand vous jouez l'ensemble rythmique, qui est assigné à la Partie 10 de la Performance. Si un appareil MIDI externe pilote le XP-80 dans ce mode, ce dernier fonctionne toujours comme une source sonore multitimbrale.

Mode GM

Ce mode particulier fait fonctionner le XP-80 comme une source sonore compatible GM. Vous devez sélectionner ce mode quand vous désirez faire reproduire une séquence GM (données musicales créées pour une source sonore GM).

Pour obtenir le mode GM, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [PERFORM]. Les indicateurs [PERFORM], [PATCH] et [RHYTHM] ne s'allumeront pas.

Séquenceur

Sélectionner le mode séquenceur et le mode chaînage détermine comment le séquenceur fonctionnera. L'un de ces modes doit être choisi pour que le séquenceur fonctionne.

Mode Séquenceur

Pour enregistrer, reproduire et éditer un morceau.

Mode Chaînage (Chain Play)

Il permet de fixer l'ordre de reproduction des morceaux.

Mode System

Ce mode sert à déterminer les réglages généraux du XP-80 tels que l'accord, le contraste de l'afficheur et la façon dont les messages MIDI sont reçus.

- * Certains paramètres du mode System sont relatifs à la totalité d'un Patch ou d'une Performance. Pour régler ces paramètres, pressez [SYSTEM] dans le mode sélectionné (Patch ou Performance).

Mode Utility

C'est le mode de sauvegarde et de transmission des réglages de source sonore.

- * Certains paramètres du mode Utility concernent la totalité d'un Patch, Performance ou ensemble rythmique. Pour les régler, pressez [UTILITY] dans le mode choisi (Patch, Performance ou Rhythm).

Mode Disk

Pour sauvegarder/charger des données dans/depuis le lecteur de disquettes interne.

Changement d'affichage

Les affichages sont groupés par mode. La ligne inférieure affiche les fonctions correspondant aux boutons de fonction [F1]–[F6]. Pressez le bouton de fonction correspondant pour appeler l'affichage désiré.

Mode	Groupe d'écrans	Nom affiché
PERFORM/Part	Part Param	1(Koto)
Patch Group	GM	Coarse Tune +12
Patch Number	108	Fine Tune 0
Part Level	97	Octave Shift 0
Part Pan	L20	Voice Reserve(rest 0) 24

Common	KaRange	Part	MIDI	Effects	Palette
F1	F2	F3	F4	F5	F6

Nom de fonction

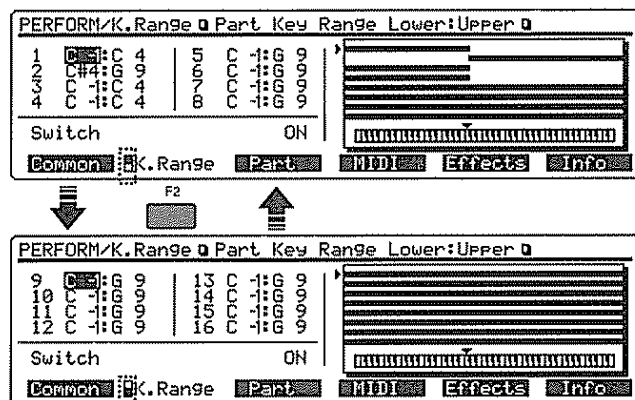
<Procédure>

- ① En affichage de jeu du mode choisi (l'affichage de menu pour les modes Disk et Utility), pressez un bouton de fonction pour choisir un groupe d'affichage. Une des pages du groupe sélectionné apparaîtra.
- * Le nombre de pages d'affichage varie selon le groupe.

- ② Pressez le bouton de fonction correspondant pour obtenir la page d'affichage désirée

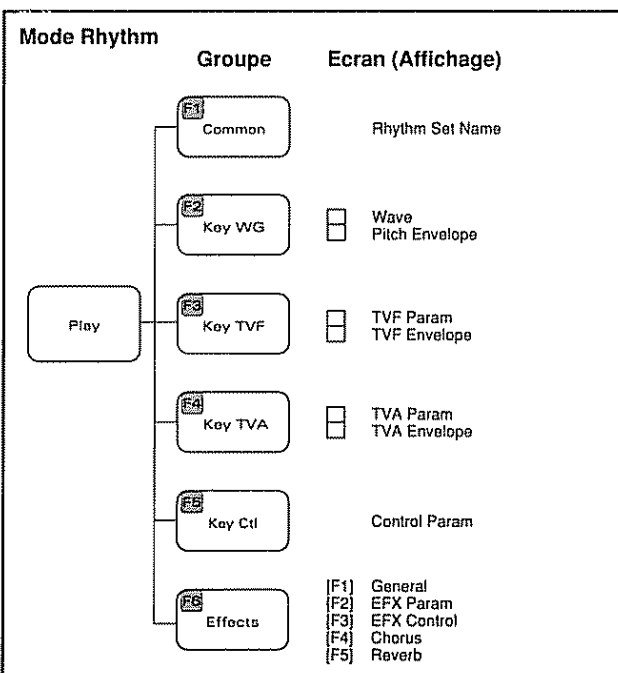
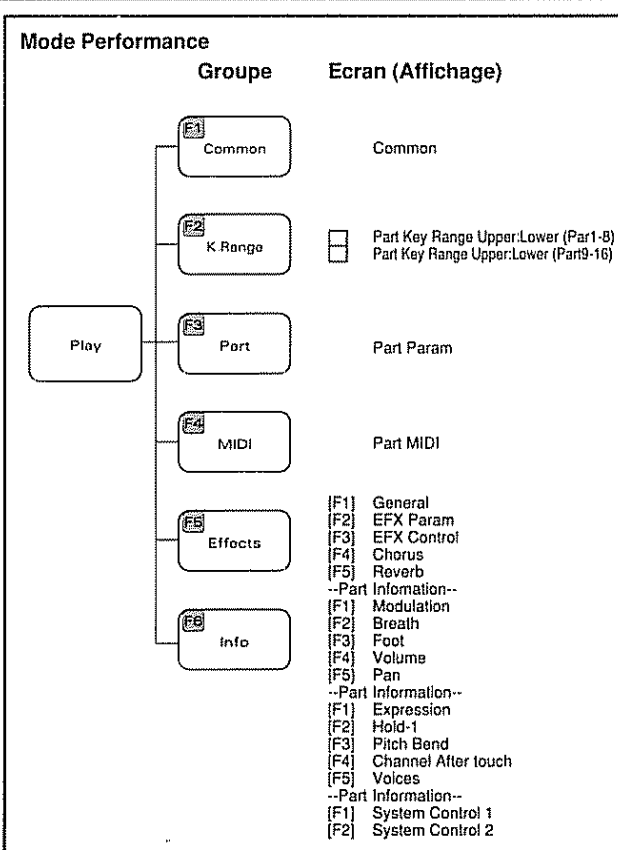
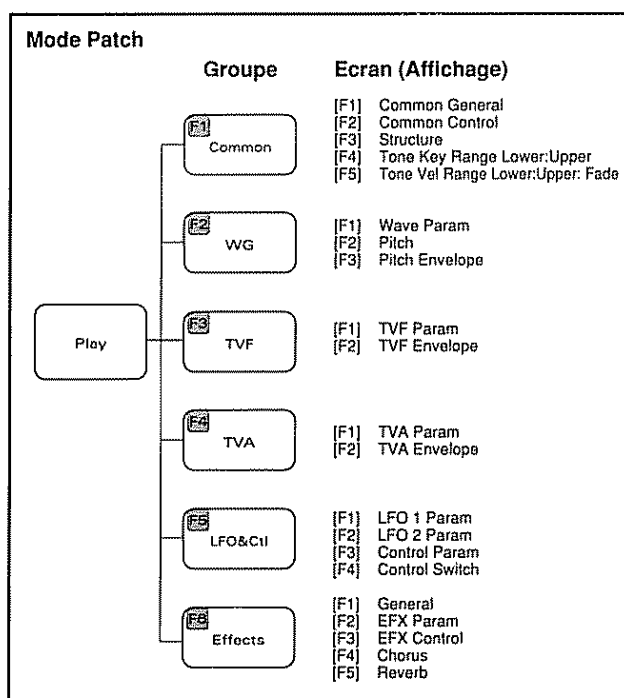
Quand un bouton de fonction est pressé, l'affichage du nom de fonction s'inverse.

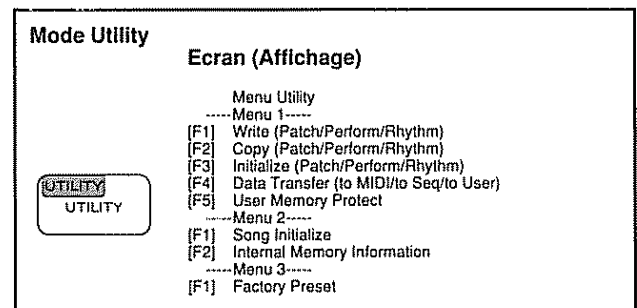
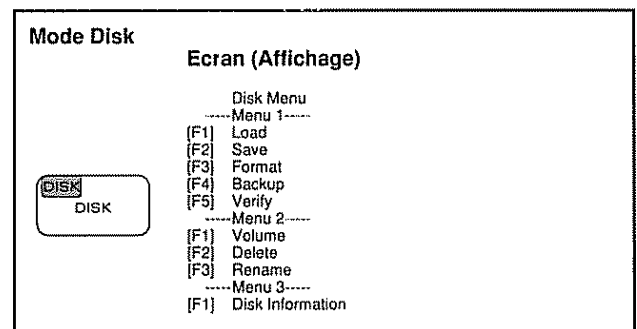
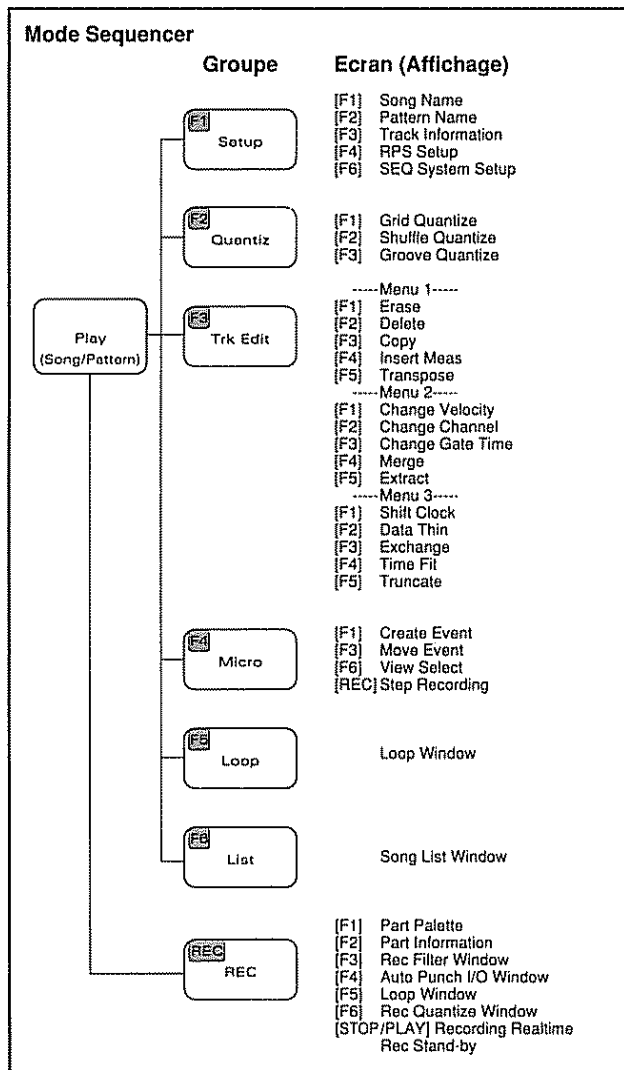
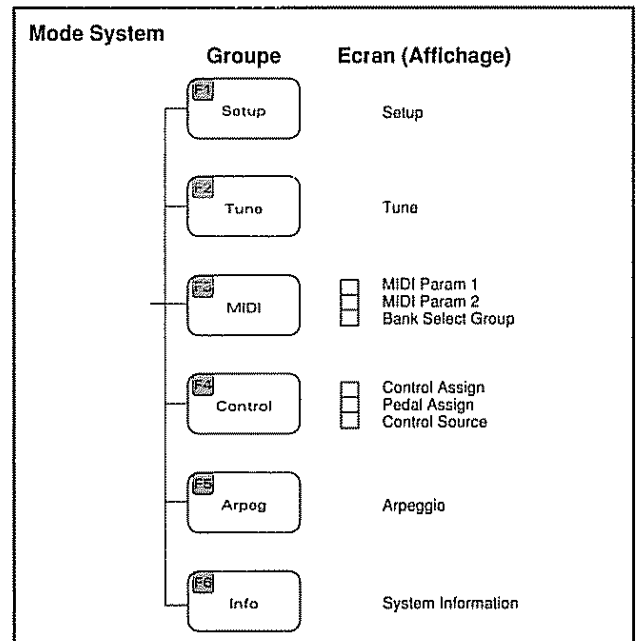
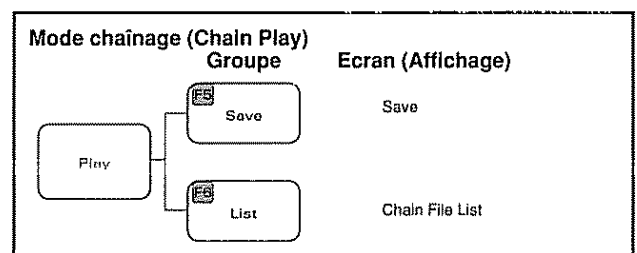
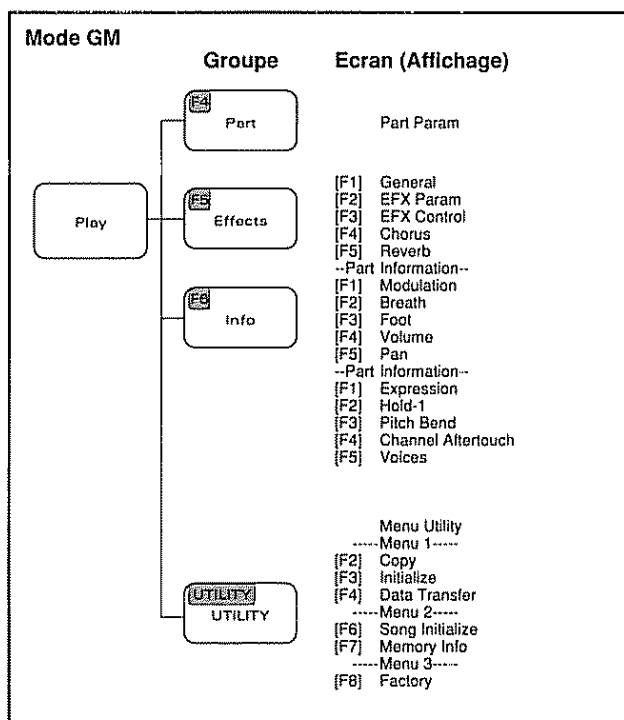
- * Quand un nom de fonction est encadré, sans fond noir, cela signifie que des fonctions spéciales telles que le passage à une page d'affichage ou l'exécution d'une procédure ont été assignées à ce bouton de fonction.
- * Les données peuvent nécessiter deux pages d'affichage ou plus si elles ne tiennent pas sur une seule page. Dans ce cas, le symbole d'index indiquant le nombre total de pages d'affichage et la page actuellement affichée apparaît à gauche du nom de fonction. Répéter votre pression du bouton de fonction vous permettra d'accéder aux autres pages d'affichage.
- * Pour retourner à l'affichage de jeu d'origine, pressez [EXIT]



Symbole d'index

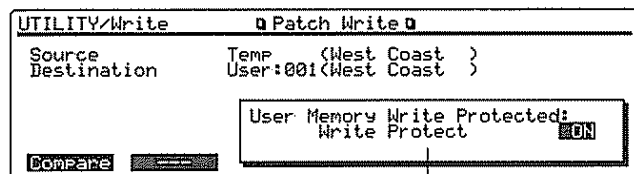
Les affichages sont divisés en groupes pour chaque mode :





<Fenêtres>

Pour vous aider, une petite fenêtre peut apparaître. Elle peut indiquer une liste, confirmer une procédure ou vous aider dans la procédure de programmation selon la situation.

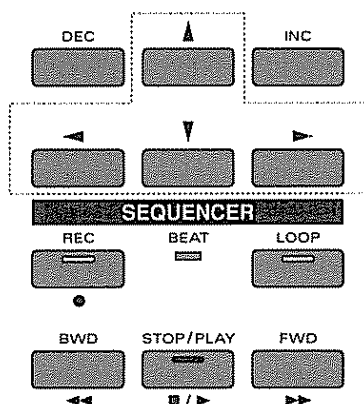


Fenêtre

Les fenêtres peuvent être ouvertes avec leur bouton respectif et fermées en pressant [EXIT] ou le bouton employé pour les ouvrir. Certaines fenêtres se ferment automatiquement après que l'action nécessaire ait été accomplie.

Déplacement du curseur

Généralement, une simple page d'affichage comprend deux éléments ou plus (paramètres). Déplacez le curseur (rectangle noir avec valeur en blanc) jusqu'au paramètre dont vous désirez régler ou modifier la valeur. Amenez le curseur avec les boutons [▲], [▼], [◀] et [▶].



[▲] : Fait monter le curseur.

Presser ce bouton quand le curseur est déjà sur le paramètre en haut à gauche (position de base) l'amène au dernier paramètre en bas à droite.

[▼] : Descend le curseur.

Presser ce bouton quand le curseur est déjà sur le paramètre en bas à droite le fait passer au premier paramètre en haut à gauche (position de base).

[◀] : Déplace le curseur sur la gauche.

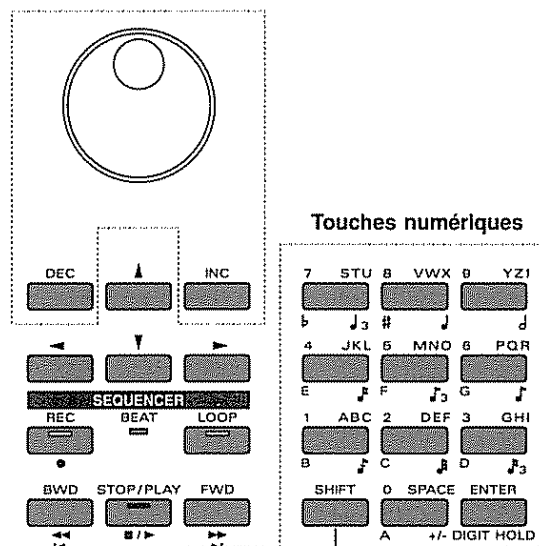
Tenir enfoncé [SHIFT] quand vous pressez ce bouton ramène le curseur en position de base.

[▶] : Amène le curseur sur la droite.

- * Si la valeur du paramètre n'a pas été entérinée, la valeur sur laquelle est le curseur n'est qu'encadrée sans s'afficher en négatif. Pressez [ENTER] pour entériner la valeur et retourner à l'affichage normal.

Modification d'une valeur

Pour modifier une valeur, utilisez la molette VALUE, [INC]/[DEC] ou [0]–[9] (touches numériques).



- * Chaque paramètre a une plage de réglages que vous ne pouvez pas dépasser, que ce soit au dessous la valeur minimale ou au dessus de la valeur maximale.

Molette VALUE

Tourner la molette VALUE dans le sens des aiguilles d'une montre augmente la valeur, et la tourner dans le sens inverse la diminue. Tenir enfoncé [SHIFT] en tournant la molette VALUE augmente les paliers de changement pour que vous puissiez changer plus rapidement des grandes valeurs.

[INC] et [DEC]

Presser [INC] augmente la valeur et presser [DEC] la diminue. Garder [INC] ou [DEC] enfoncé permet un réglage en continu. Pour une augmentation plus rapide de la valeur, gardez [INC] pressé et pressez [DEC]. Pour diminuer plus rapidement la valeur, gardez [DEC] pressé et pressez [INC].

Si vous pressez [INC] ou [DEC] en tenant enfoncé [SHIFT], les paliers de variation de valeur seront plus importants.

[0]–[9] (Touches numériques)

Ces touches numériques servent à spécifier directement des valeurs numériques. Quand vous programmez une valeur à l'aide de ces touches, le curseur passe d'une case noire à une case blanche et l'aspect éclairé des lettres est supprimé. Il vous faut entériner la valeur en pressant [ENTER].

Pour passer d'une valeur positive à une valeur négative (+/-) ou vice versa, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [0].

- * Certains paramètres ne nécessitent pas de les entériner avec [ENTER].

(Exemple)

<Pour programmer une valeur de 38>

Pressez [3] → pressez [8] → pressez [ENTER].

<Pour programmer une valeur de -6>

En tenant enfoncé [SHIFT] pressez [0] → pressez [6] → pressez [ENTER]

* Vous pouvez passer d'une valeur positive à une valeur négative à tout moment avant de presser [ENTER]

Fonctions spéciales des touches numériques

Vous pouvez utiliser les touches numériques pour spécifier des réglages non numériques de certains paramètres.

Groupe de Performances/Patches/Ensembles Rythmiques

En affichage de jeu des modes Performance, Patch ou Rhythm, vous pouvez tenir enfoncé [SHIFT] et presser les touches numériques pour appeler chaque groupe.

Boutons **Groupe**

SHIFT+0 USER

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 installée en EXP-A)

SHIFT+6 XP-B (Carte d'extension installée en EXP-B)

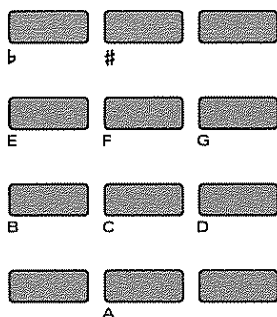
SHIFT+7 XP-C (Carte d'extension installée en EXP-C)

SHIFT+8 XP-D (Carte d'extension installée en EXP-D)

* Cette procédure s'applique également quand vous éditez des Performances, Patches ou ensembles rythmiques ainsi qu'en mode Utility

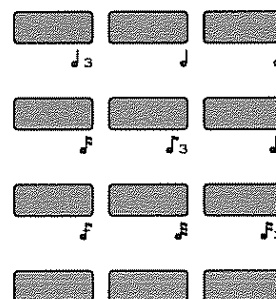
Nom de note

Pour programmer un nom de note en mode d'édition de piste ou en mode d'édition par microscope, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez la touche numérique appropriée. Le nom de note correspondant est représenté en bas à gauche de chaque touche numérique. Bien entendu, il s'agit de la correspondance anglaise des notes employées tout au long de ce manuel, c'est-à-dire que A=la, B=si, C=do, D=ré, E=mi, F=fa et G=sol



Valeur de note

Utilisez les touches numériques pour spécifier une valeur de note pour l'enregistrement en pas à pas, etc. La valeur de note correspondant à chaque touche est représentée en bas à droite de chacune des touches numériques.



Caractères

Quand vous assignez un nom aux Patches, Performances, fichiers et morceaux, vous pouvez utiliser les touches numériques pour appeler des caractères alphabétiques.

* Pour des détails, voir "Assignation d'un nom" ci-après.

Retour à une valeur précédente (Annulation/Undo)

Si vous désirez restaurer une valeur telle qu'elle était immédiatement avant votre action, pressez [UNDO/REDO] pour retourner à la valeur avant sa modification.

La fonction Undo peut servir si vous changez les réglages de source sonore, enregistrez, éditez un morceau, etc.

* En cours d'une procédure qui nécessite la réécriture de grandes quantités de données (telle que l'édition de morceau), une fenêtre peut indiquer "Memory is low !! So you cannot undo. Execute anyway?" (Mémoire insuffisante !! Vous ne pourrez pas annuler. Exécutez-vous la procédure quand même ?). Si vous êtes sûr de ne pas avoir à annuler la procédure ensuite, pressez [F5] (OK). Presser [F6] (Cancel) annule la procédure.

Assignation d'un nom

Le XP-80 vous permet d'assigner un nom aux types de données telles que : Patch, Performance, ensemble rythmique, morceau, Pattern, fichier de morceau, fichier de chaînage, fichier de données, fichier de modèle groove, fichier SMF, identification de Volume.

La procédure est la même pour chaque type de données.

<Procédure>

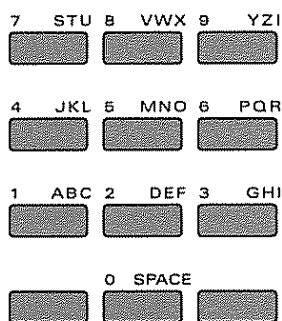
- 1 Amenez le curseur à l'endroit où vous désirez programmer un caractère.
- 2 Tournez la molette VALUE ou pressez [INC]/[DEC] pour spécifier le caractère.

Les caractères/symboles disponibles sont :

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

Les caractères minuscules et certains symboles (+*/|=?<>[]{};,:) ne peuvent pas être utilisés pour les noms de fichiers et les identifications de volume.

* Vous pouvez utiliser les touches numériques pour sélectionner caractères alphabétiques ou numériques.



- ④ Répétez les étapes 2 et 3 si nécessaire.
- ⑤ Après avoir assigné un nom, pressez [EXIT] ou le bouton que vous avez utilisé pour ouvrir la fenêtre clavier, cette fois-ci afin de la fermer.

Chaque fois que vous pressez une touche numérique, l'affichage passe en revue les caractères et chiffres imprimés au-dessus de chaque touche. Par exemple, presser [1] fait successivement afficher 1→A→B→C→1→A... Pour obtenir des caractères minuscules, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez la touche numérique.

- ⑥ Répétez les étapes 1 et 2 si nécessaire.
- * Si vous programmez un espace dans un nom de fichier ou un commentaire de volume, il sera remplacé par un trait de soulignement "_" après programmation. Toutefois, un espace programmé à la fin d'un nom restera tel quel.

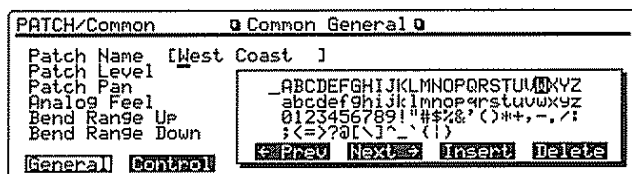
Assignment d'un nom avec la fenêtre clavier

Vous pouvez utiliser la fenêtre clavier pour assigner un nom. Comme cette fenêtre affiche une liste des caractères, vous pouvez rapidement sélectionner le caractère désiré.

<Procédure>

- ① Depuis n'importe quel affichage dans lequel vous pouvez assigner un nom, pressez les boutons suivants pour ouvrir une fenêtre clavier.

Nom	Bouton
Patch	[F1] (General)
Performance	[F1] (Common)
Ensemble rythmique	[F1] (Common)
Morceau (Song)	[F1] (SngName)
Pattern	[F2] (PtnName)
Nom de fichier et identification de volume	[F1] (Name)



- ② Pressez [F3] (←Prev) ou [F4] (Next→) pour amener le curseur à l'emplacement où vous désirez programmer un caractère.
- ③ Pressez les boutons curseur ou [INC]/[DEC], ou tournez la molette VALUE pour spécifier le caractère.

Pour programmer un espace à l'emplacement du curseur, pressez [F5] (Insert).

Pour supprimer le caractère à l'emplacement du curseur, pressez [F6] (Delete).

Chapitre 2. Jeu

Jeu en mode Patch

Un Patch est l'unité dont vous jouez normalement durant une interprétation. Sélectionnez un Patch avant de jouer.

Sélection d'un Patch

Le XP-80 offre cinq groupes de Patches (User, Presets A-C et GM), chaque groupe ayant 128 Patches pour un total de 640.

Jusqu'à quatre cartes d'extension d'ondes peuvent être installées pour vous apporter un total de 1660 Patches.

USER

La mémoire User (programmable) du XP-80 contient 128 Patches remplaçables par vos propres créations.

PR-A-C (Presets A-C)

Le XP-80 comprend 384 Patches presets (pré-programmés) qui ne sont pas remplaçables. Mais vous pouvez appeler en aire temporaire les réglages de Patches presets, les modifier, puis les mémoriser en aire User.

GM (General MIDI)

Les Patches GM sont destinés aux instruments compatibles avec le système GM. Le but de ce système est de standardiser les caractéristiques MIDI entre différents modèles ou fabricants d'équipement. Le XP-80 contient 128 patches GM non remplaçables. Mais vous pouvez appeler en aire temporaire les réglages de patches GM, les modifier et les stocker en mémoire User.

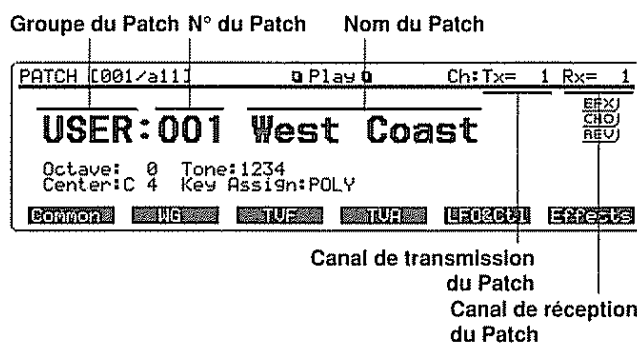
XP-A-D (Carte d'extension d'ondes installée dans les emplacements EXP-A-D)

Les Patches compris dans les cartes d'extension d'ondes optionnelles ne sont pas remplaçables. Mais vous pouvez appeler les réglages d'un de ces Patches en aire temporaire, les modifier puis les stocker en mémoire User.

- * Un Patch XP-A-D ne peut pas être obtenu si la carte d'extension d'ondes à laquelle il appartient n'est pas installée.

<Procédure>

- 1 Pressez [PATCH] pour appeler l'affichage de jeu/Play (PATCH).

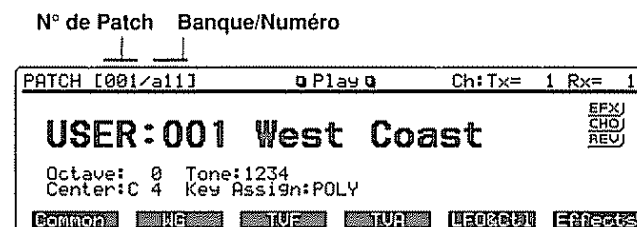


- 2 Tournez la molette VALUE ou pressez [INC]/[DEC] pour sélectionner un Patch.

Sélection d'un Patch par Banque/Numéro

Vous pouvez sélectionner un Patch en combinant les boutons BANK [1]-[8] et NUMBER [1]-[8] de la façade. Ce style de sélection est appelé méthode "Banque/numéro".

Quand vous sélectionnez un Patch du XP-80 avec cette méthode, le couple banque/numéro correspondant à chaque numéro de Patch est affiché en haut à gauche de l'écran.



Numéro de patch : 001 002 003 ... 064 065 066 067

Banque/numéro : a11 a12 a13 ... a88 b11 b12 b13 ... b88

Avec la méthode banque/numéro, les 64 patches de banque 1/n° 1 à banque 8/n° 8 forment un sous-groupe. Le sous-groupe (a/b/c/d) peut changer par unités de 64 Patches.

- * Le sous-groupe c ou d ne peut être choisi que lorsque vous sélectionnez un Patch d'une carte d'extension.

<Procédure>

- 1 Pressez [PATCH] pour appeler l'affichage de jeu/Play (PATCH).
- 2 Tournez la molette VALUE ou pressez [INC]/[DEC] ou les touches numériques pour sélectionner un groupe de Patches.
- 3 Pressez [a/b/c/d] pour sélectionner un sous-groupe. Les sous-groupes a et b alternent à chaque pression.
- * Quand vous sélectionnez un Patch d'une carte d'extension d'ondes, presser ce bouton fait alterner entre les sous-groupes a, b, c et d.
- 4 Pressez BANK [1]-[8] pour sélectionner une banque.
- 5 Pressez NUMBER [1]-[8] pour choisir un numéro.

Sélection d'un Patch par les touches numériques

Vous pouvez utiliser les touches numériques pour directement sélectionner le Patch voulu.

<Procédure>

- 1 Pressez [PATCH] pour appeler l'affichage de jeu/Play (PATCH).
- 2 Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez la touche numérique [0]-[8] du groupe de Patches voulu.

Groupe de patches	Touches numériques
USER	[SHIFT] + [0]
PR-A	[SHIFT] + [1]
PR-B	[SHIFT] + [2]
PR-C	[SHIFT] + [3]
GM	[SHIFT] + [4]
XP-A	[SHIFT] + [5]
XP-B	[SHIFT] + [6]
XP-C	[SHIFT] + [7]
XP-D	[SHIFT] + [8]

- ⑥ Utilisez les touches numériques pour programmer un numéro de Patch (001-128).

Le numéro et le nom du Patch sont encadrés, signifiant que votre sélection n'a pas encore été entérinée.

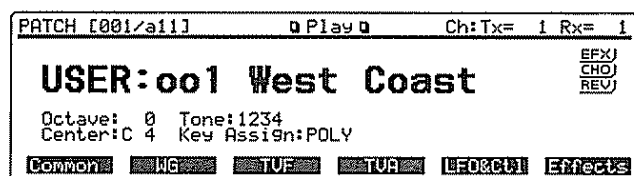
- ⑦ Pressez [ENTER] pour valider votre choix.

<Sélection rapide de Patch (Maintien de valeur/Digit Hold)>

Avec la fonction Digit Hold activée, les centaines et les dizaines resteront inchangées quand vous utiliserez les touches numériques pour sélectionner un Patch. Cela signifie que les touches numériques ne feront changer que les unités et que vous n'aurez pas à presser [ENTER] pour chaque sélection. La même procédure s'applique à la sélection des Performances et ensembles rythmiques.

<Procédure>

- ① Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [ENTER] pour activer la fonction Digit Hold.



Les centaines et les dizaines s'afficheront en taille plus petite quand la fonction de blocage de ces valeurs est activée.

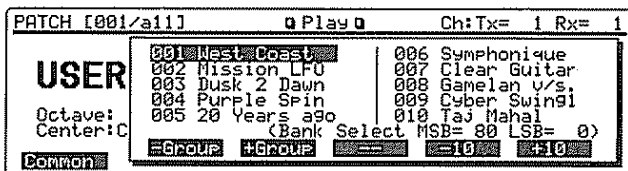
- ② Les unités d'un numéro programmé par touches numériques changent sans avoir à presser [ENTER].
- ③ Pour désactiver cette fonction, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [ENTER] à nouveau.

Affichage d'une liste de Patches

Vous pouvez visualiser une liste de Patches pour choisir un Patch. Dix Patches sont affichés à la fois dans chaque groupe, permettant d'accéder rapidement au Patch désiré. Cette liste de Patches est appelée "fenêtre Sound List".

<Procédure>

- ① Assurez-vous d'être en affichage de jeu/Play (PATCH).
- ② Pressez [SOUND LIST] pour afficher la fenêtre Sound List. Le curseur est sur le Patch actuellement sélectionné. (Bank Select MSB=, LSB=) en ligne du bas indique la banque (MSB et LSB) du Patch actuel.



- ③ Pour changer les Patches de 10 en 10, pressez [F5] (-10) ou [F6] (+10). Tenir enfoncé l'un des boutons fera aussi changer le groupe de Patches qui peut aussi être changé en pressant [F2] (-Group) ou [F3] (+Group).
- ④ Quand vous sélectionnez un Patch, tournez la molette VALUE ou pressez [INC]/[DEC] ou les boutons curseurs pour amener le curseur sur le patch désiré.
- ⑤ Pressez [EXIT] pour fermer la fenêtre Sound List.

Etoffer ou épurer un son de Patch (Réglage On/Off d'un Tone)

Comme un Patch est une combinaison de Tones (jusqu'à quatre), vous pouvez couper un Tone non désiré et n'obtenir le son que des Tones voulus.

- * Utilisez le paramètre Tone Switch (PATCH/WG/Wave Param) pour régler On/Off chaque Tone. Ce réglage peut être mémorisé comme une des données de Patch. Aussi, si vous désirez que seuls un ou deux Tones soient produits dans un Patch, désactivez les autres Tones et stockez ce réglage dans un Patch. Cela élimine la consommation de voix inutiles par le XP-80.

<Procédure>

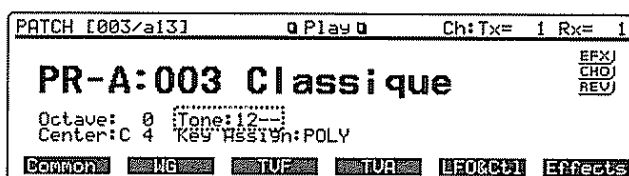
- ① Assurez-vous d'être en affichage de jeu/Play (PATCH).
- ② Pressez n'importe quel bouton de [F1] (Common) à [F6] (Effect).
- ③ Utilisez TONE SWITCH [1]-[4] (BANK [1]-[4]) pour régler On (indicateur allumé) ou Off (indicateur éteint) les Tones.

Les boutons TONE SWITCH commutent On/Off les Tones 1, 2, 3, et 4 en séquence de gauche à droite.



- ④ Pressez [EXIT] pour retourner à l'affichage de jeu/Play (PATCH) et commencer à jouer avec ce Patch.

"Tone : " en bas et au centre de l'afficheur donne les numéros des Tones activés. Les Tones désactivés sont remplacés par "-".



Jeu de notes en solo

Normalement, le XP-80 vous permet de jouer des accords. Presser [SOLO] permet de jouer avec des notes uniques. Cette fonction est efficace pour interpréter un solo avec des Patches d'instruments monophoniques tels qu'un saxophone ou une flûte.

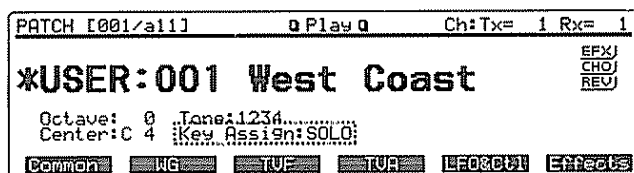
- * Le réglage On/Off de fonction solo peut être mémorisé avec chaque Patch à l'aide du paramètre Key Assign (PATCH/Common/Common Control).

<Procédure>

- Assurez-vous d'être en affichage de jeu/Play (PATCH).
- Pressez [SOLO] pour que son indicateur s'allume.

Maintenant, vous pouvez jouer en solo.

- * Ce réglage s'affiche également pour "Key Assign" en bas au centre de l'afficheur.



- Jouez sur le clavier du XP-80.
- * Si vous pressez [SOLO] quand une Performance Single est sélectionnée, la fonction solo peut être commutée On ou Off pour la Partie actuelle. Quand une Performance Layer est sélectionnée, la fonction solo peut être commutée On ou Off pour les Parties dont le paramètre Local Switch (PERFORM/MIDI/Part MIDI) est sur ON. Si un ensemble rythmique est sélectionné, [SOLO] ne peut pas être activé.

Création d'un changement progressif de hauteur (Portamento)

Le Portamento assure un changement progressif de la hauteur d'une note à la suivante. Quand [SOLO] est activé (indicateur allumé), vous pouvez simuler des techniques telles qu'un glissando de violon.

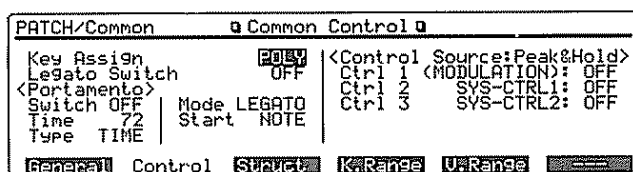
- * Le réglage On/Off de fonction Portamento peut être mémorisé dans chaque Patch avec le paramètre Switch (PATCH/Common/Common Control).

<Procédure>

- Assurez-vous d'être en page d'affichage de jeu/Play (PATCH).
- Pressez [PORTAMENTO]. Son indicateur s'allume.

Vous êtes prêt à jouer avec Portamento.

- Pour ajuster le Portamento, pressez [F1] (Common), puis [F2] (Control) pour appeler l'affichage Common Control (PATCH/Common).



- Amenez le curseur sur le paramètre Time, Type, Mode ou Start.

Voir p 47 pour les fonctions de chaque paramètre.

- Tournez la molette VALUE ou pressez [INC]/[DEC] pour régler la valeur voulue.
- Pressez [EXIT] pour retourner à l'affichage de jeu/Play (PATCH) et jouer.

- * Si vous pressez [PORTAMENTO] quand une Performance Single est sélectionnée, la fonction Portamento peut être commutée On ou Off pour la Partie actuelle. Quand une Performance Layer est sélectionnée, la fonction Portamento peut être commutée On ou Off pour les Parties dont le paramètre Local Switch (PERFORM/MIDI/Part MIDI) est sur ON. Si un ensemble rythmique est sélectionné, [PORTAMENTO] ne peut pas être activé.

Changements rapides du caractère du son (Palette sonore)

Avec les quatre curseurs de la section Sound Palette (palette sonore), vous pouvez créer en temps réel des variations de son ou de volume.

- * Les changements de son ou de volume effectués avec la palette sonore n'affectent que l'interprétation. Ils n'ont pas d'effet sur les réglages actuels du Patch. Changez le Patch et ces réglages seront perdus.
- * Les changements de caractères sonores et de volume créés avec la palette sonore seront également transmis au séquenceur du XP-80 et aux appareils MIDI externes.

Changement du caractère du son

<Procédure>

- Assurez-vous d'être en page d'affichage de jeu/Play (PATCH).
- Pressez [FILTER/ENV] et son indicateur s'allumera.
- Déplacez les curseurs pendant que vous jouez pour faire varier le son.

Pour modifier la brillance, déplacez le curseur CUTOFF.

Pour changer la résonance, déplacez le curseur RESO.

Pour changer la durée d'attaque, déplacez le curseur ATTACK.

Pour changer le temps de chute, déplacez le curseur DECAY.

Changement de volume de chaque Tone

<Procédure>

- Assurez-vous d'être en page d'affichage de jeu/Play (PATCH).
- Pressez [LEVEL] et son indicateur s'allumera.
- Déplacez le curseur LEVEL en jouant au clavier pour ajuster le volume comme désiré.

Les curseurs 1, 2, 3, et 4 servent respectivement à changer le volume des Tones 1, 2, 3, et 4.

Jeu en mode Performance

Il y a des Performances Single et des Performances Layer. L'indication "Key Mode : LAYER" sous le nom de Performance correspond à une Performance Layer tandis que l'indication "Key Mode : SINGLE" représente une Performance Single.

Une Performance Layer permet de jouer simultanément sur le clavier deux Parties ou plus. Sélectionnez une Performance Layer si vous désirez de gros sons riches de deux Patches ou plus, ou pour jouer différents Patches sur un clavier divisé (Split) en différentes sections.

Une Performance Single ne fait jouer que la Partie affichée à l'écran (Partie active). Sélectionnez une Performance Single pour jouer un morceau avec deux instruments ou plus.

- * Faites votre sélection de type de Performance avec le paramètre Key Mode (PERFORM/Common/Common). Le paramètre Key Mode détermine comment le clavier du XP-80 fera jouer la source sonore interne. Il n'a pas d'effet sur la façon dont la source sonore du XP-80 est jouée depuis le séquenceur intégré ou un appareil MIDI externe.

Sélection d'une Performance

Le XP-80 offre trois groupes de Performances (User, Preset A et Preset B) offrant chacun 32 Performances. Un total de 96 Performances est donc disponible.

USER

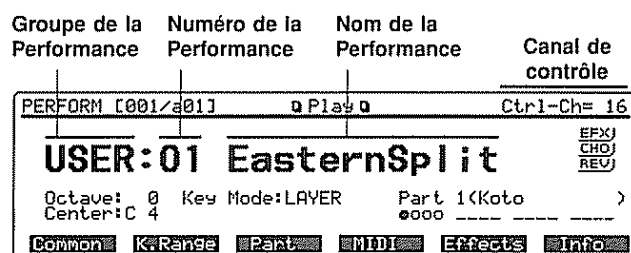
La mémoire User du XP-80 comprend 32 Performances qui peuvent être remplacées par vos propres Performances.

PR-A-B (Preset A-B)

Le XP-80 a 64 Performances presets non remplaçables. Mais vous pouvez appeler en aire temporaire les réglages de Performance preset, les modifier, et les mémoriser en aire User.

<Procédure>

- 1 Pressez [PERFORM] pour appeler l'affichage de jeu/Play (PERFORM).

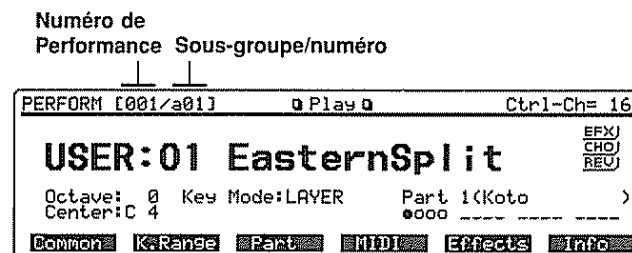


- 2 Tournez la molette VALUE ou pressez [INC]/[DEC] pour sélectionner une Performance.

Sélection d'une Performance par la méthode sous-groupe/numéro

Vous pouvez sélectionner une Performance avec TRACK/PART [1]-[16] au centre de la façade. Chaque groupe de Performances contient 32 Performances, aussi pouvez-vous choisir une Performance à l'aide des 16 boutons des sous-groupes a et b.

Si vous utilisez cette méthode, vous verrez dans la partie supérieure gauche de l'afficheur le sous-groupe et le numéro correspondant à chaque numéro de Performance.



Numéro de Performance : 01 02 03 . 16 17 18 19 . 32

Sous-groupe/numéro : a01 a02 a03 . a16 b01 b02 b03 . b16

<Procédure>

- 1 Pressez [PERFORM] pour appeler l'affichage de jeu/Play (PERFORM).
- 2 Tournez la molette VALUE ou pressez [INC]/[DEC] pour sélectionner un groupe de Performances.
- 3 Pressez [a/b/c/d] pour sélectionner un sous groupe. Les sous-groupes a et b alternent à chaque pression.
- 4 Pressez un bouton de TRACK/PART [1]-[16] pour sélectionner un numéro.

Sélection d'une Performance avec les touches numériques.

Vous pouvez choisir une Performance en programmant directement avec les touches numériques

<Procédure>

- 1 Pressez [PERFORM] pour appeler l'affichage de jeu/Play (PERFORM).
- 2 Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez la touche numérique [0]-[2] du groupe de Performances désiré.

Groupe de Performances Touches numériques

USER	[SHIFT] + [0]
PR-A	[SHIFT] + [1]
PR-B	[SHIFT] + [2]

- 3 Utilisez les touches numériques pour programmer le numéro de Performance (001-032).

Le numéro et le nom de la Performance sont encadrés, indiquant que la Performance n'a pas été encore validée.

- 1 Pressez [ENTER] pour entériner votre entrée

- * Avec la fonction Digit Hold, une Performance peut être sélectionnée en ne spécifiant que les unités (p.27).

Affichage d'une fenêtre Sound List de Performances

Une fenêtre Sound List (liste de sons) de Performances peut être visualisée. Dix Performances sont affichées d'un coup dans l'ordre pour chaque groupe de Performances afin de pouvoir rapidement sélectionner la Performance voulue.

<Procédure>

- 1 Assurez-vous d'être en page de jeu/Play (PERFORM).
- 2 Pressez [SOUND LIST] pour ouvrir la fenêtre Sound List

Le curseur est sur la Performance actuelle. (Bank Select MSB=, LSB=) en ligne inférieure indique la sélection de banque (MSB et LSB) du Patch actif.

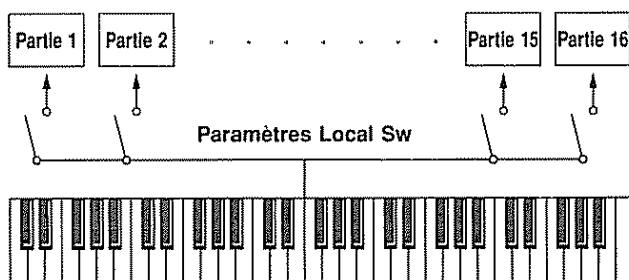
- ④ Pour changer de Performance de 10 en 10, pressez [F5] (-10) ou [F6] (+10).

Tenir l'un ou l'autre des boutons enfoncé fera également changer de groupe de Performances. Les groupes de Performances peuvent aussi être changés en pressant [F2] (-Group) ou [F3] (+Group).

- ④ Pour sélectionner une Performance, tournez la molette VALUE ou pressez [INC]/[DEC] ou les boutons curseur pour amener le curseur sur la Performance voulue.
- ⑤ Pressez [EXIT] pour fermer la fenêtre Sound List.

Superposition de sons par combinaison de Patches (Layer)

Si une Performance Layer est sélectionnée, vous pouvez jouer toutes les Parties dont le paramètre Local Sw (PERFORM/MIDI/Part MIDI) est sur ON. Combiner les Parties donne un très gros son.

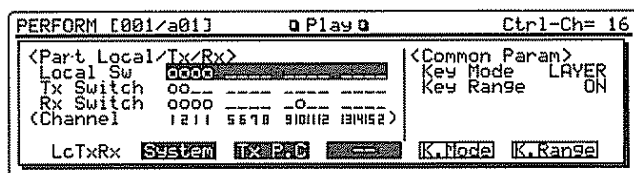


<Procédure>

- ① Assurez-vous d'être en page de jeu/Play (PERFORM).
- ② Vérifiez que "Key Mode : LAYER" se trouve sous le nom de Performance.

Si "Key Mode : SINGLE" est affiché, cela signifie qu'une Performance Single est sélectionnée. Changez-la en Performance Layer.

- ③ Pressez [LOCAL/TX/RX] pour ouvrir la fenêtre LOCAL/TX/RX.



- ④ Pressez [F5] (K Mode) pour sélectionner LAYER. Presser ce bouton à nouveau re-sélectionne SINGLE.

* Si vous réglez le paramètre Key Mode en fenêtre LOCAL/TX/RX, sa valeur (PERFORM/Common/Common) change aussi.

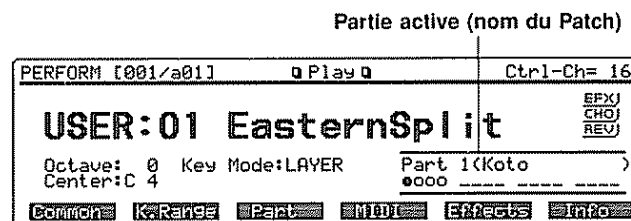
- ⑤ Assurez-vous que le curseur est sur le paramètre Local Sw, pressez TRACK/PART [1]-[16] pour activer la Partie que vous désirez entendre (indicateur allumé)

L'afficheur indiquera "o" pour les Parties avec Local Sw ON et "-" pour les Parties avec Local Sw OFF.

* Les réglages faits en fenêtre LOCAL/TX/RX affectent parallèlement la valeur du paramètre Local Sw (PERFORM/MIDI/Part MIDI).

- ⑥ Après avoir terminé vos réglages, pressez [LOCAL/TX/RX] ou [EXIT] pour fermer la fenêtre LOCAL/TX/RX et retourner en affichage de jeu/Play (PERFORM). A présent, commencez à jouer.

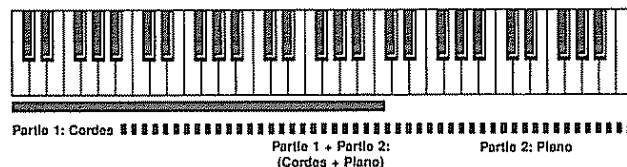
La partie inférieure droite de l'afficheur indique "o" pour les Parties avec paramètre Local Sw ON et "-" pour les Parties avec paramètre Local Sw OFF. Le curseur est situé sur la Partie actuellement sélectionnée.



Division du clavier pour jouer différents Patches en différentes sections (Split)

Si vous avez sélectionné une Performance Layer, vous pouvez diviser le clavier pour jouer des Patches indépendants dans différentes sections du clavier. Comme la tessiture jouée par chaque Partie peut être individuellement spécifiée, vous pouvez diviser le clavier en un maximum de 16 sections.

Ainsi, vous pouvez jouer des cordes en section basse, du piano en section haute et les deux en section intermédiaire.



* Si un affichage K.Range Lower : Upper (PATCH/Common) a été réglé, les sons seront produits dans les sections se superposant entre les tessitures spécifiées pour le Patch et pour la Performance.

<Procédure>

- ① Assurez-vous d'être en affichage de jeu/Play (PERFORM).
- ② Pressez [LOCAL/TX/RX] pour ouvrir la fenêtre LOCAL/TX/RX.
- ③ Si vous avez sélectionné une Performance Single, pressez [F5] (K.Mode) pour sélectionner LAYER.

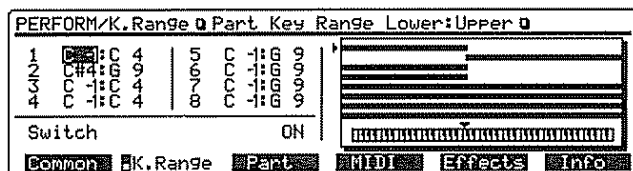
Presser ce bouton à nouveau re-sélectionne SINGLE.

* Si vous réglez le paramètre Key Mode en fenêtre LOCAL/TX/RX, sa valeur (PERFORM/Common/Common) change parallèlement.

- ④ Assurez-vous que le curseur est positionné sur le paramètre Local Sw et pressez un bouton de TRACK/PART [1]-[16] pour que l'indicateur du bouton de la Partie que vous désirez jouer s'allume.

A l'écran, les Parties ayant le paramètre Local Sw sur ON sont représentées par "o", et celles avec le paramètre Local Sw sur OFF par "-".

- * Le réglage fait en fenêtre LOCAL/TX/RX affecte également la valeur du paramètre Local Sw (PERFORM/MIDI/Part MIDI).
- ⑤ Assurez-vous que le paramètre Key Range est réglé sur ON. S'il est sur OFF, pressez [F6] (K.Range) pour le régler sur ON.
- * Si le paramètre Key Range est sur OFF, le clavier ne peut pas être divisé même si vous réglez la tessiture.
- * Si vous réglez le paramètre Key Range en fenêtre LOCAL/TX/RX, le paramètre switch (PERFORM/K.Range/Part Key Range Lower : Upper) change parallèlement.
- ⑥ Après avoir terminé vos réglages, pressez [LOCAL/TX/RX] ou [EXIT] pour fermer la fenêtre LOCAL/TX/RX.
- ⑦ Pressez [F2] (K Range) pour rappeler l'affichage Part Key Range Lower : Upper (PERFORM/Common).



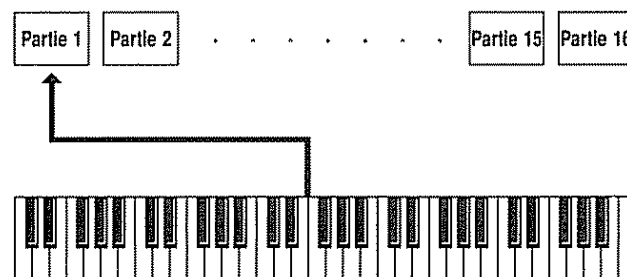
- * L'affichage Part Key Range Lower : Upper (PERFORM/Common) est disponible en deux pages : une pour afficher les Parties 1 à 8 et l'autre pour les Parties 9 à 16. Pour alterner entre ces deux pages, pressez [F2] (K Range).
- ⑧ Amenez le curseur sur une Partie dont le paramètre Local Sw est sur ON et spécifiez la tessiture tout en visualisant la procédure à l'écran.

La valeur de gauche de chaque Partie indique la note la plus basse et la valeur de droite la note la plus haute.

- * En spécifiant les sections pour différentes Parties afin qu'elles se superposent les unes avec les autres, vous pouvez combiner deux Patches ou plus en une section spécifique.
- ⑨ Après avoir terminé vos réglages, pressez [EXIT] pour retourner à l'affichage de jeu/Play (PERFORM) et commencez à jouer.

Jeu conjoint avec la reproduction d'un morceau (XP-80 en tant source sonore multitimbrale)

Quand une Performance Single est sélectionnée, le clavier du XP-80 ne jouera que la Partie sélectionnée pour le clavier, ce qui est pratique quand vous jouez au clavier en étant accompagné par la reproduction d'un morceau.



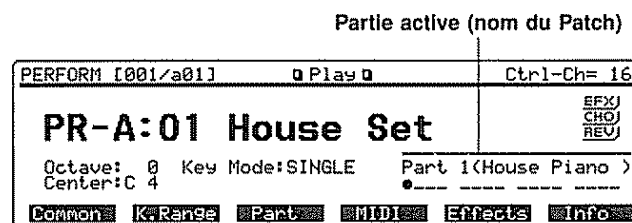
Sélection d'une Partie à jouer au clavier

Si une Performance Single est sélectionnée, pressez [◀] ou [▶] pour sélectionner la Partie que vous désirez jouer. La Partie sélectionnée est appelée "Partie active".

<Procédure>

- ① Assurez-vous que vous êtes en page de jeu/Play (PERFORM).
- ② Pressez [◀] ou [▶] pour choisir la Partie à jouer.

Le numéro de la Partie active s'affichera en bas à droite de l'écran avec le nom du Patch indiqué entre parenthèses (). Le curseur (●) se déplace également jusqu'à la Partie active.



Coupage d'une Partie spécifique (réglage On/Off du canal de réception)

Pendant que vous jouez, accompagné par la reproduction d'un morceau, vous pouvez régler On/Off toute Partie. Cela permet de couper la Partie mélodie pour des applications de type karaoké ou le travail de la Partie coupée.

<Procédure>

- ① Pressez [LOCAL/TX/RX] pour ouvrir la fenêtre LOCAL/TX/RX.
- ② Amenez le curseur sur le paramètre Rx Switch et pressez un bouton de TRACK/PART [1]–[16] pour couper la Partie. L'indicateur du bouton de la Partie coupée s'éteint.

A l'écran, les Parties activées sont représentées par "o", et les Parties désactivées par "-".

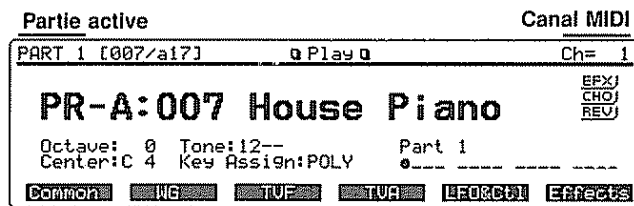
- * Le réglage de fenêtre LOCAL/TX/RX concerne aussi le paramètre Rx Switch (PERFORM/MIDI/Part MIDI).

Assignation d'un autre Patch à une Partie

- * Le Patch assigné à chaque Partie peut être mémorisé comme Partie d'une Performance à l'aide du paramètre Patch Group et du paramètre Patch Number (PERFORM/Part/Part Param).

<Procédure>

- 1 Assurez-vous d'être en affichage de jeu/Play (PERFORM).
- 2 Pressez [◀] ou [▶] pour choisir la Partie à laquelle vous désirez assigner un autre Patch.
- 3 En tenant enfoncé [PERFORM], pressez [PATCH] ou [▼] pour appeler l'affichage de jeu du Patch assigné à une Partie spécifique.



Le numéro de Partie active est affiché en bas à droite de l'écran et le curseur se déplace jusqu'à la Partie.

- 4 Utilisez la même procédure qu'en mode Patch pour sélectionner un Patch.
- 5 Pressez [PERFORM] ou [EXIT] ou [▲] pour retourner à l'affichage de jeu/Play (PERFORM).

Changement rapide du caractère du son (Palette sonore)

A l'aide de la fonction Sound Palette (palette sonore), vous pouvez modifier le caractère sonore du Patch assigné à une Partie ou ajuster le niveau de volume de chaque Partie.

- * Les changements de son ou de volume effectués avec la palette sonore n'affectent que l'interprétation. Ils n'ont pas d'effet sur les réglages actuels de la Performance. Changez la Performance et ces réglages seront perdus.
- * Les changements de caractère sonore et de volume créés avec la palette sonore seront également transmis au séquenceur du XP-80 et aux appareils MIDI externes.

Changement du caractère du son

- * Si une Performance Single est sélectionnée, l'effet ne s'applique qu'à la Partie active. Avec une Performance Layer, cela n'affecte que les Parties ayant leur paramètre Local Switch (PERFORM/MIDI/Part MIDI) réglé sur ON.

<Procédure>

- 1 Assurez-vous d'être en affichage de jeu/Play (PERFORM).
- 2 Pressez [FILTER/ENV] pour allumer son indicateur.
- 3 Déplacez les curseurs en jouant sur le clavier du XP-80 pour faire varier le son.

Pour changer la brillance, déplacez le curseur CUTOFF.

Pour changer la résonance, déplacez le curseur RESO.

Pour changer la durée d'attaque, déplacez le curseur ATTACK.

Pour changer la durée de chute, déplacez le curseur DECAY.

Changement du niveau (volume) de chaque Partie

<Procédure>

- 1 Assurez-vous d'être en affichage de jeu/Play (PERFORM).
- 2 Pressez [LEVEL] pour allumer son indicateur.
- 3 Pressez [◀] ou [▶] pour sélectionner la Partie dont vous désirez changer le niveau (volume).

Si vous avez sélectionné une des Parties 1 à 4, les curseurs 1, 2, 3, et 4 règlent respectivement les Parties 1, 2, 3, et 4.

Si vous avez sélectionné une des Parties 5 à 8, les curseurs 1, 2, 3, et 4 règlent respectivement les Parties 5, 6, 7, et 8.

Si vous avez sélectionné une des Parties 9 à 12, les curseurs 1, 2, 3, et 4 règlent respectivement les Parties 9, 10, 11, et 12.

Si vous avez sélectionné une des Parties 13 à 16, les curseurs 1, 2, 3, et 4 règlent respectivement les Parties 13, 14, 15, et 16.

- 4 Déplacez le curseur pendant que vous jouez pour ajuster le niveau (volume) de chaque Partie selon vos désirs.

Jeu en mode Rhythm

En mode Rhythm, vous pouvez jouer sur le clavier des Tones rythmiques. Comme l'instrument de percussion assigné à chaque note varie avec l'ensemble rythmique sélectionné, vous pouvez disposer d'une grande variété d'instruments de percussion.

Sélection d'un ensemble rythmique

Le XP-80 offre cinq groupes d'ensembles rythmiques (User, Presets A-C et GM) – chaque groupe ayant deux ensembles rythmiques – pour un total de dix ensembles rythmiques. De plus, jusqu'à quatre cartes d'extension d'ondes optionnelles peuvent être installées pour accéder à un plus grand nombre encore d'instruments de percussion.

USER

La mémoire User du XP-80 a deux ensembles rythmiques qui peuvent être remplacés par vos propres créations.

PR-A-C (Presets A-C)

Le XP-80 comprend six ensembles rythmiques presets non effaçables. Mais comme vous pouvez appeler en aire temporaire les réglages de ces ensembles rythmiques presets, il vous est alors possible de les modifier puis de les stocker en mémoire User.

GM (General MIDI)

Les ensembles rythmiques GM sont destinés aux instruments compatibles avec le système général MIDI qui est destiné à standardiser les caractéristiques MIDI entre modèles de fabricants différents. Le XP-80 offre deux ensembles rythmiques GM non effaçables. Mais comme vous pouvez appeler en aire temporaire les réglages de ces ensembles rythmiques, il vous est possible ensuite de les modifier puis de les stocker en mémoire User.

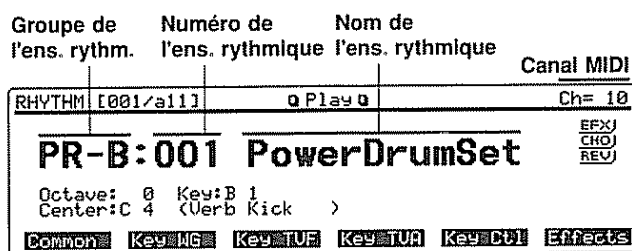
XP-A-D (Carte d'extension d'ondes installée dans les emplacements EXP-A-D)

Ces ensembles rythmiques sont compris dans les cartes d'extension d'ondes optionnelles et ne sont pas effaçables. Mais comme vous pouvez appeler en aire temporaire les réglages de ces ensembles rythmiques, il vous est possible ensuite de les modifier puis de les stocker en mémoire User.

* Un ensemble rythmique XP-A-D n'est accessible que si la carte d'extension à laquelle il appartient est installée.

<Procédure>

- 1 Pressez [RHYTHM] pour l'écran de jeu/Play (RHYTHM)



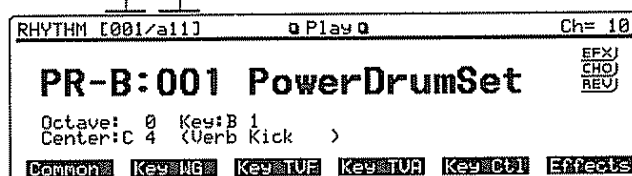
- 2 Tournez la molette VALUE ou pressez [INC]/[DEC] pour sélectionner un ensemble rythmique.

Sélection d'un ensemble rythmique par la méthode Banque/Numéro

Vous pouvez sélectionner un ensemble rythmique en combinant les boutons BANK [1]–[8] et NUMBER [1]–[8] situés au centre de la façade. Cela s'appelle la méthode Banque/Numéro. Toutefois, quand vous sélectionnez un ensemble rythmique stocké dans le XP-80, la banque est fixée à 1. Aussi, spécifiez le numéro en pressant uniquement NUMBER [1] ou [2].

L'association banque/numéro correspondant à chaque ensemble rythmique est donnée en haut à gauche de l'écran pour votre information lorsque vous sélectionnez un ensemble rythmique à l'aide de la méthode Banque/Numéro.

Numéro de Banque/Numéro
l'ens. rythm.



Numéro d'ensemble rythmique : 001 002 ... 008

Banque/Numéro : a11 a12 ... a18

<Procédure>

- 1 Pressez [RHYTHM] pour appeler l'affichage de jeu/Play (RHYTHM).
 - 2 Tournez la molette VALUE ou pressez [INC]/[DEC] ou les touches numériques pour sélectionner un groupe d'ensemble rythmique.
 - 3 Pressez NUMBER [1]–[8] pour sélectionner un numéro.
- * Lorsque vous sélectionnez un ensemble rythmique d'une carte d'extension d'ondes, une banque et un sous groupe peuvent avoir à être spécifiés. Pour des détails, référez-vous au mode d'emploi des cartes d'extension d'ondes optionnelles.

Sélection d'un ensemble rythmique avec les touches numériques

Avec les touches numériques, vous pouvez directement programmer l'appel de l'ensemble rythmique désiré.

<Procédure>

- ① Pressez [RHYTHM] pour appeler l'affichage de jeu/Play (RHYTHM).
- ② Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez les touches numériques [0]–[8] pour sélectionner un groupe d'ensembles rythmique.

Groupe d'ensembles rythmiques Touche numérique

USER	[SHIFT] + [0]
PR-A	[SHIFT] + [1]
PR-B	[SHIFT] + [2]
PR-C	[SHIFT] + [3]
GM	[SHIFT] + [4]
XP-A	[SHIFT] + [5]
XP-B	[SHIFT] + [6]
XP-C	[SHIFT] + [7]
XP-D	[SHIFT] + [8]

- ③ Utilisez les touches numériques pour programmer un numéro d'ensemble rythmique (001–002).

Le numéro et le nom de l'ensemble rythmique sont encadrés, ce qui signifie que votre programmation n'est pas encore entérinée.

- ④ Pressez [ENTER] pour valider votre choix.
- * Avec la fonction Digit Hold, un ensemble rythmique peut être sélectionné en choisissant simplement la valeur des unités (p 27).

Affichage d'une fenêtre Sound List pour ensembles rythmiques

La fenêtre Sound List pour chaque groupe d'ensembles rythmiques s'affiche pour que vous puissiez rapidement choisir un ensemble rythmique.

<Procédure>

- ① Assurez-vous que l'affichage de jeu/Play (RHYTHM) soit présent.
- ② Pressez [SOUND LIST] pour afficher la fenêtre Sound List.

Le curseur est sur l'ensemble rythmique actuellement sélectionné. (Bank Select MSB=, LSB=) en ligne inférieure indique la sélection de banque (MSB and LSB) de l'ensemble rythmique actuel.

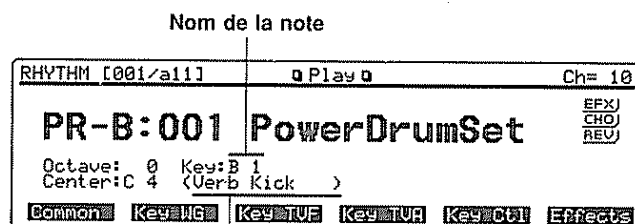
- ③ Pour appeler un autre groupe d'ensembles rythmiques, pressez [F2] (-Group) ou [F3] (+Group).
- * Vous pouvez également changer les groupes d'ensembles rythmiques en gardant enfoncé [F5] (-10) ou [F6] (+10).
- ④ Quand vous sélectionnez un ensemble rythmique, tournez la molette VALUE ou pressez [INC]/[DEC] ou les boutons curseur pour amener le curseur sur l'ensemble rythmique désiré.
- ⑤ Pressez [EXIT] pour fermer la fenêtre Sound List.

Jeu d'instruments de percussion

<Procédure>

- ① Pressez [RHYTHM] pour appeler l'affichage de jeu/Play (RHYTHM).
- ② Sélectionnez l'ensemble rythmique désiré.
- ③ Pressez une touche sur le clavier pour faire jouer un Tone rythmique.

La touche (nom de note) pressée et le nom de son Tone rythmique (le même que celui de l'onde utilisée) s'afficheront sous le nom d'ensemble rythmique.



Nom de l'instrument de percussion

Jeu d'un arpège

L'arpégiateur du XP-80 vous permet de produire un arpège (accord brisé) en plaquant simplement un accord. En plus des arpèges normaux, vous pouvez également fidèlement simuler des styles typiques de guitare comme le jeu rythmique en fonction du réglage d'arpégiateur. L'arpégiateur peut aussi être utilisé comme un arrangeur automatique très pratique.

En pressant [ARPEGGIO], l'indicateur s'allume et vous permet de jouer des arpèges depuis le clavier du XP-80.

- * Si vous pressez [ARPEGGIO] pour activer cette fonction quand une Performance Single est sélectionnée, la Partie active joue des arpèges. Quand une Performance Layer est sélectionnée, un arpège se fera entendre pour la Partie spécifiée par le paramètre Part (SYSTEM/Arpeg/Arpeggio).

(Procédure de base)

- 1 Assurez-vous que l'affichage de jeu/Play d'un mode de source sonore (PERFORM, PATCH, RHYTHM ou GM) est présent.
- 2 Pressez [ARPEGGIO] pour activer l'arpégiateur.

La fenêtre Arpeggio servant à régler les paramètres d'arpégiateur s'ouvre.



- * Si l'affichage de jeu/Play d'un mode séquenceur (SEQ ou CHAIN) est à l'écran, il est possible d'activer l'arpégiateur (l'indicateur de son bouton est allumé), mais la fenêtre Arpeggio ne s'ouvre pas.
- * Pour changer le son alors que la fenêtre Arpeggio est ouverte, utilisez BANK [1]–[8], NUMBER [1]–[8] ou [a/b/c/d].
- ③ Si vous désirez changer le style d'arpège, amenez le curseur sur "Arpeggio Style" et sélectionnez le style voulu.
- * La sélection faite ici affecte parallèlement les réglages du paramètre Style (SYSTEM/Arpeg/Arpeggio).

Il y a 33 styles d'arpège disponibles. Pour la sélection, référez-vous au guide ci-dessous.

Jeu d'un arpège basé sur des intervalles de solfège

1/4–1/32

Jeu d'un glissando

GLISSAND

Jeu d'une Partie de base

SYNTH BASS, SLAP BASS A, SLAP BASS B, WALK BASS

Jeu d'une guitare

RHYTHM GTR A, RHYTHM GTR B, RHYTHM GTR C, RHYTHM GTR D, RHYTHM GTR E, 3FINGER GTR, STRUMMING GTR

Jeu d'un instrument à clavier

KBD COMPING A, KBD COMPING B

Jeu d'une valse

KBD COMPING C, KBD COMPING D

Jeu en style reggae

KBD COMPING E

Jeu d'instruments de percussion

PERCUSSION

- * Il y a également d'autres styles que ceux ci-dessus, y compris ceux pour le jeu aléatoire et pour la création personnelle de vos propres styles. Pour des détails concernant chaque style, référez-vous à "Arpeggio" (p.93).
- ① Quand vous désirez changer le tempo d'un arpège, amenez le curseur sur "♩" et spécifiez la valeur. Si vous désirez jouer un arpège conjointement à la reproduction d'un morceau, réglez ici le tempo.
- * Ce réglage affecte parallèlement le paramètre Tempo (SYSTEM/Arpeg/Arpeggio).
- ⑤ Pour changer la tessiture de jeu de l'arpège, amenez le curseur sur "Oct" et spécifiez la valeur.

Si vous désirez que l'arpège ne joue qu'avec les notes que vous jouez réellement au clavier, réglez ce paramètre à 0. Avec un réglage +1, l'arpège s'étendra sur une tessiture située une octave au-dessus des notes réellement jouées. Un réglage -1 donne un arpège allant une octave plus bas que les notes jouées.

- * Ce réglage affecte parallèlement le paramètre Octave Range (SYSTEM/Arpeg/Arpeggio)
 - ⑥ Pour fermer la fenêtre Arpeggio, pressez [F6] (Close).
- Pour réouvrir la fenêtre Arpeggio, pressez [F6] (Arpeg)

- * Quand la fenêtre Arpeggio est fermée, [F6] est assigné à la réouverture de la fenêtre Arpeggio. Si vous désirez utiliser la fonction d'origine du bouton dans chaque fenêtre de jeu/Play, tenez enfoncé [SHIFT] en pressant [F6].
- * Si vous ne voulez pas ouvrir la fenêtre Arpeggio chaque fois que [ARPEGGIO] est pressé, réglez le paramètre Arpeggio Window (SYSTEM/Arpeg/Arpeggio) sur DISABLE.
- ⑦ Jouez un accord pour produire un arpège.
- * Si vous jouez un accord pendant qu'un morceau est reproduit, l'arpège jouera au moment de la croche suivante.
- ⑧ Pour stopper l'arpège, pressez [ARPEGGIO] pour éteindre son indicateur.

La fenêtre Arpeggio se fermera parallèlement.

Jeu d'un arpège sur une tessiture pré-programmée

Dès que vous pressez [ARPEGGIO] pour activer l'arpégiateur, le clavier est réglé pour jouer des arpèges et le jeu conventionnel au clavier n'est plus possible.

Si vous divisez le clavier en deux zones, vous pouvez utiliser une zone pour le jeu normal et l'autre pour les arpèges. Ce réglage vous permet par exemple de jouer des arpèges avec la main gauche et une mélodie avec la main droite.

<Procédure>

- 1 Pressez [PERFORM] pour appeler l'affichage de jeu/Play (PERFORM).
 - 2 Si vous avez sélectionné une Performance Single, réglez le paramètre Key Mode (PERFORM/Common/Common) sur LAYER.
 - 3 Réglez le paramètre Part (SYSTEM/Arpeg/Arpeggio) sur la Partie voulue comme devant jouer l'arpège.
 - 4 Réglez le paramètre Local Switch (PERFORM/MIDI/Part MIDI) sur ON pour la Partie à entendre.
 - 5 Pressez [F2] (K.Range) pour appeler l'affichage Part Key Range Lower : Upper display (PERFORM/K.Range).
 - 6 Réglez le paramètre Switch (PERFORM/K.Range) sur ON.
 - 7 Amenez le curseur sur la Partie qui doit jouer l'arpège et réglez la tessiture (key range).
 - 8 Amenez le curseur sur une autre Partie (qui n'a pas à jouer l'arpège) et réglez sa tessiture pour qu'elle ne se superpose pas avec celle jouant l'arpège.
 - 9 Une fois les réglages finis, appelez l'affichage de jeu/Play (PERFORM) à nouveau et jouez un accord.
- * Si vous jouez un accord avec une Performance Layer mais sans régler la tessiture, les accords joueront pour toutes les Parties, excepté pour la Partie spécifiée.

Maintien d'un arpège

Si vous jouez un arpège en pressant la pédale de sustain (Hold), l'arpège continue d'être joué même quand vous relâchez l'accord.

<Procédure>

- 1 Connectez une pédale commutateur optionnelle à la prise HOLD.
- 2 Jouez un accord en pressant la pédale de sustain.
- 3 Pour jouer un autre accord, relâchez la pédale, et pressez-la à nouveau une fois le nouvel accord joué.

Simulation d'un jeu de guitare rythmique

Vous pouvez simuler une technique de jeu de guitare dite "cutting" en suivant la procédure ci-dessous. En utilisant la palette sonore, il est également possible d'appliquer un effet wah wah quand vous jouez.

<Procédure>

- 1 Sélectionnez un Patch de guitare.
- 2 Réglez le paramètre Style (SYSTEM/Arpeg/Arpeggio) sur RHYTHM GIR B, RHYTHM GIR C, RHYTHM GIR D ou RHYTHM GIR E.
- 3 Pressez [FILTER/ENV] pour que l'indicateur s'allume.
- 4 Déplacez le curseur CUTOFF ou le curseur RESO pendant que vous jouez un accord.

Jeu d'un arpège depuis un appareil MIDI externe

Le XP-80 peut produire des arpèges à partir des messages de notes reçus d'un appareil MIDI externe.

<Procédure>

- 1 Reliez la prise MIDI IN du XP-80 et la MIDI OUT de l'appareil MIDI externe à l'aide d'un câble MIDI.
- 2 Pressez [SYSTEM], puis tenez enfoncé MIDI [F3] jusqu'à ce que MIDI Param 1 apparaisse.
- 3 Réglez le paramètre Remote Keyboard Sw (SYSTEM/MIDI/MIDI Param 1) sur ON.
- 4 Jouez sur l'appareil MIDI externe.

Création d'un modèle d'arpège

Il y a un total de 10 paramètres qui peuvent être réglés pour l'arpégiateur, mais le plus important est le réglage de style. Le modèle d'arpège est largement déterminé par ce réglage.

Quand vous réglez le paramètre Style, les paramètres Motif, Beat Pattern, Accent Rate et Shuffle Rate sont automatiquement réglés à leur valeur optimale. Cela permet d'appeler le modèle le plus approprié en sélectionnant le style d'arpège. Après avoir sélectionné le style, vous pouvez également régler les paramètres Octave Range (tessiture par octave) et Key Velocity (dynamique), etc. Dans la plupart des cas, vous spécifierez le modèle de cette façon.

Si cette sélection ne vous fournit pas le résultat voulu, modifiez les réglages de Motif, Beat Pattern, Accent Rate et Shuffle Rate pour ajouter des variations au style selon vos désirs.

- * Les réglages Motif, Beat Pattern, Accent Rate et Shuffle Rate seront perdus si vous sélectionnez un autre style ou éteignez l'appareil. Ces réglages ne peuvent pas être sauvegardés. Les réglages des autres paramètres (excepté le paramètre de tempo), peuvent être stockés en mémoire système.
- * Il est possible de stocker un seul style en mémoire système. Réglez le paramètre Style sur LIMITLESS quand vous spécifiez selon vos désirs les paramètres Motif, Beat Pattern, Accent Rate et Shuffle Rate.

<Procédure>

- 1 Assurez-vous que la fenêtre Arpeggio est ouverte.
 - 2 Pressez [F5] (Detail) pour appeler l'affichage Arpeggio.
- Vous pouvez également appeler cet affichage en pressant [SYSTEM] puis [F5] (Arpeg).

SYSTEM		Arpeggio	
Style	12/6	Octave Range	0
Motif	SINGLE UP&DOWN	Key Velocity	REAL
Beat Pattern	1/6	Part	1
Accent Rate	20%	Tempo(= SEQ)	120
Shuffle Rate	50%	Arpeggio Window	ENABLE
[Setup] [Tune] [MIDI] [Control]		Arpeg	[Info]

- * Pour des détails concernant chaque paramètre, voir "affichage d'Arpeggio" (p.93)
- 3 Amenez le curseur sur "Style" et spécifiez le style voulu.
 - 4 Amenez le curseur sur "Motif" et spécifiez l'ordre de jeu des notes de l'accord.

* Les choix possibles dépendent du réglage du paramètre Style. Pour des détails, voir "Liste des styles d'arpège" (p.213).

⑥ Amenez le curseur sur "Beat Pattern" pour changer la cadence (rythme).

* Les choix possibles dépendent du réglage du paramètre Style. Pour des détails, voir "Liste des styles d'arpège" (p.213).

⑥ Amenez le curseur sur "Accent Rate" et spécifiez le pourcentage de Groove

Un réglage de 100% donne l'effet "groove" le plus prononcé.

⑦ Amenez le curseur sur "Shuffle Rate" et spécifiez la valeur de transformation ternaire (swing).

Avec un réglage de 50%, les notes sont à égale distance selon une division binaire parfaite. Plus la valeur augmente, plus certaines notes sont décalées pour retrouver un rythme ternaire.

⑥ Amenez le curseur sur "Octave Range" et spécifiez la tessiture sur laquelle vous désirez voir se dérouler l'arpège

⑥ Amenez le curseur sur "Key Velocity" et spécifiez la dynamique de l'accord.

Quand REAL est sélectionné, c'est la dynamique de jeu réel des notes qui est employée. Avec un réglage de 1 à 127, la valeur de dynamique spécifiée sera utilisée quelle que soit la force de jeu de l'accord.

⑥ Si vous désirez faire jouer un arpège à une Performance Layer, amenez le curseur sur "Part" et spécifiez la Partie pour laquelle vous désirez un arpège.

* Les Parties autres que celle spécifiée ici ne donneront pas des arpèges mais produiront classiquement les notes de l'accord.

⑥ Amenez le curseur sur "Tempo" et spécifiez la vitesse de l'arpège.

* Le paramètre Tempo fonctionne de la même façon que le tempo du séquenceur. Changer le réglage du paramètre Tempo fait donc varier également le tempo de reproduction d'un morceau.

⑥ Après avoir fini les réglages, pressez [EXIT].

Enregistrement d'un arpège

Vous pouvez enregistrer en temps réel les arpèges comme votre jeu conventionnel

<Procédure>

① Pressez [ARPEGGIO] pour faire jouer un arpège.

② Assurez-vous que les paramètres d'arpégiateur ont été correctement réglés

③ Pressez [REC] pour vous préparer à l'enregistrement en temps réel.

* Pour préparer l'enregistrement en temps réel, référez-vous à "Enregistrement de votre jeu" (p.106)

④ Commencez l'enregistrement.

Quand vous jouez un accord, un arpège commence à la croche suivante.

⑤ Pour stopper l'enregistrement, pressez [STOP/PLAY].

Fonctions pratiques pour le jeu

Transposition du clavier par octaves (Octave Shift)

La fonction Octave Shift transpose la hauteur du clavier par octaves (-3- +3 octaves).

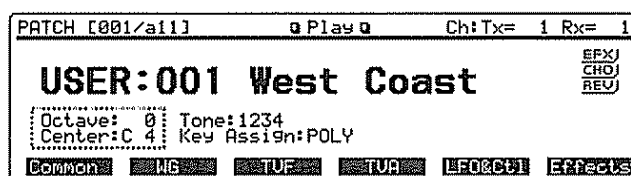
Pour jouer plus aisément une partie de basse avec votre main droite, transposez le clavier vers le bas d'une ou deux octaves.

<Procédure>

① Pressez [+OCT] ou [-OCT] et son indicateur s'allume.

Presser [+OCT] une fois monte le clavier d'une octave, et presser une fois [-OCT] le baisse d'une octave.

Le réglage Octave Shift spécifié s'affichera dans les paramètres "Octave" et "Center" en bas à gauche de chaque affichage de jeu/Play de source sonore. Par exemple, si vous pressez [+OCT] une fois pour monter le clavier d'une octave, "Octave : +1, Center : C5" s'affichera. Cela signifie que lorsque que vous jouez la touche C4 (Do4) vous entendez une note C5 (Do5).



* Il n'y a qu'un seul réglage Octave Shift dans le XP-80, aussi reste-t-il valide même si vous sélectionnez un autre Patch, une autre Performance ou un autre ensemble rythmique ou encore éteignez l'appareil.

② Pour désactiver la fonction Octave Shift, pressez le bouton [+OCT] ou [-OCT] opposé à celui pressé à l'étape 1 et cela le même nombre de fois. L'indicateur s'éteindra.

Transposition du clavier par demi-tons (Transpose)

La transposition change la hauteur du clavier par demi-tons (-5- +6 demi tons).

Cette fonction est utile quand vous jouez d'un instrument transpositeur telle qu'une trompette ou une clarinette en suivant la partition imprimée.

<Procédure>

① Pressez [TRANSPPOSE] pour allumer son indicateur.

Cela active la transposition.

② En tenant enfoncé [TRANSPPOSE], pressez [+OCT] ou [-OCT] pour transposer le clavier.

Presser [+OCT] une fois en tenant enfoncé [TRANSPPOSE] fait monter le clavier d'un demi-ton. Pressez [-OCT] une fois en tenant enfoncé [TRANSPPOSE] baisse le clavier d'un demi-ton.

Le réglage de transposition spécifié est ajouté à la valeur de transposition par octave. Par exemple, si vous tenez enfoncé [TRANSPPOSE] et pressez [+OCT] une fois pour augmenter le clavier d'un demi-ton, l'afficheur indiquera "CENTER : C#4." Aussi, quand vous jouerez la touche C4 (Do4), vous entendrez la note C#4 (Do#4).

③ Pour désactiver la transposition, pressez à nouveau [TRANSPPOSE] pour que son indicateur s'éteigne.

Le réglage de transposition effectué sera maintenu.

* Le réglage de transposition fait ici change parallèlement le paramètre Transpose Value (SYSTEM/Setup/Setup).

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

Si des notes "se coincent" ou si une note ne joue pas (Panic)

Si une note jouée sur le XP-80 ou depuis un appareil externe semble "coincée" et vous ne pouvez pas l'interrompre, pressez le bouton Panic. Faites pareil si une note ne joue pas.

Quand une note est "coincée"

<Procédure>

① Pressez [SHIFT] et [EXIT] simultanément.

Des messages MIDI Note Off et Hold Off sont transmis aux Parties (canaux MIDI) qui ont reçu des messages Note On/Hold On.

② L'afficheur indiquera "Muting..." durant l'exécution de la fonction Panic. Quand ce message disparaît, vous pouvez commencer à jouer.

Quand une note ne joue pas

① Pressez [SHIFT] et [EXIT] ensemble plus d'une seconde.

Des messages MIDI de Volume (127), All Note Off, Pitch Bend (ramené au centre), Aftertouch par canal (0), Modulation (0), et Sustain/Hold 1 (0) sont transmis à toutes les Parties (tous les canaux MIDI).

② L'afficheur indiquera "Transmitting..." durant l'exécution de la fonction Panic. Quand ce message disparaît, vous pouvez commencer à jouer.

Chapitre 3. Création de vos propres sons

A propos des effets

Le XP-80 contient trois unités d'effets indépendantes.

EFX (Effets multiples)

EFX offre 40 effets différents allant des effets simples tels que distorsion ou delay aux puissantes combinaisons d'effets. EFX comprend également des effets chorus et reverb indépendants des unités chorus et reverb décrites ci-dessous.

Chorus

Le chorus ajoute ampleur et espace au son.

Reverb

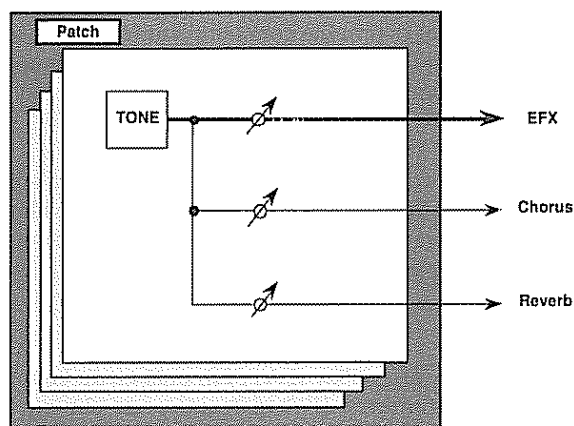
Le Reverb ajoute les caractéristiques de réverbération d'une salle ou d'un auditorium.

La connexion de ces trois unités d'effets dépend du mode sélectionné.

Fonctionnement des unités d'effets dans les différents modes

En mode Patch

Les effets EFX, chorus et reverb peuvent être réglés indépendamment pour chaque Patch. Le fait d'ajuster le niveau du signal envoyé à chaque unité d'effet (niveau d'envoi ou Send Level) donne un contrôle de l'intensité d'effet s'appliquant à chaque Tone.



En mode Performance/GM

Les effets EFX, chorus et reverb peuvent être réglés individuellement pour chaque Performance et pour le mode GM. L'intensité de chaque effet sera déterminée pour chaque Partie (Fig. 1), mais le réglage de niveau d'envoi (Send Level) pour chaque Tone peut également influencer l'intensité d'effet (Fig. 2). Les réglages d'effets du Patch assigné à chaque Partie sont ignorés, mais EFX appliqué à un Patch lui-même assigné à une Partie donnée peut également s'appliquer à la totalité de la Performance.

Fig.1 – Quand Output Assign est réglé sur "EFX" en mode Performance (les réglages de sortie du Tone sont ignorés)

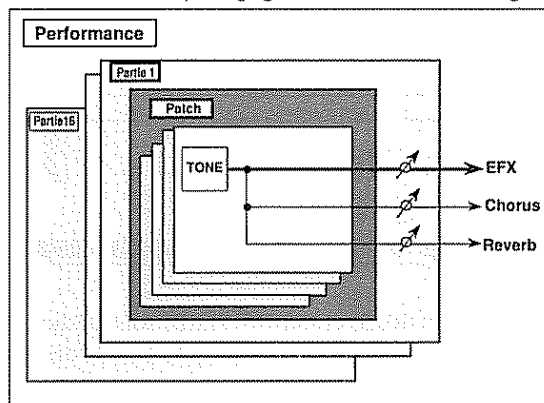
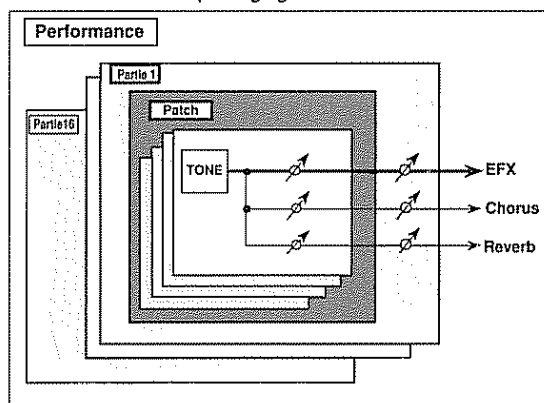


Fig 2 – Quand Output Assign est réglé sur "Patch" en mode Performance (les réglages de sortie du Tone sont actifs)



En mode Rhythm

Comme en mode Rhythm, seule la Partie 10 d'une Performance est appelée, les réglages d'effets de la Performance de l'aire temporaire sont utilisés.

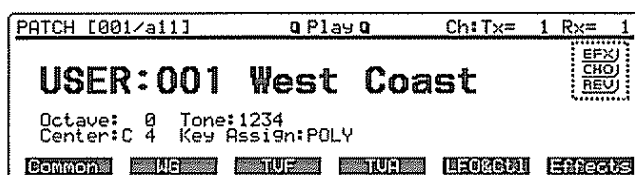
Réglage On/Off des effets

Les unités d'effets intégrées (EFX, Chorus et Reverb) peuvent être réglées On/Off de façon globale pour tous les programmes du XP-80. Désactivez-les lorsque vous désirez éditer le son tout en écoutant le son original sans effet, ou si vous désirez utiliser des unités d'effets externes.

<Procédure>

- Pressez [EFX], [CHORUS] et [REVERB] pour régler On (indicateur allumé) ou Off (indicateur éteint) chacun d'entre eux.

En affichage de jeu/Play de chaque source sonore, EFX, CHO, et REV sont respectivement indiqués sur la droite quand ces unités sont en service.



- * Si [EFX], [CHORUS] et/ou [REVERB] sont désactivés (OFF), les réglages de leurs paramètres n'ont pas d'effet. En affichage général (PATCH/Effects), (PERFORM/Effects) ou (RHYTHM/Effects), les effets désactivés sont indiqués par une case grise.

Procédures d'édition du son

Avec le XP-80, vous avez un contrôle total sur différents réglages. Chaque élément pouvant être réglé est un paramètre. L'édition est la modification de toute valeur de paramètre. Cette section concerne les procédures d'édition pour les Patches, Performances et ensembles rythmiques.

Edition d'un Patch

Commencez par éditer un Patch pré-existant pour en créer un nouveau. Comme un Patch est une combinaison de Tones (jusqu'à 4), vous devez écouter chaque Tone avant d'éditer.

<Quatre astuces pour éditer les Patches>

Commencez avec un Patch qui vous semble familier

Il est difficile de créer exactement le son voulu si vous sélectionnez juste un Patch et modifiez ses paramètres au hasard. Il est préférable de commencer avec un Patch dont le son est proche de ce que vous avez à l'esprit.

Décidez des Tones à utiliser

Quand vous créez un Patch, le choix des Tones utilisés est crucial. Pour chaque Tone, utilisez TONE SWITCH [1]–[4] (BANK [1]–[4]) pour l'activer (le faire jouer) ou non. Désactivez les Tones inutiles pour éviter de consommer trop de voix. Un Tone se commute On/Off à chaque pression. Quand l'indicateur de Tone est allumé, ce Tone est entendu.

Vérifiez le réglage de structure

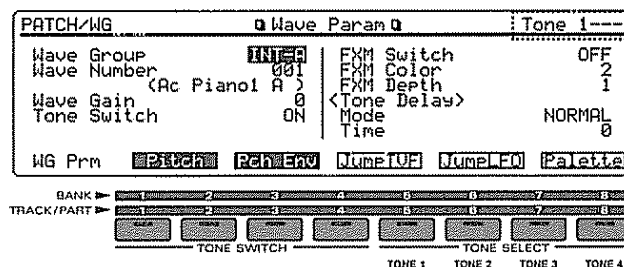
L'important paramètre Structure Type (PATCH/Common/Structure) détermine comment sont combinés les quatre tones. Avant d'éditer les tones, assurez-vous que vous comprenez bien comment ils travaillent ensemble.

Désactivation des effets

Comme les effets du XP-80 influencent réellement le son, désactivez-les pour écouter le son pur afin de mieux évaluer les changements que vous faites. Quelquefois, juste changer les réglages d'effets peut vous donner le son voulu.

<Procédure>

- En affichage de jeu/Play (PATCH), pressez un bouton de [F1] (Common) à [F6] (Effects) pour choisir le groupe d'affichage voulu.
- Pressez un bouton de [F1] à [F6] pour appeler la page d'affichage voulue.
- Si vous avez sélectionné un affichage de [F2] (WG) à [F6] (Effects) à l'étape 1, pressez TONE SELECT [1]–[4] (BANK [5]–[8]) pour choisir le Tone à modifier. L'indicateur du bouton du Tone sélectionné s'allume et le numéro de Tone apparaît en haut à droite de l'écran.



Pour simultanément modifier le même paramètre pour deux Tones ou plus, tenez enfoncé un des boutons TONE SELECT [1]–[4] et pressez un autre bouton TONE SELECT [1]–[4], puis un autre si vous le désirez. Une astérisque (*) accompagnera les Tones autres que le premier Tone sélectionné.

Si vous décidez de ne pas éditer un Tone spécifique, pressez TONE SELECT [1]–[4] pour ce Tone tout en tenant enfoncé [SHIFT]. Presser TONE SELECT [1]–[4] en tenant enfoncé [SHIFT] à nouveau permet à nouveau à ce Tone d'être édité.

* Si vous avez sélectionné [F1] (Common) en étape 1, votre édition modifiera un paramètre commun à la totalité du Patch, aussi ne pouvez-vous pas choisir un Tone spécifique à modifier.

④ Pressez les boutons curseur pour amener le curseur sur le paramètre à modifier.

⑤ Utilisez la molette VALUE, [INC]/[DEC] ou les touches numériques pour modifier la valeur de paramètre.

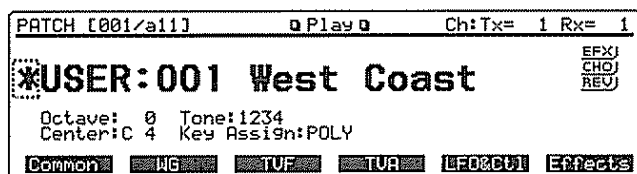
Si vous avez sélectionné deux Tones ou plus, votre édition modifiera les valeurs du paramètre pour tous les Tones sélectionnés, cela de la même valeur.

* Si vous faites une erreur dans le réglage de la valeur du paramètre ou si vous n'aimez pas vos changements, pressez simplement [UNDO/REDO] pour restaurer la valeur telle qu'auparavant.

⑥ Répétez les étapes 1-5 pour terminer un Patch.

⑦ Quand vous avez fini vos réglages, pressez [EXIT] ou [PATCH] pour retourner à l'affichage de jeu/Play (PATCH).

Une astérisque (*) s'affichera à la gauche du groupe de Patches. Cela indique que les réglages de Patch ont été modifiés.



* Si vous sélectionnez un autre Patch dans le groupe alors qu'une astérisque (*) est affichée, les réglages modifiés du Patch seront perdus. Si vous désirez les conserver, vous devez d'abord les écrire en mémoire User (p.46).

<Passage à un autre groupe d'affichage>

Dans chacun des groupes d'affichage WG, TVF, TVA et LFO&Ctl, la fonction GoTo (aller à) est assignée aux boutons [F4] et [F5]. [F4] passe en revue WG, TVF et TVA dans cet ordre. Par exemple, utiliser [F4] quand vous réglez l'enveloppe de chaque groupe accélère le procédé.

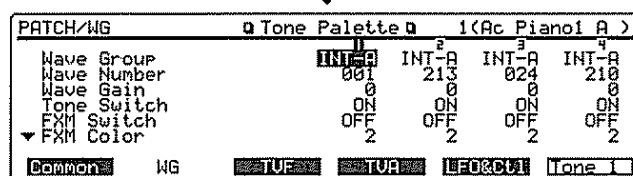
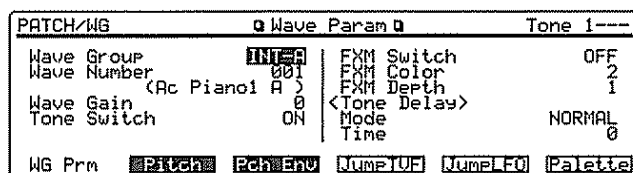
[F5] fait alterner entre LFO&Ctl et WG, entre LFO&Ctl et TVF, et entre LFO&Ctl et TVA. C'est particulièrement pratique pour changer l'amplitude du LFO ou de commande (control) 1&2.

Edition des Patches par l'affichage Palette

Quand vous éditez un Tone dans un Patch, les valeurs de paramètres des quatre Tones peuvent être affichées ensembles sur une même page d'écran appelée "Tone Palette". Utilisez cet affichage quand vous désirez modifier les valeurs de paramètres tout en comparant les réglages des quatre Tones.

<Procédure>

① Quand vous modifiez un Tone, pressez [F6] (Palette) pour appeler l'affichage de palette.



* Vous pouvez presser [F6] (Palette) uniquement quand l'affichage Palette peut être activé.

② Pressez un bouton TONE SELECT [1]–[4], [◀] ou [▶] pour choisir le Tone à modifier.

L'indicateur du bouton du Tone sélectionné s'allumera et le numéro de Tone et le nom de l'onde apparaîtront en haut à droite dans l'afficheur.

Pour modifier le même paramètre dans deux Tones ou plus simultanément, tenez enfoncé un des boutons TONE SELECT [1]–[4] et pressez-en un autre. Tous les Tones sélectionnés seront affichés en négatif.

Si vous décidez de ne pas éditer un Tone, pressez le bouton TONE SELECT [1]–[4] lui correspondant en tenant enfoncé [SHIFT]. Presser TONE SELECT [1]–[4] en tenant enfoncé [SHIFT] permettra à ce Tone d'être à nouveau édité.

③ Pressez [▲] ou [▼] pour déplacer le curseur jusqu'au paramètre que vous allez modifier.

④ Avec la molette VALUE, [INC]/[DEC] ou les touches numériques, changez la valeur du paramètre.

Si vous sélectionnez deux Tones ou plus, votre édition modifiera avec la même intensité les valeurs de paramètre pour tous les Tones sélectionnés.

Si vous désirez régler tous les Tones sélectionnés sur la même valeur, sélectionnez le Tone ayant cette valeur en pressant [◀] ou [▶] (le numéro du Tone sélectionné sera en négatif) et en tenant enfoncé [SHIFT], pressez [ENTER].

* En cas d'erreur de réglage d'un paramètre ou si vous n'aimez pas vos changements, pressez [UNDO/REDO] pour restaurer la valeur telle qu'elle était.

⑤ Répétez les étapes 1 à 4 pour terminer un Patch.

⑥ Pour quitter l'affichage de palette, pressez [F6].

Le Tone auquel l'afficheur retourne est indiqué dans [F6].

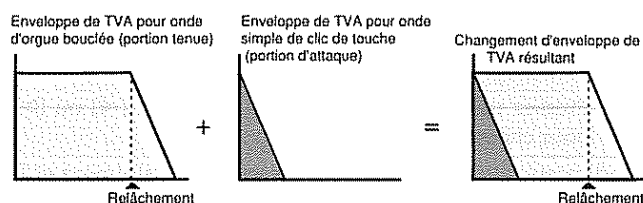
Remarques sur l'édition de Tone

Comme le XP-80 est conçu pour créer des sons réalistes, l'édition affecte nécessairement les ondes PCM complexes sur lesquelles sont basés les sons. Aussi, si vous essayez de créer un son totalement différent de l'onde d'origine, le résultat peut ne pas être celui voulu. Les ondes du XP-80 sont divisées en :

Simple : ces ondes contiennent des sons à chute courte. Une onde simple enregistre la montée initiale et la chute du son. Certaines ondes simples du XP-80 sont des sons complets, tels que des sons d'instrument de percussion. Le XP-80 contient toutefois de nombreuses autres ondes simples qui ne sont que des éléments partiels de sons. Cela comprend des composantes d'attaque tel que le son de marteau d'un piano ou le bruit de frette d'une guitare.

Bouclée : Ces ondes contiennent des sons avec des chutes longues ou des sons tenus. Avec des ondes bouclées, la dernière partie du son est générée répétitivement sur une portion spécifique de l'onde aussi longtemps que la note est tenue (permettant une exploitation plus économique de la mémoire d'ondes). Les ondes bouclées du XP-80 comprennent des composantes sonores telles que les vibrations de cordes de piano et le corps du son de cuivres.

Le schéma ci-dessous donne un exemple de son (orgue électrique) qui combine une onde simple et une bouclée.

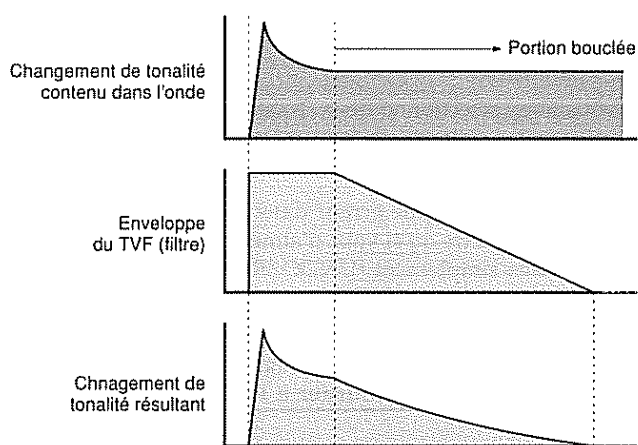


Remarque sur l'édition d'ondes simples

Une enveloppe ne peut pas être employée pour donner à une onde simple un temps de chute plus long que ne l'autorise l'onde d'origine, ou pour la transformer en un son tenu. Même si vous faisiez de tels réglages d'enveloppe, vous n'obtiendriez qu'un contrôle sur une portion inexistante du son, aussi ces réglages n'auraient-ils aucun sens.

Remarques sur l'édition d'ondes bouclées

Avec de nombreux instruments acoustiques tels que le piano et le saxophone, des changements radicaux de timbre se produisent durant les premiers moments de la note. L'attaque initiale est ce qui définit le plus le caractère de l'instrument. Le XP-80 offre une variété d'ondes contenant des attaques réalistes d'instruments acoustiques. Pour obtenir le réalisme maximum quand vous utilisez ces ondes, il est préférable de laisser le filtre grand ouvert durant l'attaque. Ainsi, tous les changements complexes de timbre peuvent être entendus. Pour la portion de son qui chute, vous pouvez utiliser l'enveloppe afin de produire les changements désirés. Si vous utilisez l'enveloppe pour modifier aussi la portion d'attaque, l'attaque naturelle contenue dans l'onde elle-même ne sera pas entendue au mieux, et vous pouvez ne pas obtenir le résultat voulu.



Si vous essayez de rendre juste l'attaque plus brillante, et d'atténuer la chute avec le filtre (TVF), vous devez garder à l'esprit les caractéristiques timbrales de l'onde d'origine. Et particulièrement, si vous rendez une partie du son plus brillante que l'onde originale, vous devez d'abord générer les harmoniques supérieures (absentes de l'onde originale) à l'aide des paramètres FXM Color et FXM Depth (PATCH/WG/Wave Param) avant de filtrer. Si vous ne le faites pas, les résultats seront décevants. Pour rendre la totalité du son plus brillant que l'onde d'origine, essayez d'ajuster des effets tels qu'Enhancer et égaliseur avant de modifier les valeurs de paramètres en affichage TVF Param (PATCH/TVF).

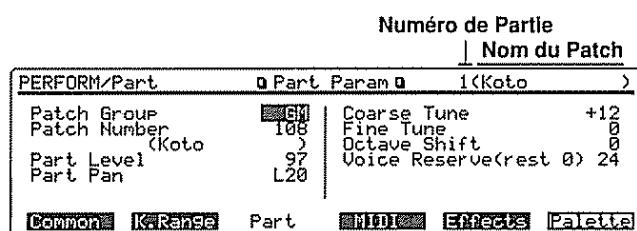
Edition d'une Performance

Commencez avec une Performance existante et éditez-la pour créer une nouvelle Performance. Mais avant cela, essayez de bien réaliser comment sonne la totalité de la Performance et décidez de chacun des Patches à assigner à chacune des 16 Parties.

<Procédure>

- ❶ En affichage de jeu/Play (PERFORM), pressez un bouton de [F1] (Common) à [F6] (Info) pour choisir un groupe d'affichage.
- ❷ Si vous avez sélectionné Effects ou Info, pressez un bouton de [F1] à [F6] pour appeler la page d'affichage voulue.
- * Comme les groupes d'affichage Common, K.Range, Part et MIDI n'ont qu'une page d'affichage, vous pouvez appeler directement la page d'affichage désirée en sélectionnant un de ces groupes.
- ❸ Si vous avez pressé à l'étape 1 un bouton de [F2] (K.Range) à [F5] (Effects), pressez TRACK/PART [1]–[16] pour choisir la Partie que vous désirez modifier.

L'indicateur du bouton de la Partie sélectionnée s'allumera et le numéro de Partie et le nom de Patch assigné à cette Partie s'afficheront en haut à droite de l'écran.



- * Si vous avez sélectionné [F1] (Common) à l'étape 1, votre édition modifiera un paramètre commun à la totalité de la Performance, aussi ne pourrez-vous pas choisir une Partie spécifique à modifier.
- ❹ Déplacez le curseur sur le paramètre que vous désirez modifier.
- ❺ Utilisez la molette VALUE, [INC]/[DEC] ou les touches numériques pour changer la valeur des paramètres.
- * Si vous avez fait une erreur en réglant la valeur du paramètre ou si n'aimez pas vos changements, pressez [UNDO/REDO] pour restaurer la valeur telle qu'à l'origine.
- ❻ Répétez les étapes 1 à 5 pour terminer la Performance.
- ❼ Quand vous avez fini vos réglages, pressez [EXIT] ou [PERFORM] pour retourner à l'affichage de jeu/Play (PERFORM).

Une astérisque (*) s'affichera à gauche du groupe de Performances pour indiquer que les réglages de Performance ont été modifiés.

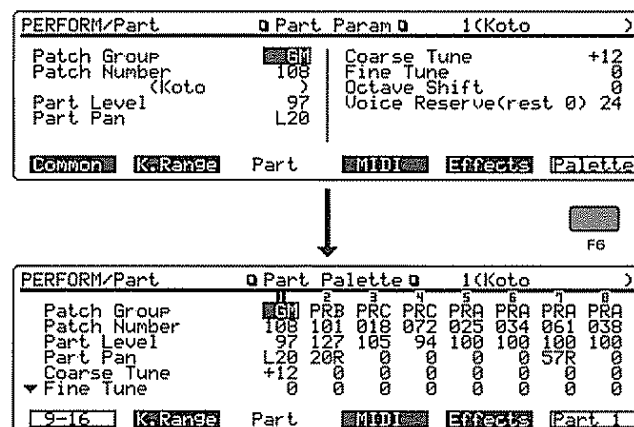
- * Si vous sélectionnez une autre Performance du groupe avec une astérisque (*), les réglages de la Performance modifiée seront perdus. Pour conserver ses réglages, vous devez les écrire en mémoire User (p.46).

Edition d'une Performance avec l'affichage Palette

Vous pouvez aussi éditer une Performance à l'aide de l'affichage Palette en mode Performance. Quand vous modifiez les réglages des Parties pour une Performance, les valeurs de huit Parties (Parties 1-8 ou Parties 9-16) s'afficheront ensemble sur un même écran. C'est utile lorsque vous désirez changer les valeurs de paramètre tout en comparant les réglages de chaque Partie.

<Procédure>

- ❶ Quand vous modifiez une Partie, pressez [F6] (Palette) pour appeler l'affichage Palette.
- * Vous pouvez presser [F6] (Palette) uniquement lorsque l'affichage Palette peut être activé.



- ❷ Pressez un bouton TRACK/PART [1]–[16] ou [◀] et [▶] pour choisir la Partie que vous désirez modifier.

L'indicateur du bouton de la Partie sélectionnée s'allumera et le numéro de Partie et le nom du Patch assigné à cette Partie s'afficheront en haut à droite de l'écran.

- * Pour appeler l'affichage Palette pour les Parties 9-16 quand la palette des Parties 1-8 est affichée, pressez [F1] (9-16). Pressez [F1] (1-8) pour la manœuvre inverse.
- ❸ Pressez [▲] ou [▼] pour déplacer le curseur jusqu'au paramètre que vous désirez modifier.
- ❹ Utilisez la molette VALUE, [INC]/[DEC] ou les touches numériques pour changer la valeur du paramètre.
- * Si vous avez fait une erreur en réglant la valeur du paramètre ou si n'aimez pas vos changements, pressez [UNDO/REDO] pour restaurer la valeur telle qu'à l'origine.
- ❺ Répétez les étapes 1 à 4 pour configurer la Performance.
- ❻ Pour quitter l'affichage de palette, pressez [F6].

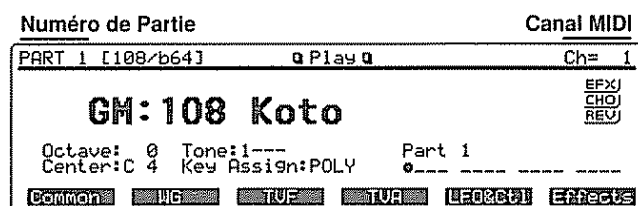
Le numéro de la Partie à laquelle l'affichage reviendra est indiqué en face de [F6].

Modification du Patch assigné à une Partie

Quand vous utilisez les Patches en mode Performance, certains réglages tels que les réglages d'effets sont affectés par les réglages de la Performance. Si vous désirez éditer un Patch tout en écoutant comment il sera reproduit au sein de la Performance, utilisez cette procédure :

<Procédure>

- ① Assurez-vous que l'affichage de jeu/Play (PERFORM) est présent.
- ② Pressez [◀] ou [▶] pour sélectionner la Partie à laquelle est assigné le Patch sélectionné.
- ③ En tenant enfoncé [PERFORM], pressez [PATCH] ou pressez [▼]. Cela appellera l'affichage de jeu du Patch assigné à la Partie actuellement sélectionnée.



- ④ Les étapes suivantes sont les mêmes que pour la modification d'un Patch en mode Patch.
- ⑤ Quand vous avez fini les réglages, pressez [EXIT] pour appeler l'affichage de jeu du Patch assigné à la Partie.

Une astérisque (*) s'affichera à gauche du groupe de Patches pour indiquer que les réglages de Patch ont été modifiés.

- ⑥ Pour retourner à l'affichage de jeu/Play (PERFORM), pressez [▲], [PERFORM] ou [EXIT].
- * Si vous sélectionnez un autre Patch du groupe avec une astérisque (*), les réglages du Patch modifié seront perdus. Pour conserver ces réglages, vous devez les écrire en mémoire User (p.46).

Edition d'un ensemble rythmique

Vous pouvez modifier l'instrument de percussion assigné à chaque touche. Comme chaque instrument de percussion est constitué d'un seul Tone rythmique, il n'y a pas d'affichage de palette.

<Procédure>

- ① En affichage de jeu/Play (RHYTHM), pressez un bouton de [F1] (Common) à [F6] (Effects) pour choisir le groupe d'affichage voulu.
- ② Pressez un bouton [F1] à [F6] pour appeler la page d'affichage voulue.
- ③ Si vous avez pressé à l'étape 1 une touche de [F2] (WG) à [F5] (Key Ctrl), pressez une touche (sur le clavier) pour sélectionner le Tone rythmique à modifier.

La touche sélectionnée (nom de note) et le nom de l'onde qu'elle produit sont affichés en haut à droite de l'écran.

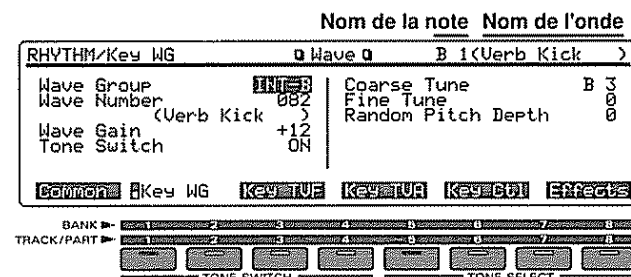
- * Il est aussi possible de sélectionner une note (Tone rythmique) par pression de TONE SELECT [1]–[4] (BANK [5]–[8]).

TONE SELECT 1 (BANK [5]) : sélectionne une note à l'octave inférieure,

TONE SELECT 2 (BANK [6]) : sélectionne une note au demi ton inférieur,

TONE SELECT 3 (BANK [7]) : sélectionne une note au demi ton supérieur,

TONE SELECT 4 (BANK [8]) : sélectionne une note à l'octave supérieure.



- ④ Déplacez le curseur jusqu'au paramètre que vous désirez modifier.
- ⑤ Avec la molette VALUE, [INC]/[DEC] ou les touches numériques, changez la valeur du paramètre.
- * En cas d'erreur de réglage du paramètre ou si vous n'aimez pas vos changements, pressez [UNDO/REDO] pour restaurer la valeur telle qu'à l'origine.
- ⑥ Répétez les étapes 1–5 pour configurer votre ensemble.
- ⑦ Une fois les réglages finis, pressez [EXIT] ou [RHYTHM] pour retourner à l'affichage de jeu/Play (RHYTHM).

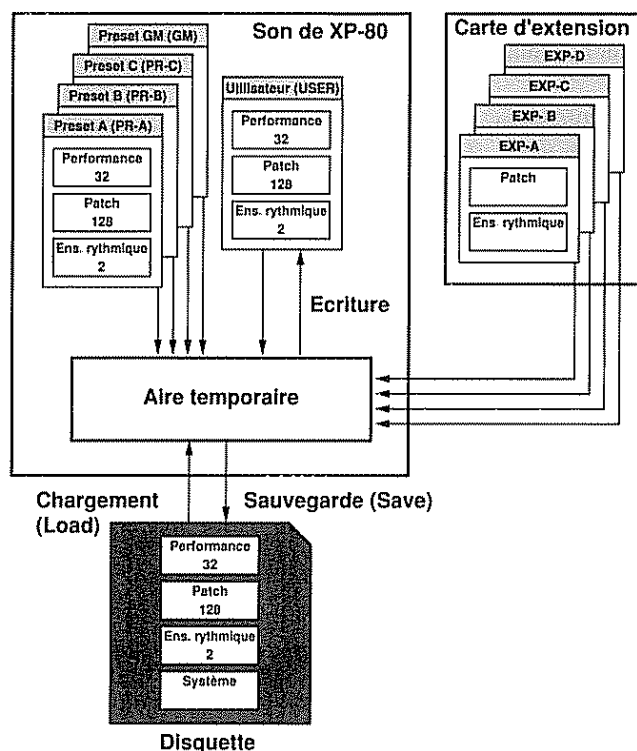
Une astérisque (*) s'affichera à gauche du groupe d'ensembles rythmiques. Cela indique que les réglages d'ensembles rythmiques ont été modifiés.

- * Si vous sélectionnez un autre ensemble rythmique du groupe avec une astérisque (*), les réglages d'ensemble rythmique modifiés seront perdus. Pour les conserver, vous devez les écrire en mémoire User (p.46).

Conservation du son édité

Mémoire et stockage de données

Les réglages de Patches, Performances, etc sont stockés dans la "mémoire". Il y a trois types de mémoire : temporaire, effaçable et non effaçable.



Disquette (optionnelle : 3.5" 2DD, 2HD)

Une disquette peut contenir un ensemble de données pour des Patches, Performances et ensembles rythmiques ainsi que les réglages des paramètres de système. Cet ensemble de données est appelé un "fichier de données".

Mémoire non effaçable

Mémoire Preset

Les données de la mémoire preset (Patch : PR-A-C, GM, Performance : PR-A-B, ensemble rythmique : PR-A-C, GM) ne peuvent pas être effacées. Mais vous pouvez les appeler de la mémoire preset en aire temporaire, les modifier puis stocker vos données modifiées en mémoire effaçable.

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

Quatre cartes d'extension peuvent être installées dans les emplacements EXP-A-D du XP-80. Les cartes d'extension d'ondes contiennent des données d'ondes ainsi que des Patches et ensembles rythmiques qui utilisent ces données d'ondes, qui peuvent être directement appelés en aire temporaire et donc joués.

- * Quand vous jouez d'un Patch ou d'un ensemble rythmique qui utilise les données d'ondes d'une carte d'extension, la carte d'extension appropriée doit être installée dans le XP-80 pour que le son soit correctement joué

<Installation d'une carte d'extension>

Pour installer une carte d'extension optionnelle (séries SR-JV80), la plaque inférieure de l'unité doit être retirée. Pour des détails, référez-vous aux instructions fournies avec la carte d'extension d'ondes. Voici quelques précautions à suivre quand vous installez une carte d'extension dans le XP-80.

Il y a quatre emplacements (EXP-A-D) dans lesquels une carte peut être installée. Les emplacements (slots) EXP-A-D correspondent aux groupes (XP-A- XP-D) que vous devez sélectionner pour utiliser une onde, un Patch ou un ensemble rythmique de la carte d'extension d'ondes.

- * Veillez à éteindre l'appareil et à débrancher le cordon d'alimentation avant d'installer une carte.
- * Ne retirez que les vis spécifiées.
- * Traitez soigneusement les composants comme indiqué.
- * N'installez pas une carte non fabriquée ni approuvée par Roland.
- * Les composants de la carte peuvent être endommagés par l'électricité statique. Avant de la manier, déchargez votre corps ou vos vêtements de toute électricité statique en touchant un objet métallique mis à la terre.
- * Ne tenez la carte que par son bord vert et ne touchez par les contacts électriques ni les composants montés sur la carte.
- * Ne forcez pas la carte à se mettre en place. Si cela ne se fait pas doucement, retirez-la et réessayez.
- * Quand vous avez fini l'installation, vérifiez que la carte est bien positionnée.

Mémoire temporaire

Aire temporaire

Cette aire contient les données de la Performance, des Patches et de l'ensemble rythmique sélectionnés en façade, etc. Si vous jouez au clavier ou faites jouer une séquence, le son produit est basé sur les données d'aire temporaire. Si vous modifiez une Performance, un Patch ou un ensemble rythmique, vous modifiez les données appelées en aire temporaire et non les données présentes dans la mémoire.

Les réglages d'aire temporaire sont bien sûr temporaires et perdus si l'appareil est éteint ou quand vous sélectionnez une autre Performance, un autre Patch ou un autre ensemble rythmique. Pour conserver les réglages que vous avez modifiés, vous devez les écrire en mémoire effaçable.

Mémoire effaçable

Mémoire du système

La mémoire du système contient les réglages des paramètres de système déterminant le fonctionnement du XP-80. Quand vous modifiez ces réglages, ceux de la mémoire de système sont directement réécrits. Ces réglages sont non volatiles, c'est-à-dire conservés même quand l'appareil est éteint.

Mémoire User

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

Stockage en mémoire User d'un son que vous avez modifié

Les réglages modifiés ne sont que temporaires et seront perdus si vous éteignez l'appareil ou sélectionnez un autre Patch, une autre Performance ou un autre ensemble rythmique. Pour conserver les réglages modifiés, vous devez les écrire en mémoire User.

<Procédure>

- ① En mode Patch (quand vous stockez un Patch), en mode Performance (quand vous stockez une Performance) ou en mode Rhythm (quand vous stockez un ensemble rythmique), pressez [UTILITY]. L'affichage de menu Utility (UTILITY/Menu) apparaîtra.
- ② Pressez [1] dans les touches numériques puis [ENTER]. L'affichage d'écriture/Write (UTILITY/Write) apparaîtra.
- ③ Utilisez la molette VALUE, [INC]/[DEC] ou les touches numériques pour spécifier le numéro de Patch, Performance ou ensemble rythmique destination de l'écriture.
- ④ Pressez [F6] (Execute) pour effectuer l'écriture.

Si le paramètre Write Operation (UTILITY/Protect/User Memory Protect) est sur OFF, le Patch, la Performance ou l'ensemble rythmique spécifié sera remplacé par vos nouveaux réglages.

- * Si le paramètre Write Operation (UTILITY/Protect/User Memory Protect) est sur ON, la fenêtre s'ouvrira. Changez le réglage On en OFF et vous pourrez écrire vos données en mémoire User. Pressez [EXIT] pour fermer la fenêtre puis pressez [F6] (Execute) à nouveau pour effectuer l'écriture.

Fonctions des paramètres de Patch

Réglages communs à la totalité du Patch (Common)

Affichage Common General

Dans cet affichage, vous pouvez assigner un nom au Patch et fixer le volume et le panoramique pour la totalité du Patch.

PATCH/Common		Common	General
Patch Name	[West Coast]		
Patch Level	120		
Patch Pan	0		
Analog Feel	0		
Bend Range Up	+2		
Bend Range Down	-2		
		Octave Shift	0
		Stretch Tune Depth	OFF
		Voice Priority	LOUDEST
		Clock Source	PATCH
		Patch Tempo	120

Patch Name

Vous pouvez appeler le Patch avec un nom constitué de 12 caractères alpha-numériques.

Patch Level

C'est le niveau de volume du Patch. Le paramètre Tone Level (PATCH/TVA/TVA Param) fixe le niveau de chaque Tone.

Patch Pan

Place le Patch en un point désiré du champ sonore stéréo (panoramique). L64 représente l'extrême gauche, 0 le centre et 63R l'extrême droite. Le paramètre Tone Pan (PATCH/TVA/TVA Param) vous permet de régler un panoramique pour chaque Tone.

Analog Feel (Analog feel depth)

Ajuste l'amplitude de la modulation 1/f sur le Patch.

<Modulation 1/f>

"1/f" est un rapport mathématique qui exprime la quantité "d'aléas prévisibles" se produisant dans un son naturel qui semble agréable à l'oreille humaine, telle qu'une brise légère ou un léger murmure. Le XP-80 peut moduler la hauteur et le volume des sons par ce rapport pour créer la chaleur qu'ont les synthétiseurs analogiques.

Bend Range Up

Spécifie le changement de hauteur (en demi-tons) obtenu quand le levier bender est incliné à fond à droite. Quand le réglage est à 12 et que le bender est à fond à droite, la hauteur monte d'une octave.

Bend Range Down

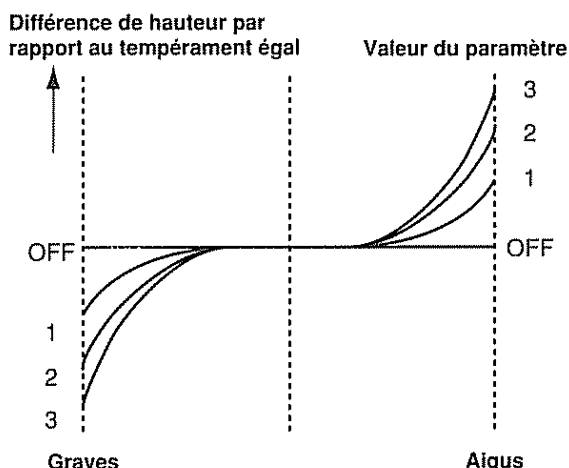
Spécifie le changement de hauteur (en demi-tons) obtenu quand le levier bender est incliné à fond à gauche. Avec un réglage à 48 et le bender incliné à fond à gauche, la hauteur descend de quatre octaves.

Octave Shift

Spécifie la transposition du Patch par unité d'une octave (-3 à +3 octaves).

Stretch Tune Depth

Sélectionne une courbe d'accord. La courbe sélectionnée décide de la façon dont les notes d'un accord sonneront. Le schéma ci-dessous montre les courbes d'accord disponibles. L'axe horizontal représente la gamme et l'axe vertical la différence de hauteur par rapport au tempérament égal. Quand ce paramètre est sur ON, les notes du clavier ont un tempérament mathématiquement égal. Avec un réglage de 3, les extrémités de la tessiture sont éloignées au maximum du tempérament égal.



<Courbe d'accord>

Les pianos acoustiques sont normalement accordés pour avoir des graves un peu plus bas que la normale et des aigus un peu plus hauts que la normale, la normale étant un tempérament égal calculé mathématiquement (c'est-à-dire où chaque octave à une fréquence exactement double de celle de l'octave précédente). Cet accord est le plus fréquemment utilisé car les pianos sonnent alors mieux et donnent des timbres plus riches.

Voice Priority

Spécifie quelles notes actuellement jouées auront priorité lorsque des notes doivent être coupées pour satisfaire de nouvelles demandes de notes alors que la limite des 64 voix simultanées a été dépassée.

LAST : Les notes les plus récentes ont priorité. Quand la 65ème voix est demandée, la première note est coupée.

LOUDEST : Les notes les plus fortes ont priorité. Quand la 65ème voix est demandée, la note la plus faible est coupée.

Clock Source (pour le Patch)

Certains paramètres vous permettent de fixer une valeur de temps en terme de durée de note déterminée par un réglage de tempo ou la source de tempo que vous spécifiez (tempo de référence). C'est le cas du paramètre Rate (PATCH/LFO & Ctl/LFO1,2 Param), du paramètre Time (PATCH/WG/Wave Param), et de certains paramètres d'EFX. Le tempo de référence peut être réglé pour chaque Patch. Sélectionnez la source de tempo pour la synchronisation.

PATCH : Synchronisé sur le réglage de tempo du Patch.

SEQUENCER : Synchronisé sur le tempo du séquenceur.

* Pour synchroniser sur l'horloge d'un appareil externe, réglez Clock Source sur SEQUENCER et Sync Mode (SEQUENCER/Setup/SEQ System Setup) sur SLAVE.

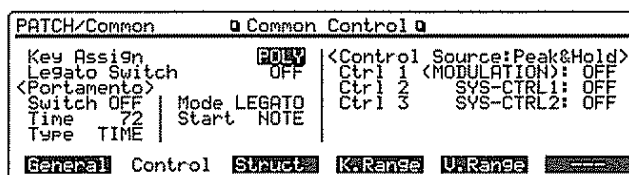
Patch Tempo

Fixe le tempo du Patch.

* L'horloge du Patch est une référence pour Rate (PATCH/LFO & Ctl/LFO1,2 Param), Time (PATCH/WG/Wave Param), certains paramètres d'EFX, et ne transmet pas de message d'horloge par la MIDI OUT.

Affichage Common Control

Cet affichage permet de fixer les fonctions de commande.



Key Assign

Spécifie la façon dont les notes seront jouées. Quand vous jouez un Patch d'instrument solo (tel que saxo ou flûte), il est recommandé de régler ce paramètre sur SOLO. Ce réglage apparaît également en affichage de jeu/Play (PATCH).

POLY : plusieurs notes peuvent être jouées simultanément.

SOLO : Une seule note est produite à la fois.

* Presser [SOLO] pour l'allumer sélectionne SOLO et le presser à nouveau l'éteint et sélectionne POLY.

Legato Switch (Solo legato switch)

La fonction Solo Legato n'agit que lorsque le paramètre Key Assign est réglé sur SOLO. Réglez ce paramètre sur ON quand vous désirez utiliser la fonction Solo Legato et sur OFF quand vous n'en voulez pas.

Avec Legato Switch sur ON, presser une touche en gardant pressée la précédente change la hauteur de la note pour celle de la touche plus récemment pressée, sans interruption du son. C'est utile lorsque vous désirez simuler des techniques de jeu telles que «hammer-on» et «pull-off» avec une guitare.

<Portamento>

Le Portamento crée une progressive transition de hauteur d'une note à la suivante. Avec Key Assign réglé sur SOLO, le Portamento est particulièrement efficace pour simuler des techniques de jeu telles que le glissando d'un violon.

Switch (pour Portamento)

Réglez ce paramètre sur ON pour utiliser le Portamento.

* Régler [PORTAMENTO] On/Off change également ce réglage de paramètre.

Time (pour Portamento)

Ajuste le temps de transition d'une hauteur à la suivante. Plus grand est le réglage, plus long est le temps.

Type (pour le Portamento)

Sélectionne le type d'effet Portamento voulu.

RATE : Le temps de changement de hauteur varie en fonction de la différence de hauteur des deux notes.

TIME : Le temps de changement de hauteur reste constant, quelle que soit la différence de hauteur des deux notes.

Mode (pour le Portamento)

Sélectionne la façon dont le Portamento s'applique.

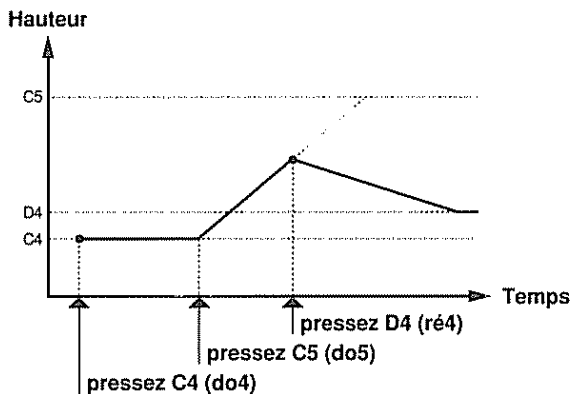
NORMAL : le Portamento s'applique toujours.

LEGATO : l'effet Portamento ne concerne que les notes jouées legato (avant d'avoir relâché la précédente).

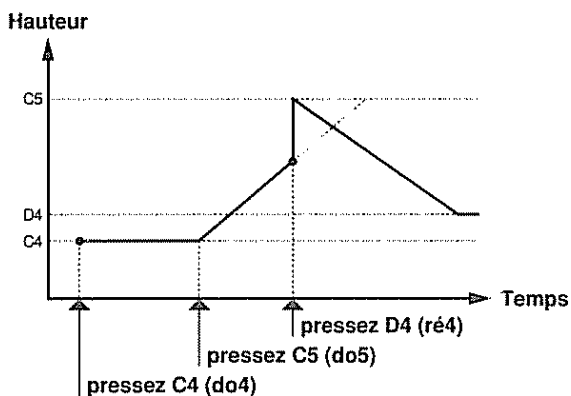
Start (pour le Portamento)

Lance un nouveau Portamento si vous pressez une autre touche en cours de changement de hauteur. Ce réglage fixe la hauteur à laquelle commence le nouveau Portamento.

PITCH : Commence un nouveau Portamento quand une autre touche est pressée alors que la hauteur change.



NOTE : Un nouveau Portamento commence à partir de la hauteur destination du changement.



<Control Source (source de commande)>

Vous pouvez utiliser des commandes pilotant un paramètre spécifique de Tone pour chaque Patch, en assignant des fonctions différentes de celles offertes par les commandes conventionnelles. Par exemple, vous pouvez changer la hauteur d'un Tone en pressant une touche (aftertouch), ou la résonance du TVF par le levier Pitch Bend.

Chaque Patch peut avoir jusqu'à trois commandes assignées (Ctrl 1-3), et vous pouvez choisir les commandes suivantes comme source de commande (Control Source). La source de commande pour Ctrl 1 est fixée à MODULATION.

OFF : pas de commande utilisée

SYS-CTRL1 : commande de système 1

SYS-CTRL2 : commande de système 2

MODULATION : Modulation (commande numéro 1)

BREATH : souffle (commande numéro 2)

FOOT : pédale (commande numéro 4)

VOLUME : Volume (commande numéro 7)

PAN : Panoramique (commande numéro 10)

EXPRESSION : Expression (commande numéro 11)

PITCH BEND : Pitch bend

AFTERTOUCH : Aftertouch

LFO1 : Ajuste la vitesse de modulation de l'onde du LFO 1 - paramètre Rate (PATCH/LFO&Ctl/LFO 1 Param)

LFO2 : Ajuste la vitesse de modulation de l'onde du LFO 2 - paramètre Rate (PATCH/LFO&Ctl/LFO 2 Param)

VELOCITY : Dynamique

KEYFOLLOW : Ajuste la valeur du paramètre selon la note jouée sur le clavier, par rapport à la touche C4 (0)

PLAYMATE : Ajuste la valeur du paramètre en fonction de la durée d'enfoncement de la touche.

* Pour utiliser une commande commune à tous les Patches, ou une commande non disponible à la sélection, choisissez SYS-CTRL1 ou SYS-CTRL2 pour Control Source, puis avec Sys-Ctrl1 (SYSTEM/Control/Control Assign) ou Sys-Ctrl2 (SYSTEM/Control/Control Assign) sélectionnez la commande.

* Réglez le paramètre de Tone à modifier et sa valeur en affichant Control Param (PATCH/LFO&Ctl) (p.58).

<Peak & Hold>

Les messages de pédale conventionnels ne maintiennent que les notes – pas les messages MIDI comme modulation et Aftertouch. Cela rend impossible le maintien d'un son avec de l'aftertouch s'appliquant pendant que vous jouez.

Le XP-80 peut maintenir une valeur de paramètre (à son maximum) même si la commande est retournée en position d'origine après réception de messages de pédale.

Avec Peak & Hold, fixez comment les valeurs de paramètres sont maintenues après réception de messages de pédale.

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

HOLD : Les valeurs de paramètres seront maintenues quand des messages de pédale sont reçus.

PEAK : Les valeurs de paramètres sont maintenues quand des messages de pédale sont reçus. Mais si une valeur de paramètre supérieure à la valeur active est reçue alors que le sustain (hold) est toujours activé (ON), la nouvelle valeur est maintenue.

* Quand vous utilisez cette fonction, assurez-vous de régler également le paramètre Hold-1 (PATCH/LFO&Ctl/Control Switch) sur ON.

- * Si HOLD est sélectionné pour Peak&Hold, Vous devez également régler le paramètre Hold (SYSTEM/Control/Control Source) sur le type de message de pédale à piloter.
- * Si PEAK est sélectionné pour Peak&Hold, vous devez également régler le paramètre Peak (SYSTEM/Control/Control Source) sur le type de message de pédale à piloter.

Ctrl 1 (Contrôleur 1)

Ctrl 1 utilise la modulation pour piloter un paramètre de Tone spécifique. Déterminez comment les valeurs des paramètres seront maintenues avec Peak&Hold.

Ctrl 2 (Contrôleur 2)

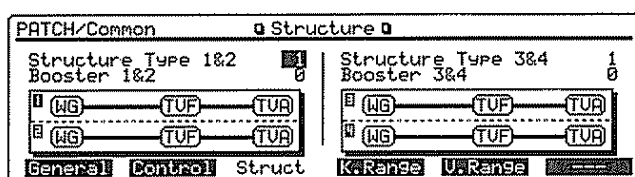
Sélectionne la commande (Control Source) qui pilotera le paramètre Ctrl 2. Déterminez comment les valeurs de paramètre seront maintenues avec Peak&Hold.

Ctrl 3 (Contrôleur 3)

Sélectionne la commande (Control Source) qui pilotera le paramètre Ctrl 3. Déterminez comment les valeurs de paramètre seront maintenues avec Peak&Hold.

Affichage Structure

Utilisez cet écran pour déterminer comment sont combinés les Tones.



Structure Type 1&2

Structure Type 3&4

Chacun des deux paramètres ci-dessus détermine comment Tones 1 et 2, ainsi que les Tones 3 et 4 sont connectés. Dix structures sont disponibles.

- * Des limitations d'espace ont rendu nécessaire l'emploi des symboles B pour Booster et R pour Ring Modulator (modulateur en anneau).

TYPE 1 : Les Tones 1 et 2 (ou 3 et 4) sont indépendants l'un de l'autre. Choisissez ce type pour préserver les sons PCM ou créer de nouveaux sons et les combiner.

TYPE 2 : Deux filtres associés pour accroître le filtrage. Le TVA du Tone 1 (ou 3) gère la balance entre les deux Tones.

TYPE 3 : Deux filtres s'associent et un booster est appliqué pour de la distorsion. Le TVA du Tone 1 (ou 3) contrôle la balance de volume entre Tones et fixe le niveau du booster.

TYPE 4 : Filtre le mixage du Tone 1 (ou 3) et du Tone 2 (ou 4) avant d'envoyer le signal au booster pour une distorsion.

TYPE 5 : Combine deux filtres et amplifie les harmoniques supérieures par modulateur en anneau. Le TVA du Tone 1 (ou 3) sert à ajuster l'amplitude de modulation en anneau.

TYPE 6 : Combine deux filtres, amplifie les harmoniques par modulateur en anneau et mixe ensuite dans le Tone 2 (ou 4). Comme le son du modulateur en anneau et celui du Tone 2 (ou 4) peuvent être mixés, le TVA du Tone 1 (ou 3) ajuste la quantité de son modulé en anneau.

TYPE 7 : Envoie le Tone 1 (ou 3), filtré, et le Tone 2 (ou 4) au modulateur en anneau pour amplifier les harmoniques.

TYPE 8 : Envoie le Tone 1 (ou 3), filtré, et le Tone 2 (ou 4) au modulateur en anneau, et mélange avec le Tone 2 (ou 4) filtré.

TYPE 9 : Envoie les Tones filtrés dans le modulateur en anneau pour amplifier les harmoniques. Le TVA du Tone 1 (ou 3) contrôle la balance de volume entre les deux Tones et ajuste l'amplitude de modulation en anneau.

TYPE 10 : Envoie les Tones filtrés dans le modulateur en anneau pour amplifier les harmoniques, puis mixe le résultat avec le Tone 2 (ou 4). Comme le son du modulateur en anneau peut être mixé avec le Tone 2 (ou 4), le TVA du Tone 1 (ou 3) ajuste la quantité de son modulé en anneau.

- * Avec une sélection de TYPE 2–10, désactiver un Tone donne une structure de TYPE 1 à l'autre Tone.

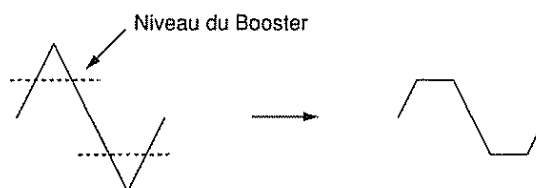
Booster 1&2 (Gain pour 1&2)

Booster 3&4 (Gain pour 3&4)

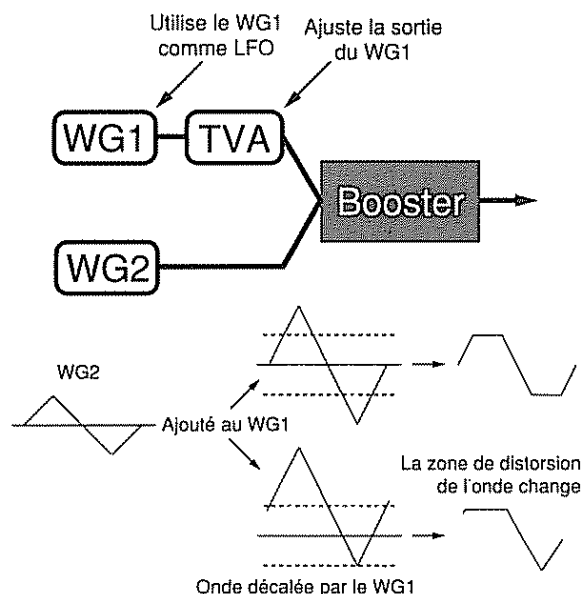
Si TYPE 3 ou TYPE 4 est le type de structure choisi, vous pouvez ajuster le degré d'amplification par le booster. Le booster amplifie le signal entrant jusqu'à la distorsion, un effet comparable à la distorsion employée par les guitares électriques.

<Booster>

Le booster sert à créer une distorsion du signal entrant.

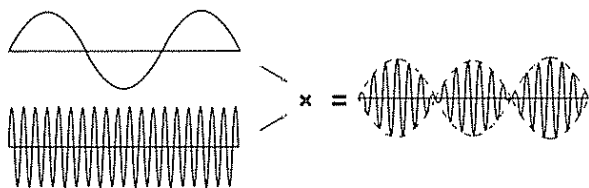


Vous pouvez également créer une PWM (Pulse Width Modulation ou modulation à impulsions variables) comme effet en utilisant une onde de Tone (WG1) comme LFO pour décaler vers le haut et le bas l'onde de l'autre Tone (WG2). Ce paramètre agit mieux en conjonction avec le paramètre Gain (PATCH/WG/Wave Param).



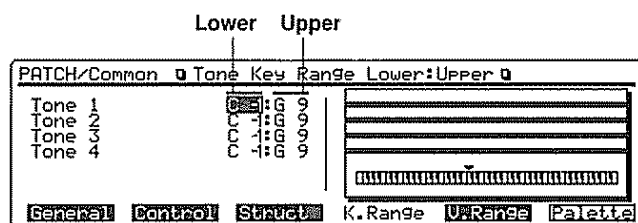
<Ring Modulator/Modulateur en anneau>

Le modulateur en anneau multiplie les ondes de deux Tones, créant un nouveau son comprenant de nombreuses harmoniques (partielles inharmoniques) absentes des deux Tones d'origine (tant qu'une onde d'un des Tones n'est pas une onde sinusoïdale, virtuellement aucun composant fréquentiel ne sonne à intervalle régulier). Comme la différence de hauteur entre les deux ondes change la structure harmonique, le résultat sera une sonorité métallique sans hauteur nette. C'est particulièrement pratique pour créer des cloches ou autres sons métalliques.



Affichage Tone Key Range Lower : Upper

Dans cet affichage, vous pouvez spécifier la plage de notes (tessiture) qui fera jouer chaque Tone. Cela peut servir à ce que des notes de zones différentes sur le clavier fassent jouer différents Tones. La plage spécifiée est représentée graphiquement.



Tone 1 (Tessiture de Tone 1)

Tone 2 (Tessiture de Tone 2)

Tone 3 (Tessiture de Tone 3)

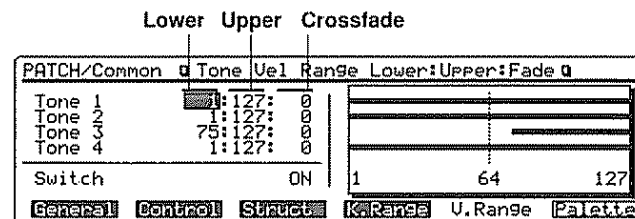
Tone 4 (Tessiture de Tone 4)

Dans l'affichage, la valeur gauche (lower) spécifie la plus basse note faisant jouer chaque Tone et la valeur droite (upper) spécifie la plus haute note, dans une plage de C-1 (do-1) à G9 (sol9).

- * Vous ne pouvez pas régler Lower sur une valeur supérieure à celle de Upper, ni Upper sur une valeur inférieure à celle de Lower. Si vous faites cela par erreur, les deux valeurs s'échangent. Si c'est le cas, réglez la valeur.
- * Si vous avez utilisé [+OCT] ou [-OCT] ou le paramètre Transpose (SYSTEM/Setup/Setup) pour transposer la hauteur du clavier du XP-80, l'aire du clavier spécifiée par la tessiture (key range) se décalera également.

Affichage Tone Vel Range Lower : Upper : Fade (Plage de dynamique du Tone)

Ici, vous pouvez spécifier la plage de dynamique qui fera jouer chaque Tone. Vous pouvez faire jouer différents Tones en fonction de la dynamique de jeu. La plage spécifiée est affichée graphiquement.



Tone 1 (Plage dynamique de Tone 1)

Tone 2 (Plage dynamique de Tone 2)

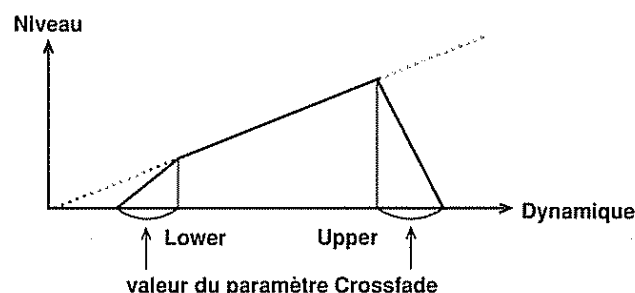
Tone 3 (Plage dynamique de Tone 3)

Tone 4 (Plage dynamique de Tone 4)

La valeur de gauche (lower) spécifie la dynamique la plus basse faisant jouer chaque Tone, dans une plage de 1 à 127. Les notes jouées avec moins de dynamique que la valeur réglée ici ne seront pas jouées du tout ou seront difficilement audibles.

La valeur de droite (upper) spécifie la limite de dynamique supérieure faisant jouer chaque Tone, dans une plage de 1 à 127. Les notes jouées avec plus de dynamique que cette limite ne joueront pas du tout ou seront difficilement audibles.

La troisième valeur (Crossfade) spécifie la pente de disparition du volume du Tone en fonction de l'éloignement de la zone préalablement spécifiée comme étant acceptable pour la dynamique. Des réglages plus élevés donnent une pente de disparition plus rapide. Si vous ne désirez pas que le Tone joue du tout pour des dynamiques extérieures à la plage spécifiée, réglez ce paramètre à 0.



- * Vous ne pouvez pas régler Lower sur une valeur supérieure à celle de Upper, ni Upper sur une valeur inférieure à celle de Lower. Si vous faites cela par erreur, les deux valeurs s'échangent. Si c'est le cas, réglez la valeur.

Switch (commutateur de plage de dynamique)

Détermine si le réglage de plage de dynamique sera utilisé ou non. Le réglage de plage de dynamique sert lorsque le paramètre Switch est sur ON.

Modification d'onde et de hauteur (WG)

Affichage Wave Param

Sert à la sélection de la forme d'onde servant de source sonore de base pour un Tone et à sa modification.

PATCH/WG	Wave Param	Tone 1---
Wave Group	INT A	FXM Switch OFF
Wave Number	001	FXM Color 2
(Ac Piano1 A)		FXM Depth 1
Wave Gain	0	<Tone Delay>
Tone Switch	ON	Mode NORMAL
		Time 0
WG Prm	Patch Perform JUMP1 JUMP2	Palette

Wave Group

Sélectionne le groupe d'ondes

INT A-B : Onde stockée en mémoire interne.

EXP A-D : Onde stockée en carte d'extension d'onde installée dans les emplacements EXP-A-D.

- * Pour afficher la liste d'ondes, pressez [SOUND LIST].
- * Vous ne pouvez pas sélectionner un groupe d'ondes d'une carte d'extension non installée.

Wave Number

Sélectionne l'onde de base pour un Tone. Le nom de l'onde s'affiche entre parenthèses ().

- * Pour afficher la liste d'ondes, pressez [SOUND LIST].

Wave Gain

Ajuste le gain de l'onde pour l'amplifier. La plage est de -6 à +12 dB, par paliers de 6 dB. Une augmentation de 6 dB double le gain. Si vous utilisez le booster pour obtenir une distorsion, montez cette valeur !

Tone Switch

Réglez ce paramètre sur ON quand vous voulez un Tone spécifique. Laissez-le sur OFF autrement. Cela vous permet de gérer au mieux les voix produites simultanément car ainsi les Tones inutilisés peuvent être coupés.

- * Quand vous utilisez les boutons TONE SWITCH [1] -[4] pour régler On/Off un Tone, ce paramètre change de façon parallèle.

<FXM (Modulation de fréquence en croix)>

FXM applique une modulation de fréquence par ajout d'une onde spécifique à l'onde d'origine pour créer des composants harmoniques nouveaux et plus complexes. Cela vous aide réellement à créer des sons ou effets radicaux.

FXM Switch

A régler sur ON pour utiliser la FXM, sinon sur OFF.

FXM Color

Sélectionne un des quatre types de modulation de fréquence FXM. Des réglages plus élevés donnent un son avec plus de grain, et des réglages plus faibles un son plus métallique.

FXM Depth

Ajuste l'amplitude de modulation de fréquence par la FXM.

<Tone Delay>

Ce paramètre retarde la production du Tone par rapport à l'enfoncement (ou relâchement) d'une touche. Comme vous pouvez changer l'instant de jeu de chaque Tone, vous pouvez créer des effets inaccessibles aux unités d'effets conventionnelles. Par exemple, vous pouvez changer le son d'un Tone retardé ou produire un arpège avec une touche si vous assignez une hauteur différente à chaque Tone du Patch.

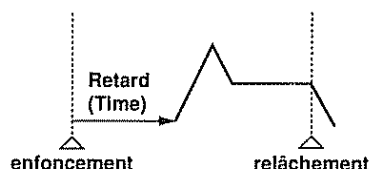
Vous pouvez également synchroniser le temps de retard avec le séquenceur du XP-80 ou l'horloge MIDI d'un appareil externe.

- * Si vous n'utilisez pas Tone Delay, réglez le Mode (ci-dessous) sur NORMAL et le paramètre Time sur 0.

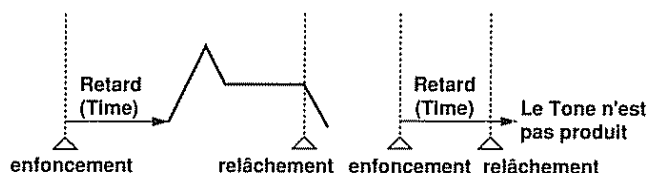
Mode (pour Tone Delay)

Sélectionne le type de retard s'appliquant à chaque Tone.

NORMAL : Le Tone sera joué après un temps de retard fixé par le paramètre Time.



HOLD : Si la touche est tenue enfoncée un temps plus long que celui spécifié par le paramètre Time, le Tone sera produit après écoulement du temps de retard. Si la touche est relâchée avant que ne soit écoulé le temps de retard spécifié, le Tone ne jouera pas.



PLAYMATE : Si moins de deux secondes s'écoulent avant que vous pressiez la touche suivante, le Tone jouera après le temps spécifié par le paramètre Time. Si deux secondes ou plus s'écoulent avant que vous pressiez la touche suivante, le Tone ne jouera pas.

CLOCK-SYNC : Synchronise le temps de retard sur le réglage du paramètre Patch Tempo (PATCH/Common/Common General) ou celui du paramètre Perform Tempo (PERFORM/Common/Common), ou l'horloge de tempo du séquenceur du XP-80.

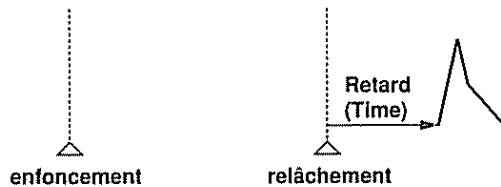
Si vous désirez utiliser un tempo fixe en mode Patch (réglage de paramètre Patch Tempo), réglez le paramètre Clock Source (PATCH/Common/Common General) sur PATCH et réglez le tempo désiré.

Si vous désirez utiliser l'horloge de tempo du séquenceur en mode Patch, réglez le paramètre Clock Source (PATCH/Common/Common General) sur SEQUENCER.

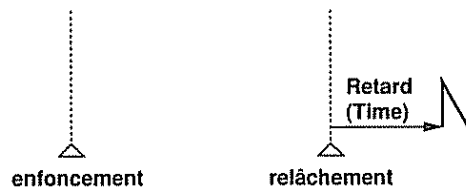
Pour un tempo fixe en mode Performance (réglage de Perform Tempo), réglez Clock Source (PERFORM/Common/Common) sur PERFORM et fixez le tempo.

Si vous désirez utiliser l'horloge de tempo du séquenceur en mode Performance, réglez le paramètre Clock Source (PERFORM/Common/Common) sur SEQUENCER.

KEY-OFF-N : Le Tone ne jouera pas tant que la touche sera enfoncée, mais sera produit après le temps spécifié par le paramètre Time, si la touche est relâchée.



KEY-OFF-D : Le Tone ne jouera pas tant que la touche sera enfoncée, mais après le temps fixé par le paramètre Time, si la touche est relâchée. Sachez que ce réglage permet à l'enveloppe de TVA du Tone de commencer ces changements, aussi dans la plupart des cas n'entendrez-vous que la portion de chute de l'enveloppe.



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

TEMPO-SYNC : Si vous sélectionnez une onde avec tempo (BPM) affiché quand une carte d'extension d'ondes optionnelle "SR-JV80-06 : Dance" est installée, le Tone se synchronisera sur l'horloge de tempo du séquenceur quelle que soit la touche qui est pressée. Cela est particulièrement efficace lorsque vous produisez des breaks en synchronisation avec le tempo d'un morceau (p 179).

Si vous désirez vous synchroniser sur le tempo d'un morceau en mode Patch, réglez le paramètre Clock Source (PATCH/Common/Common General) sur SEQUENCER.

Si vous désirez vous synchroniser sur le tempo d'un morceau en mode Performance, réglez le paramètre Clock Source (PERFORM/Common/Common) sur SEQUENCER.

- * Quand TEMPO-SYNC est sélectionné, les réglages de hauteur et de FXM sont ignorés.
- * Lorsque vous sélectionnez TEMPO-SYNC, réglez également le paramètre Time sur 0. Si d'autres valeurs sont choisies, vous activerez la fonction Tone Delay.

Time (pour Tone Delay)

Temps qui s'écoule entre l'enfoncement de la touche (relâchement si KEY-OFF-N ou KEY-OFF-D est le paramètre de mode) et celui où le Tone est produit (avec Tone Delay)

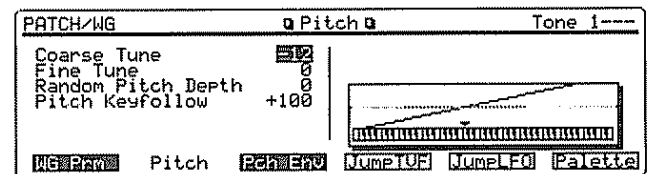
Si PLAYMATE a été sélectionné comme paramètre de mode, un réglage de 64 fixera le temps de retard sur l'intervalle qui sépare le message Note On précédant du message Note On actuel. Pour étendre la durée d'environ deux fois le réglage 64, essayez 127. Pour couper la durée en deux, essayez un réglage de 32. Avec un réglage 0, le Tone n'est pas produit. Par exemple, pour faire sonner deux notes (une suivie par l'autre) avec une seule touche, utilisez deux Tones et réglez le paramètre time d'un Tone à 0 et le même paramètre pour l'autre Tone à 32 ou sur toute valeur de retard que vous choisirez.

Si le paramètre mode est réglé sur CLOCK-SYNC, le réglage se fera par noire, et le symbole de la valeur de note correspondante s'affichera. Cela vous permet de spécifier le temps de retard en terme de note par rapport au tempo de synchronisation. Par exemple, si le tempo est à 120 avec une résolution fixée à 96=♩, le temps de retard sera de 0,5 seconde. En d'autres termes, un tempo de 120 donne 120 noires à la minute (60 secondes) aussi 60 divisé par 120 correspond bien à 0,5 seconde.

- * Si Structure Type 1&2 (ou 3&4) (PATCH/Common/Structure) est réglé sur Type2-10, les sorties des Tone 1 (ou 3) et 2 (ou 4) sont combinées dans les Tones 2 (ou 4). Les réglages de Tone 1 (ou 3) sont ignorés.

Affichage Pitch

Vous pouvez fixer la hauteur du WG de chaque Tone



Coarse Tune

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

Fine Tune

Ajuste la hauteur par centième de demi-ton (-50- +50 centièmes)

Random Pitch Depth

Pour des changements de hauteur aléatoires à chaque pression de touche, utilisez ce paramètre pour fixer la valeur désirée de variation de hauteur (en centième de demi-ton). Si vous ne désirez pas de changement aléatoire de hauteur, réglez ce paramètre à 0.

Pitch Keyfollow

Règle le changement de hauteur obtenu lorsque vous vous déplacez d'une octave sur le clavier. Le changement de hauteur est affiché graphiquement.

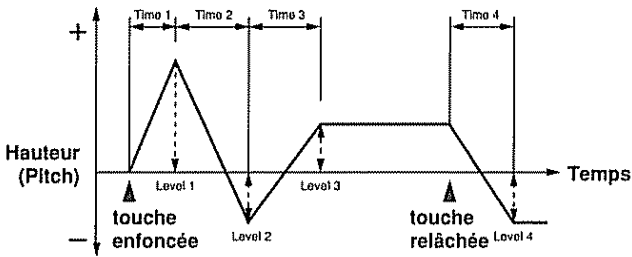
Avec un clavier conventionnel, la hauteur monte d'une octave quand vous montez d'une octave sur le clavier. Pour cela, réglez le paramètre à + 100. Pour un changement de hauteur de 2 octaves quand vous montez d'une octave sur le clavier, réglez ce paramètre à +200. Des valeurs négatives (-) font diminuer la hauteur même quand vous montez sur le clavier. Un réglage de 0 donne la même hauteur à toutes les touches du clavier.

Affichage Pitch Envelope

C'est ici que vous réglerez l'enveloppe de hauteur/Pitch Envelope (qui détermine les changements de hauteur au cours du temps) en fonction de votre dynamique de jeu au clavier. L'enveloppe de hauteur est affichée graphiquement.

PATCH/WG				Pitch Envelope 0	Tone 1---
Time1-4	0	0	0	Envelope Depth	0
Level1-4	0	0	0	Velocity Sens	0
				Velocity Time 1	0
				Velocity Time 4	0
				Time Keyfollow	0

MS Pch Pitch Pch Env JUMPUP JUMPF0 Palette



Time1-4

Fixe la durée des segments de l'enveloppe de hauteur (Time 1-4). Des réglages plus élevés allongent la durée du changement de hauteur d'un point au suivant (par exemple, temps nécessaire à la hauteur pour passer de Level 1 à Level 2, donné par Time 2).

Level1-4

Fixe le niveau de l'enveloppe de hauteur (Level 1-4) pour déterminer la hauteur de chaque point par rapport à la hauteur de référence (fixée avec Coarse Tune et Fine Tune). Des valeurs positives (+) augmentent la hauteur de référence et des valeurs négatives (-) la diminuent.

Envelope Depth

Ajuste l'amplitude de l'enveloppe de hauteur. Des réglages plus élevés donnent plus de changement. Des valeurs négatives (-) inversent l'enveloppe.

Velocity Sens

Ce paramètre de sensibilité à la dynamique doit être utilisé quand vous désirez que votre dynamique de jeu au clavier agisse sur l'amplitude d'enveloppe de hauteur. Avec des valeurs positives (+), l'amplitude d'enveloppe de hauteur augmente quand on presse les touches avec plus de force. Des valeurs négatives (-) réduisent l'amplitude de l'enveloppe de hauteur quand la touche est jouée avec une force plus importante.

Velocity Time 1

Ce paramètre sert quand vous désirez que la dynamique de votre jeu au clavier agisse sur le paramètre Time 1 de l'enveloppe de hauteur. Avec des réglages positifs (+), une dynamique plus élevée de jeu au clavier raccourcit la valeur Time 1 (accélère le premier segment). Avec des réglages négatifs (-) une dynamique plus élevée augmente la valeur Time 1 (rallonge le premier segment).

Velocity Time 4

Utilisez ce paramètre quand vous désirez que la dynamique de relâchement des touches agisse sur la valeur Time 4 de l'enveloppe de hauteur. Si vous désirez qu'un relâchement plus rapide réduise la valeur Time 4 (accélère ce segment), utilisez des valeurs positives (+). Pour qu'un relâchement plus rapide augmente Time 4 (ralentisse ce segment), utilisez les réglages négatifs (-).

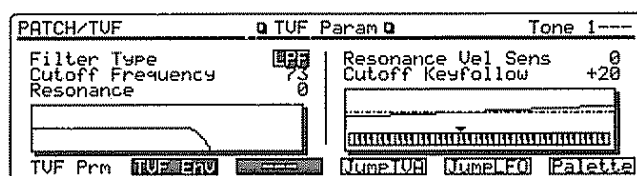
Time Keyfollow

Utilisez ce paramètre quand vous désirez que la hauteur de la touche pressée intervienne sur la durée d'enveloppe de hauteur (sur les réglages des paramètres Time 2 - Time 4). Des réglages plus élevés donnent un plus grand changement de durée de l'enveloppe quand on s'éloigne du do médian (C4). Des réglages positifs (+) réduisent la durée d'enveloppe quand des touches plus aiguës que le do médian sont pressées. Des réglages négatifs (-) accroissent la durée pour les notes plus aiguës que le do médian.

Modification de la brillance du son avec un filtre (TVF)

Affichage TVF Param

Cet affichage sert au réglage du TVF (filtre variant dans le temps). En changeant la brillance ou la consistance d'un son, un Tone peut être modifié. Les caractéristiques en fréquence du filtre sont affichées graphiquement dans l'écran en bas à gauche



Filter Type

Sélectionne le type de filtre. Un filtre atténue une plage de fréquences spécifique pour modifier la brillance ou le contenu du son.

OFF : Aucun filtre n'est utilisé.

LPF : Ce filtre passe-bas coupe les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure (cutoff frequency) pour adoucir le son. C'est le filtre le plus communément utilisé pour les synthétiseurs.

BPF : Ce filtre passe-bande coupe les fréquences au-dessus et en dessous de la fréquence de coupure. Très efficace pour créer des sons caractéristiques.

HPF : Ce filtre passe-haut coupe les fréquences au-dessous de la fréquence de coupure. Sert à la création de sons de percussion dont les aigus doivent être accentués.

PKG : Filtre à crête qui accentue les fréquences autour de la fréquence de coupure. Vous pouvez l'utiliser pour créer des effets wah-wah avec un LFO qui change cycliquement la fréquence de coupure (p.58).

Cutoff Frequency

Fixe la fréquence à laquelle le filtre commence à agir sur les fréquences de l'onde.

Avec LPF choisi comme type de filtre, diminuer les réglages de Cutoff Frequency (fréquence de coupure) réduit les harmoniques supérieures pour un son plus feutré. Des réglages plus élevés rendent le son plus brillant.

Si BPF est sélectionné, le contenu harmonique change en fonction du réglage de Cutoff Frequency. Une utilisation efficace de ce paramètre crée des sonorités très caractéristiques.

Avec HPF sélectionné, des réglages élevés de Cutoff Frequency réduisent les harmoniques basses pour mettre en valeur les composantes plus aiguës du son.

Avec PKG sélectionné, les harmoniques accentuées varieront en fonction du réglage de Cutoff Frequency.

Resonance

Accentue les fréquences autour de la fréquence de coupure. Un niveau excessif avec certains réglages peut entraîner oscillation et distorsion.

Resonance Vel Sens (Resonance velocity sensitivity)

Ce paramètre de sensibilité de la résonance à la dynamique sert si vous désirez que la dynamique influence le paramètre Résonance. Pour que des dynamiques supérieures créent un plus grand changement de résonance, utilisez des réglages positifs (+). Pour un moindre changement de résonance, utilisez les valeurs négatives (-).

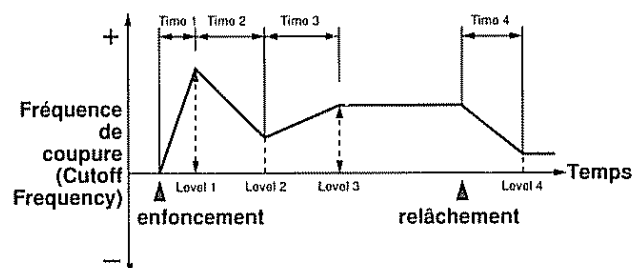
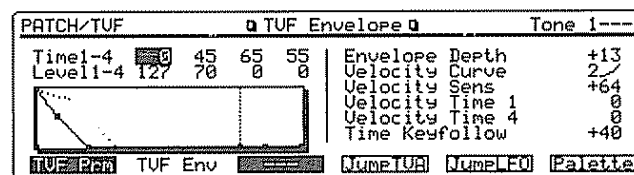
Cutoff Keyfollow (Cutoff frequency keyfollow)

Utilisez ce paramètre pour que la fréquence de coupure soit influencée par la touche pressée. Des réglages plus élevés augmentent le changement par rapport au do médian (C4). Des réglages positifs (+) font monter la fréquence de coupure quand vous jouez des touches plus aiguës. Des réglages négatifs (-) baisseront la fréquence de coupure.

Ce réglage s'affiche graphiquement en bas à droite de l'écran.

Affichage TVF Envelope

Cet affichage sert au réglage de l'enveloppe de TVF (qui détermine comment la fréquence de coupure change au cours du temps). L'enveloppe de TVF est affichée graphiquement.



Time1-4

Fixe la durée des segments de l'enveloppe de TVF (Time 1-4). Des réglages plus élevés allongent la durée du changement de fréquence de coupure d'un point au suivant (par exemple, temps nécessaire à la fréquence de coupure pour passer de Level 1 à Level 2, donné par Time 2).

Level1-4

Fixe le niveau de l'enveloppe de TVF (Level 1-4), soit la fréquence de coupure de chaque point par rapport à la valeur spécifiée par le paramètre Cutoff Frequency.

Envelope Depth

Ajuste l'amplitude de l'enveloppe de TVF. Des réglages plus élevés donnent plus de changement. Des valeurs négatives (-) inversent l'enveloppe.

Velocity Curve

Sélectionne une des sept courbes de dynamique pour déterminer comment votre force de jeu sur le clavier influence la fréquence de coupure. La courbe sélectionnée est représentée à droite du numéro choisi.

Velocity Sens

Ce paramètre de sensibilité à la dynamique sert quand vous désirez que la dynamique de votre jeu au clavier affecte l'amplitude de l'enveloppe de TVF. Des réglages (+) accroissent l'amplitude d'enveloppe de TVF quand on joue plus fort. Des réglages négatifs (-) diminuent l'amplitude d'enveloppe de TVF quand on joue plus doucement.

Velocity Time 1

Ce paramètre de sensibilité à la dynamique du paramètre Time 1 est à utiliser quand vous désirez que votre dynamique de jeu au clavier affecte le paramètre Time 1 de l'enveloppe de TVF. Avec des réglages positifs (+), de plus grandes dynamiques de jeu au clavier réduisent la valeur de Time 1 (accélèrent le premier segment).

Avec des réglages négatifs (-), des dynamiques plus élevées de jeu au clavier augmentent la valeur Time 1 (ralentissent le premier segment).

Velocity Time 4

Utilisez ce paramètre quand vous désirez que la dynamique de relâchement des touches agisse sur la valeur Time 4 de l'enveloppe de TVF. Si vous désirez qu'un relâchement plus rapide réduise la valeur Time 4 (accélère ce segment), utilisez des valeurs positives (+). Pour qu'un relâchement plus rapide augmente Time 4 (ralentisse ce segment), utilisez les réglages négatifs (-).

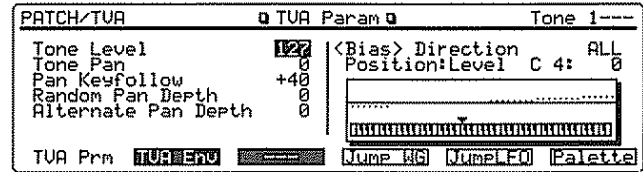
Time Keyfollow

Utilisez ce paramètre quand vous désirez que la hauteur de la touche pressée intervienne sur la durée d'enveloppe de TVF (sur les réglages des paramètres Time 2 - Time 4). Des réglages plus élevés donnent un plus grand changement de durée de l'enveloppe quand on s'éloigne du do médiant (C4). Des réglages positifs (+) réduisent la durée d'enveloppe quand des touches plus aiguës que le do médiant sont pressées. Des réglages négatifs (-) accroissent la durée pour les notes plus aiguës que le do médiant.

Changement du volume du son (TVA)

Affichage TVA Param

Cet affichage sert lorsque vous réglez le volume des Tones.



Tone Level

Ajuste le volume de chaque Tone. Utilisez ce paramètre pour ajuster la balance de volume entre les Tones selon vos désirs.

- * Réglez le volume général d'un Patch avec Patch Level (PATCH/Common/Common General). Le réglage de Tone Level sera multiplié par la valeur Patch Level.

Tone Pan

Ajuste le panoramique (position stéréo) de chaque Tone. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre et 63R l'extrême droite.

- * Pour régler le panoramique de la totalité du Patch, utilisez le paramètre Patch Pan (PATCH/Common/Common General). Le réglage du paramètre Tone Pan s'ajoutera à la valeur du paramètre Patch Pan.

Pan KeyFollow

Utilisez ce paramètre pour que la position de la touche sur le clavier affecte le panoramique. Des valeurs plus élevées donnent un panoramique plus extrême par rapport au do médiant (C4). Des réglages positifs (+) déplacent le panoramique vers la droite quand des touches supérieures au do médiant sont pressées. Des réglages négatifs (-) déplacent au contraire le son vers la gauche.

Random Pan Depth

Utilisez ce paramètre pour sélectionner un réglage de panoramique aléatoire des notes. Des valeurs plus élevées donnent une plus grande variation panoramique.

Alternate Pan Depth

A utiliser pour alterner le panoramique entre gauche et droite à chaque note. Les valeurs élevées donnent une plus grande variation panoramique. Des valeurs gauche (L) ou droite (R) peuvent être réglées et servir pour inverser l'ordre gauche/droite si désiré. Pour alterner le panoramique de deux Tones, réglez-les sur des valeurs L et R opposées.

<Bias>

Réglez ce paramètre pour que la position de la touche jouée influence le paramètre Tone Level (niveau du Tone). C'est utile pour changer le volume en fonction de la position de jeu sur le clavier (hauteur) lorsque vous jouez d'instruments acoustiques. La courbe Bias est affichée graphiquement.

Direction (Bias direction)

Sélectionne la direction du changement par rapport à la touche réglée pour le paramètre Position.

LOWER : Change le volume dans la plage sous la touche réglée pour le paramètre Position.

UPPER : Change le volume dans la plage au-dessus de la touche réglée pour le paramètre Position.

LOW&UP : Change le volume symétriquement dans les tessitures au-dessus et au-dessous de la touche fixée par le paramètre Position.

ALL : Un changement linéaire de volume est créé sur toute la tessiture du clavier par rapport à la touche fixée par Position.

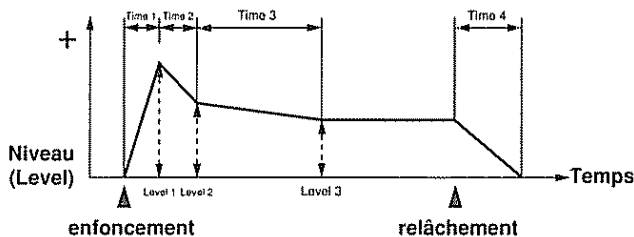
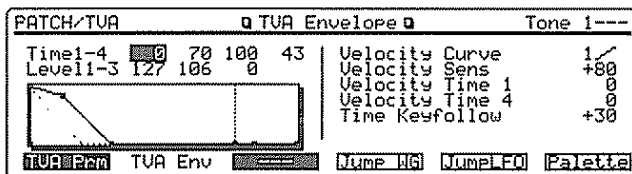
Position:Level (Bias position: Bias level)

Utilisez le paramètre Position pour sélectionner la touche à partir de laquelle le volume commencera à changer.

Le paramètre Level ajuste la courbe de changement de volume dans la direction déterminée par le paramètre Direction. Des valeurs élevées donnent une courbe plus accentuée. Des valeurs négatives (-) inversent le changement.

Affichage TVA Envelope

Cet affichage sert au réglage de l'enveloppe de TVA (déterminant les changements de niveau de TVA au cours du temps). L'enveloppe de TVA est affichée graphiquement.



Time1-4

Fixe la durée d'enveloppe de TVA (pour les segments 1-4). Des réglages plus élevés prolongent les changements de volume d'un point à un autre (par exemple, le paramètre Time 2 fixe le temps nécessaire au passage du volume de Level 1 à celui de Level 4).

Level1-3

Fixe le niveau d'enveloppe de TVA (Level 1-3) pour déterminer le volume en chaque point par rapport au volume de référence (spécifié par la valeur Tone Level).

Velocity Curve

Sélectionnez une des sept courbes pour déterminer comment la dynamique (force d'enfoncement des touches) influence la valeur d'enveloppe de TVA. La courbe sélectionnée est représentée à droite du numéro.

Velocity Sens

Utilisez ce paramètre lorsque vous désirez que la dynamique influence l'enveloppe de TVA. Des réglages positifs (+) augmentent la valeur d'enveloppe de TVA quand une touche est jouée plus fort. Des réglages négatifs (-) font l'inverse.

Velocity Time 1

Utilisez ce paramètre lorsque vous désirez que la dynamique influence le paramètre Time 1 de l'enveloppe de TVA. Avec des réglages positifs (+), de plus grandes dynamiques de jeu réduisent la valeur Time 1 (accélèrent le segment 1).

Avec des réglages négatifs (-), de plus grandes dynamiques de jeu augmentent la valeur Time 1 (allongent le segment 1).

Velocity Time 4

Utilisez ce paramètre lorsque vous désirez que la dynamique de relâchement influence la valeur Time 4 de l'enveloppe de TVA. Pour qu'un relâchement plus rapide réduise la valeur Time 4 (accélère le segment), utilisez des réglages positifs (+). Pour augmenter la valeur Time 4 (ralentir le segment 4) utilisez des réglages négatifs (-).

Time Keyfollow

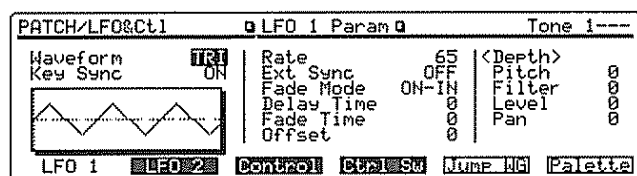
Utilisez ce paramètre pour que la zone de jeu sur le clavier influence la durée d'enveloppe de TVA (les réglages de paramètres Time 2 - Time 4). Des réglages plus élevés donnent un plus grand changement de durée par rapport à la durée d'enveloppe du do médian (C4). Des réglages positifs (+) réduisent la durée lorsque l'on joue des touches au-dessus du do médian. Des réglages négatifs (-) allongent au contraire cette durée.

Modulation des sons – Ajout de Vibrato, Tremolo, etc.

Emploi des commandes pour changer la façon dont les sons jouent (LFO&Ctl)

Affichage LFO1 Prm (paramètres de LFO 1)/ Affichage LFO2 Prm (paramètres de LFO2)

Un LFO (Low Frequency Oscillator ou oscillateur basse fréquence) apporte des changements cycliques à un son. Chaque Tone a deux LFO qui peuvent servir à changer cycliquement la hauteur, la fréquence de coupure et le volume pour créer des effets de type modulation tels que Vibrato, Wah-wah et Tremolo. Les deux LFO ont les mêmes paramètres, aussi une seule explication est-elle nécessaire



Waveform (Forme d'onde du LFO)

Sélectionne la forme d'onde du LFO. La forme d'onde sélectionnée est affichée graphiquement

TRI : Onde triangulaire

SIN : Onde sinusoïdale

SAW : Onde en dents de scie

SQR : Onde carrée

TRP : Onde trapézoïdale

S&H : Onde obtenue par échantillonnage et blocage

RND : Onde aléatoire

CHS : Chaos

Key Sync (Synchronisation du LFO sur le clavier)

Détermine si le cycle du LFO commence en synchronisation avec l'enfoncement d'une touche (ON) ou non (OFF).

Rate (Fréquence du LFO)

Ajuste la vitesse de modulation de la forme d'onde du LFO.

- * Si vous avez sélectionné CHS (chaos) pour le paramètre Waveform, le réglage du paramètre Rate n'a pas d'importance.
- * Si vous avez réglé Ext Sync sur CLK, ce paramètre indique une valeur de note multiple d'une noire. Le symbole de la valeur de note correspondante est aussi affiché. Cela permet de régler Rate en terme de valeur de note pour le tempo de synchronisation.

Ext Sync (Synchronisation externe du LFO)

Détermine comment le LFO sera synchronisé.

OFF : Non-synchronisé.

CLK : Synchronise le LFO sur la valeur Patch Tempo (PATCH/Common/Common General) ou Perform Tempo (PERFORM/Common/Common) ou sur le Tempo du séquenceur.

Si vous désirez utiliser un tempo fixe en mode Patch, réglez le paramètre Clock Source (PATCH/Common/Common General) sur PATCH et fixez le tempo désiré.

Si vous désirez utiliser l'horloge de tempo du séquenceur en mode Patch, réglez le paramètre Clock Source (PATCH/Common/Common General) sur SEQUENCER

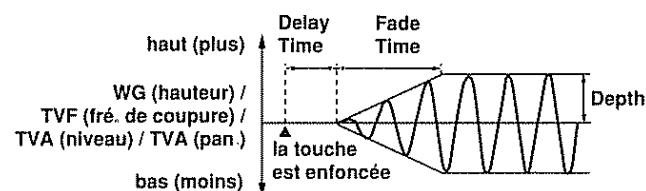
Si vous désirez utiliser un tempo fixe en mode Performance (réglage du paramètre Perform Tempo), réglez le paramètre Clock Source (PERFORM/Common/Common) sur PERFORM et fixez le tempo désiré.

Si vous désirez utiliser l'horloge de tempo du séquenceur en mode Performance, réglez le paramètre Clock Source (PERFORM/Common/Common) sur SEQUENCER.

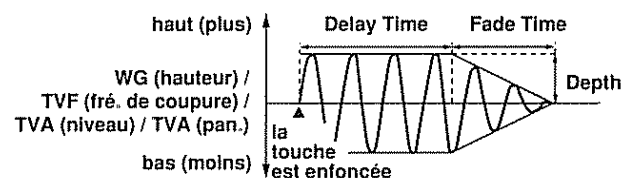
Fade Mode (Mode de fondu du LFO)

Détermine comment le LFO s'appliquera.

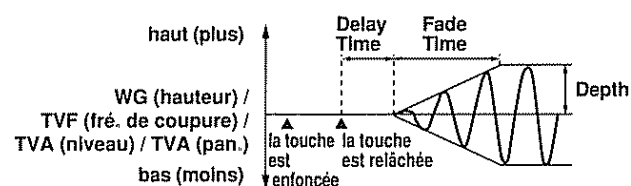
ON-IN : Le LFO apparaîtra progressivement après enfoncement de la touche.



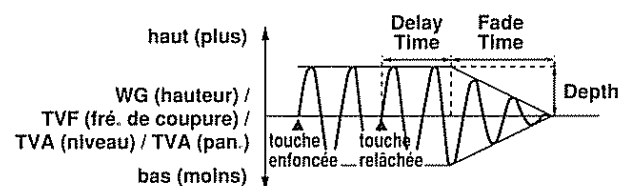
ON-OUT: Le LFO s'applique immédiatement à l'enfoncement de la touche puis disparaît progressivement



OFF-IN : Le LFO apparaît progressivement après relâchement de la touche.



OFF-OUT: Le LFO s'applique immédiatement à l'enfoncement de la touche et commence à disparaître progressivement au relâchement.



Delay Time (Temps de retard du LFO)

Quand le paramètre Fade Mode est réglé sur ON-IN, ce paramètre spécifie le temps qui s'écoule entre l'enfoncement de la touche et le début d'action du LFO. Quand ON-OUT est sélectionné, ce paramètre fixe le temps durant lequel le LFO continue à être actif après relâchement de la touche.

Quand le paramètre Fade Mode est réglé sur OFF-IN, ce paramètre spécifie le temps qui s'écoule entre le relâchement de la touche et le début d'action du LFO. Quand OFF-OUT est sélectionné, ce paramètre fixe le temps durant lequel le LFO reste actif après le relâchement de la touche.

Référez-vous aux schémas de la page précédente.

Fade Time (Durée de fondu du LFO)

Spécifie le temps qui s'écoule après le temps de retard jusqu'à ce que l'amplitude du LFO atteigne son maximum (ou son minimum).

Référez-vous aux schémas de la page précédente.

Offset (Décalage de niveau du LFO)

Ajuste vers le haut ou le bas la forme d'onde du LFO à partir de la valeur centrale (hauteur ou fréquence de coupure). Des valeurs positives (+) décalent la forme d'onde au-dessus de la valeur centrale. Des valeurs négatives (-) la décalent en-dessous de la valeur centrale.

<Depth (amplitude de LFO)>

Les paramètres Depth ajustent la façon dont le LFO affecte chaque paramètre. Appliquer un LFO à la hauteur crée du vibrato, l'appliquer à la fréquence de coupure crée un effet wah-wah et l'appliquer au volume crée un tremolo.

Pitch (Amplitude d'action du LFO sur la hauteur)

Ajuste le degré d'action du LFO sur la hauteur.

Filter (Amplitude d'action du LFO sur le filtre)

Ajuste le degré d'action du LFO sur la fréquence de coupure.

Level (Amplitude d'action du LFO sur le niveau)

Ajuste le degré d'action du LFO sur le volume.

Pan (Amplitude d'action du LFO sur le panoramique)

Ajuste le degré d'action du LFO sur le panoramique.

- * La hauteur et le volume changent de façon inverse selon que les réglages du paramètre Depth sont positifs (+) ou négatifs (-). Régler un paramètre Depth sur une valeur positive (+) pour un Tone et sur la même valeur numérique mais négative (-) pour un autre Tone permet que la phase de modulation des deux Tones soit inversée l'une par rapport à l'autre. Cela vous permet de faire un son qui passe d'un Tone à l'autre et se déplace cycliquement dans le champ sonore stéréo.

Affichage Control Param

Spécifie les paramètres de Tone qui seront pilotés par les commandes Ctrl 1-3 fixées en affichage Common Control (PATCH/Common).

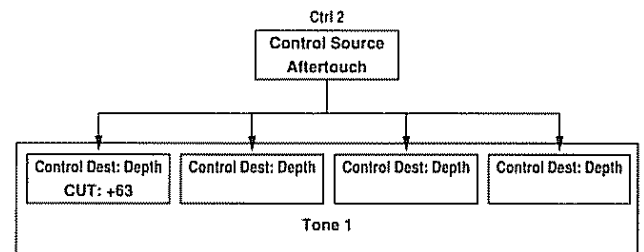
PATCH/LFO&Ctl	Control Param	Tone 1---
<Common Source>	<Control Dest:Depth>	
1 (MODULATION)	OFF: 0 OFF: 0 OFF: 0 OFF: 0	0 OFF: 0
2 SYS-CTRL1	OFF: 0 OFF: 0 OFF: 0 OFF: 0	0 OFF: 0
3 SYS-CTRL2	OFF: 0 OFF: 0 OFF: 0 OFF: 0	0 OFF: 0
	<Off>	

<Control Dest: Depth (destin. de commande : amplitude)>

Ctrl 1-3 peuvent servir simultanément à piloter jusqu'à quatre paramètres pour chaque Tone.

Par exemple, le filtre peut s'ouvrir quand on appuie plus fortement sur une touche (aftertouch).

Ouverture du filtre du Tone 1 par aftertouch.



Utilisez Control Dest pour sélectionner les paramètres pilotés par Ctrl 1-3:

OFF : pas de commande

PCH : Pitch (hauteur)

CUT : Cutoff frequency ou fréquence de coupure (PATCH/TVF/TVF Param)

RES : Résonance (PATCH/TVF/TVF Param)

LEV : Tone Level ou niveau du Tone (PATCH/TVA/TVA Param)

PAN : Tone Pan ou panoramique du Tone (PATCH/TVA/TVA Param)

MIX : Mix/EFX Send Level ou niveau d'envoi Mix/EFX (PATCH/Effects/General)

CHO : Chorus Send Level ou niveau d'envoi au chorus (PATCH/Effects/General)

REV : Reverb Send Level ou niveau d'envoi à la reverb (PATCH/Effects/General)

PL1 : Amplitude de Vibrato (PATCH/LFO&Ctl/LFO1Param)

PL2 : Amplitude de Vibrato (PATCH/LFO&Ctl/LFO2Param)

FL1 : Amplitude de Wah-Wah (PATCH/LFO&Ctl/LFO1Param)

FL2 : Amplitude de Wah-Wah (PATCH/LFO&Ctl/LFO2Param)

AL1 : Amplitude d'effet Tremolo (PATCH/LFO&Ctl/LFO1 Param)

AL2 : Amplitude d'effet Tremolo (PATCH/LFO&Ctl/LFO2 Param)

pL1 : Amplitude d'action du LFO1 sur le panoramique (PATCH/LFO&Ctl/LFO1 Param)

pL2 : Amplitude d'action du LFO2 sur le panoramique (PATCH/LFO&Ctl/LFO2 Param)

L1R : Vitesse de modulation de la forme d'onde du LFO1 (PATCH/LFO&Ctl/LFO1 Param)

L2R : Vitesse de modulation de la forme d'onde du LFO2 (PATCH/LFO&Ctl/LFO2 Param)

Le paramètre Depth (amplitude d'action) ajuste le degré de changement applicable au paramètre de Tone sélectionné comme destination de la commande (Control Dest). Des valeurs plus élevées donnent un changement plus important. Des valeurs négatives (-) inversent la direction du changement. Pour le paramètre Rate (PATCH/LFO&Ctl/LFO Param 1/2), des valeurs négatives (-) accélèrent la modulation tandis que des valeurs positives (+) la ralentissent.

- * Les changements de paramètre de Tone effectués avec Ctrl 1-3 n'affectent que le jeu. Ils n'affectent pas la valeur de paramètre de Tone.

Ctrl 1 (Commande 1)

Control Dest spécifie les quatre paramètres de Tone pilotés par la commande Ctrl 1. Depth sert à ajuster le degré de changement de chaque paramètre de Tone.

- * La commande Ctrl 1 est toujours assignée à la MODULATION

Ctrl 2 (Commande 2)

Control Dest spécifie les quatre paramètres de Tone pilotés par la commande Ctrl 2. Depth sert à ajuster le degré de changement de chaque paramètre de Tone.

Utilisez Control Source pour régler la commande Ctrl 2. Ce réglage change également le réglage Control Source du paramètre Ctrl2 (PATCH/Common/Common Control)

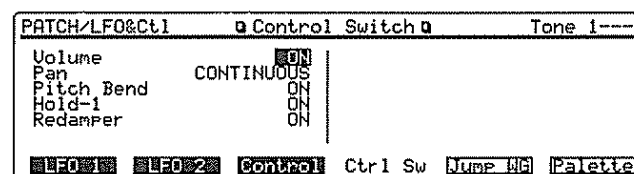
Ctrl 3 (Commande 3)

Control Dest spécifie les quatre paramètres de Tone pilotés par la commande Ctrl 3. Depth sert à ajuster le degré de changement de chaque paramètre de Tone.

Utilisez Control Source pour régler la commande Ctrl 3. Ce réglage change également le réglage Control Source du paramètre Ctrl3 (PATCH/Common/Common Control)

Affichage Control Switch

Dans cet affichage, vous pouvez spécifier si vous désirez que chaque Tone reçoive ou non les messages MIDI de volume, panoramique, pitch bend, etc.



- * Généralement, les messages de volume commandent le volume, les messages de panoramique la position stéréo et les messages de pitch bend la hauteur de la note en cours. Toutefois, le XP-80 permet à ces messages de piloter d'autres paramètres de Tone. Par conséquent, quand vous réglez un paramètre spécifique comme devant être contrôlé par de tels messages, assurez-vous que le commutateur de commande correspondant est sur OFF. S'il est sur ON, les fonctions d'origine de ces messages MIDI sont également activées.

Volume (Commutateur de commande de Volume)

Réglez-le sur ON quand vous désirez que chaque Tone reçoive les messages de volume. Sinon, réglez-le sur OFF.

Pan (Commutateur de commande de panoramique)

Détermine comment les messages de panoramique sont reçus.

OFF : Non reçus.

CONTINUOUS : Quand des messages de panoramique sont reçus, la position stéréo de la note spécifiée change

KEY-ON : La position stéréo d'une note spécifique est changée quand la note est jouée. La position stéréo de la note ne change pas tant qu'une nouvelle touche n'est pas pressée même si des messages de panoramique ont été reçus pendant que la note jouait. Dans ce cas, seule la position stéréo de la note suivante change, pas celle de la note en cours.

Pitch Bend (Commutateur de commande de Pitch bend)

Réglez-le sur ON quand vous désirez que chaque Tone reçoive les messages de Pitch Bend. Sinon, réglez-le sur OFF.

Hold-1 (Commutateur de commande Hold1)

Réglez-le sur ON quand vous désirez que chaque Tone reçoive les messages Hold1 (sustain). Sinon, réglez-le sur OFF.

Redamper (Commutateur de commande Redamper)

Si des messages Hold1 sont reçus durant la période de disparition du son alors qu'une touche est relâchée, ce paramètre détermine si vous désirez ou non maintenir le son de note actuellement produit. Si vous désirez maintenir le son, réglez ce paramètre sur ON. Quand vous utilisez cette fonction, réglez également le paramètre Hold 1 sur ON. Cette fonction est efficace avec les sons de piano.

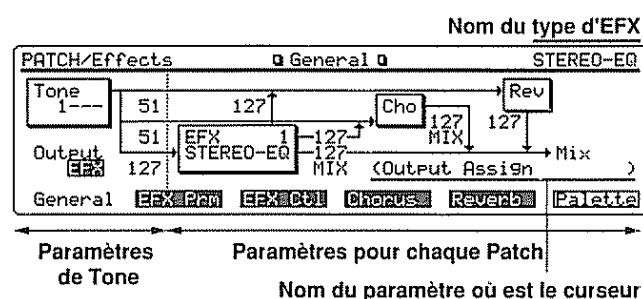
Réglages d'effets pour un Patch (Effects)

- * Avec l'arpégiateur en service, la fenêtre Arpeggio en affichage de jeu/Play (PATCH) assignera la réouverture de la fenêtre Arpeggio à [F6]. Pour régler les paramètres d'effets, tenez enfoncé [SHIFT] en pressant [F6] pour appeler l'affichage correspondant

<Routage d'effets>

Décider de la façon dont vous désirez que les effets soient connectés dépend principalement de la façon dont chaque Tone et son d'effet est produit. Faites les liaisons voulues puis envoyez le niveau de signal à traiter. Avec un niveau (Level) 0, rien n'est envoyé et aucun effet n'est connecté.

La première étape est de configurer les effets en affichage General (Effects general). La procédure de base est évoquée ci-dessous.



- * L'affichage graphique ainsi que les paramètres affichés changent avec les réglages.

(Procédure de base)

1. Pressez [EFX], [CHORUS] et/ou [REVERB] pour activer les effets voulus.

Les réglages de paramètres n'ont pas d'action à moins d'avoir activé les effets correspondants

2. Décidez de la destination du Tone

Utilisez Output Assign (assignation de sortie) pour spécifier comment est produit chaque Tone. Si chaque Tone doit passer par EFX, sélectionnez EFX et utilisez le paramètre Mix/EFX Send Level pour ajuster le niveau du Tone.

3. Ajustez la quantité de chorus et/ou reverb

Faites vos réglages de base de chorus et reverb pour chaque Tone

Pour le chorus, réglez le paramètre Chorus Send Level. Réglez-le à 0 si vous ne désirez pas cet effet.

Pour la reverb, réglez le paramètre Reverb Send Level. Réglez-le à 0 si vous ne désirez pas cet effet.

- * Des réglages détaillés sur la façon dont le son est produit se font en affichage chorus. Faites de même pour la reverb (type, durée, etc...) en affichage Reverb.

4. Sélectionnez le type d'EFX.

Si vous avez sélectionné EFX à l'étape 2, utilisez le paramètre EFX Type pour sélectionner le type d'EFX.

- * Des réglages détaillés pour le type d'EFX que vous avez sélectionné peuvent être faits en affichage EFX Param.

5. Ajout de chorus ou de reverb à un son qui est passé par EFX.

Si vous désirez appliquer chorus et/ou reverb au son après passage par EFX, ajustez la quantité de chorus ou de reverb avec les paramètres EFX Chorus Send Level et EFX Reverb Send Level. Sinon, réglez ces paramètres à 0.

6. Choix de la destination du son passé par EFX.

Utilisez le paramètre EFX Output Assign (assignation de sortie) pour envoyer le son en prise MIX OUTPUT ou DIRECT OUTPUT.

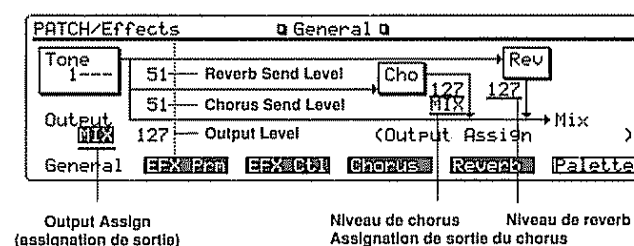
7. Faites les réglages fins d'EFX, chorus et reverb pour ajuster la balance entre ces effets.

Affichage General (Effects General)

Utilisez cet affichage pour décider de la façon dont sont connectés les effets. Les paramètres affichés diffèrent selon le réglage du paramètre Output Assign.

- * Si vous avez sélectionné 2-10 comme type de structure 1&2 (ou 3&4) (PATCH/Common/Structure), les sorties de Tone 1 (ou 3) et de Tone 2 (ou 4) sont combinées en Tone 2 (ou 4). Les réglages de Tone 1 (ou 3) sont ignorés.

Paramètre Output Assign réglé sur MIX



Output Assign

MIX : Le son direct est envoyé en prise MIX OUTPUT. Si chorus et/ou reverb sont sélectionnés, ces effets sont produits conjointement au son direct.

Reverb Send Level

Ajuste l'intensité de reverb pour chaque Tone.

Chorus Send Level

Ajuste l'intensité de chorus pour chaque Tone.

Mix/EFX Send Level

Ajuste le volume de chaque Tone.

Chorus Level

Ajuste le niveau du son de chorus.

- * Ce réglage affecte parallèlement la valeur du paramètre Level (PATCH/Effects/Chorus).

Chorus Output Assign

Spécifie comment le son de chorus est produit par la prise MIX OUTPUT.

MIX : Le son direct est mélangé avec le son de chorus et le son de reverb, avant d'être produit.

REV : Le son direct est mélangé avec le son de reverb et le son de chorus auxquels la reverb a été appliquée, avant d'être produit.

M+R : Le son direct est mélangé avec le son de chorus, le son de reverb et le son de chorus pour lequel la reverb s'applique, avant d'être produit.

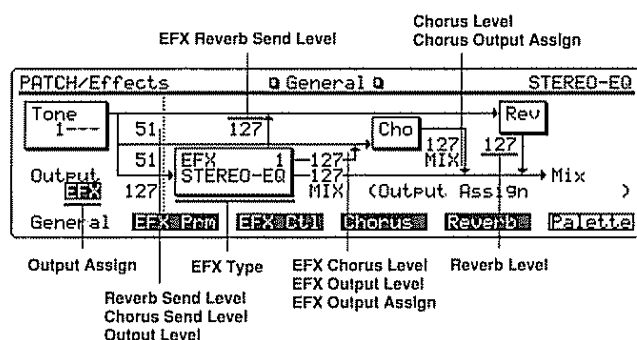
* Ce réglage affecte également la valeur du paramètre Output (PATCH/Effects/Chorus).

Reverb Level

Ajuste le niveau de volume du son de reverb.

* Ce réglage affecte également la valeur du paramètre Level (PATCH/Effects/Reverb).

Paramètre Output Assign réglé sur EFX



Output Assign

EFX : Le son direct est envoyé à EFX. Après passage par EFX, le son est envoyé à la destination spécifiée par le paramètre EFX OUTPUT Assign.

Reverb Send Level

Ajuste l'intensité de reverb pour chaque Tone.

Chorus Send Level

Ajuste l'intensité de chorus pour chaque Tone.

Mix/EFX Send Level

Ajuste le volume du son traité par EFX pour chaque Tone.

EFX Reverb Send Level

Ajuste l'intensité de reverb s'appliquant au son passé par EFX.

EFX Type

Sélectionne le type d'EFX parmi les 40 disponibles. Réglez les paramètres de chaque type d'EFX en affichage EFX (PATCH/Effects). Pour des détails, référez-vous à "Types d'effets EFX, paramètres EFX" (p.74).

EFX Chorus Send Level

Ajuste la quantité de chorus appliquée au son passé par EFX.

EFX Output Level

Ajuste le niveau de volume du son produit après passage par EFX.

EFX Output Assign

Spécifie la façon dont est produit le son passé par EFX.

MIX : Le son passé par EFX est produit en prise MIX OUTPUT. Si chorus et/ou reverb sont sélectionnés, tous ces effets sont produits conjointement au son direct.

DIR : Le son passant par EFX est produit par la prise DIRECT OUTPUT. Si chorus et/ou reverb sont sélectionnés, ces réglages n'ont pas d'effet.

Chorus Level

Ajuste le niveau de volume du son de chorus.

* Ce réglage affecte également la valeur du paramètre Level (PATCH/Effects/Chorus).

Chorus Output Assign

Spécifie comment le son de chorus est produit par la prise MIX OUTPUT.

MIX : Le son direct est mélangé avec le son de chorus et le son de reverb, avant d'être produit.

REV : Le son direct est mélangé avec le son de reverb et le son de chorus auquel la reverb a été appliquée, avant d'être produit.

M+R : Le son direct est mélangé avec le son de chorus, le son de reverb et le son de chorus auquel la reverb s'applique, avant d'être produit.

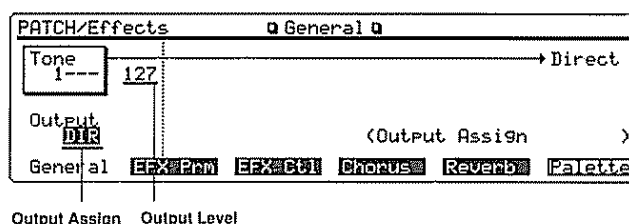
* Ce réglage affecte également la valeur du paramètre Output (PATCH/Effects/Chorus).

Reverb Level

Ajuste le niveau de volume du son de reverb.

* Ce réglage affecte également la valeur du paramètre Level (PATCH/Effects/Reverb).

Paramètre Output Assign réglé sur DIR



Output Assign

DIR : Seul le son direct est envoyé en prise DIRECT OUT. Si chorus et/ou reverb sont sélectionnés, les réglages d'effets n'ont pas d'action.

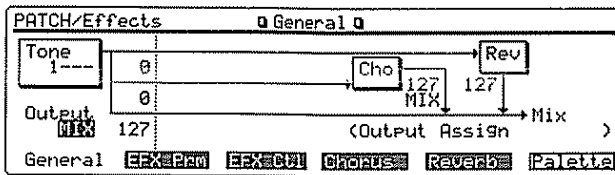
Mix/EFX Send Level

Ajuste le niveau de volume de chaque Tone.

<Exemples de réglage de routage d'effets>

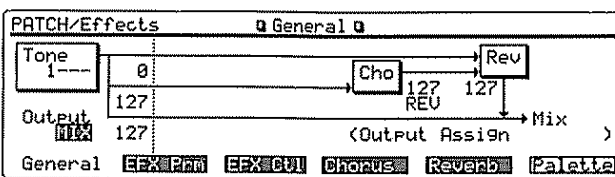
Vous pouvez régler les paramètres de 1 à 127. Certains paramètres n'ont pas de réglage de valeur numérique.

Pour envoyer un son direct non traité en prise MIX OUTPUT:



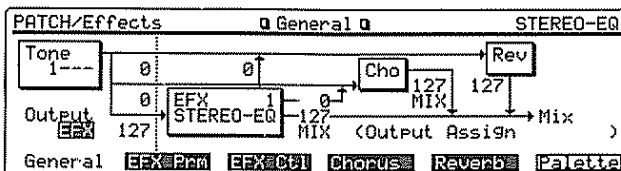
Output Assign: MIX
Mix/EFX Send Level: 1-127
Chorus Send Level: 0
Reverb Send Level: 0

Connexion de reverb et chorus en série :



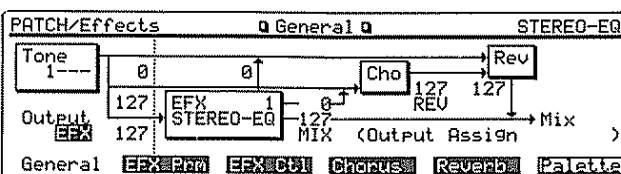
Output Assign: MIX
Mix/EFX Send Level: 1-127
Chorus Send Level: 1-127
Reverb Send Level: 0
Chorus Level: 1-127
Chorus Output Assign: REV
Reverb Level: 1-127

Emploi d'EFX uniquement :



Output Assign: EFX
Mix/EFX Send Level: 1-127
Chorus Send Level: 0
Reverb Send Level: 0
EFX Output Assign: MIX
EFX Output Level: 1-127
EFX Chorus Send Level: 0
EFX Reverb Send Level: 0

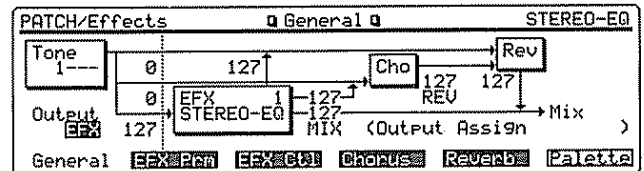
Application de reverb uniquement au son de chorus et connexion de la reverb et d'EFX en parallèle :



Output Assign: EFX
Mix/EFX Send Level: 1-127
Chorus Send Level: 1-127

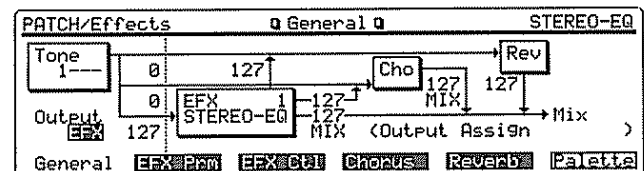
Reverb Send Level: 0
EFX Output Assign: MIX
EFX Output Level: 1-127
EFX Chorus Send Level: 0
EFX Reverb Send Level: 0
Chorus Level: 1-127
Chorus Output Assign: REV
Reverb Level: 1-127

Connexion d'EFX, chorus et reverb en série :



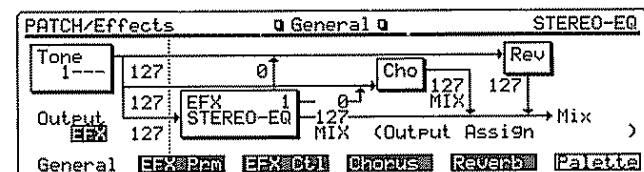
Output Assign: EFX
Mix/EFX Send Level: 1-127
Chorus Send Level: 0
Reverb Send Level: 0
EFX Output Assign: MIX
EFX Output Level: 1-127
EFX Chorus Send Level: 1-127
EFX Reverb Send Level: 1-127
Chorus Level: 1-127
Chorus Output Assign: REV
Reverb Level: 1-127

Connexion en série d'EFX et de chorus et reverb connectés en parallèle :



Output Assign: EFX
Mix/EFX Send Level: 1-127
Chorus Send Level: 0
Reverb Send Level: 0
EFX Output Assign: MIX
EFX Output Level: 1-127
EFX Chorus Send Level: 1-127
EFX Reverb Send Level: 1-127
Chorus Level: 1-127
Chorus Output Assign: MIX
Reverb Level: 1-127

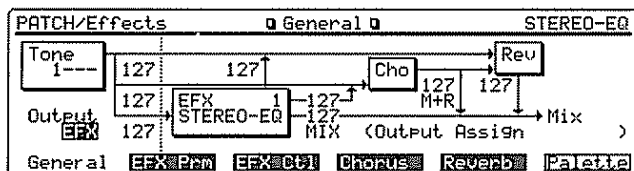
Connexion en parallèle d'EFX, chorus et reverb :



Output Assign: EFX
Mix/EFX Send Level: 1-127
Chorus Send Level: 1-127

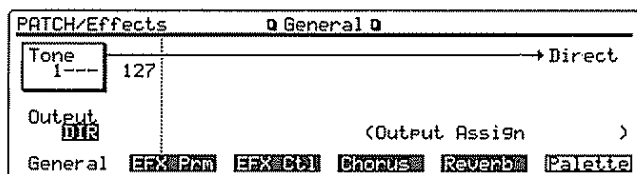
Reverb Send Level: 1-127
 EFX Output Assign: MIX
 EFX Output Level: 1-127
 EFX Chorus Send Level: 0
 EFX Reverb Send Level: 0
 Chorus Level: 1-127
 Chorus Output Assign: MIX
 Reverb Level: 1-127

Emploi simultané de connexions parallèles et en série :



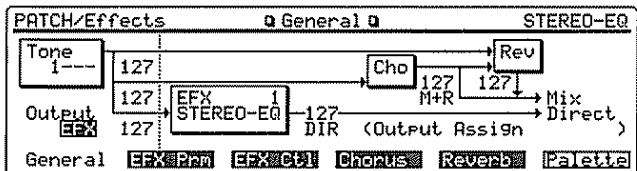
Output Assign: EFX
 Mix/EFX Send Level: 1-127
 Chorus Send Level: 1-127
 Reverb Send Level: 1-127
 EFX Output Assign: MIX
 EFX Output Level: 1-127
 EFX Chorus Send Level: 1-127
 EFX Reverb Send Level: 1-127
 Chorus Level: 1-127
 Chorus Output Assign: M+R
 Reverb Level: 1-127

Envoi du son direct sans traitement en prise DIRECT OUTPUT :



Output Assign: DIR

Envoi de son au travers d'EFX en prise DIRECT OUTPUT :



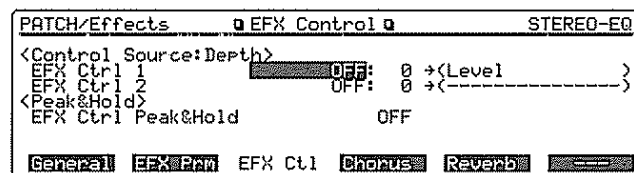
Output Assign: DIR
 Mix/EFX Send Level: 1-127
 EFX Output Assign: DIR
 EFX Output Level: 1-127

Affichage EFX Param

Les paramètres d'EFX que vous pouvez régler dépendent du type d'EFX sélectionné. Pour des détails, référez-vous à "Types d'effets EFX (Paramètres d'EFX)" (p 74).

Affichage EFX Control

Comme avec les paramètres de Tone, vous pouvez modifier les paramètres d'EFX à l'aide des commandes. Les paramètres d'EFX qui peuvent être pilotés sont indiqués entre parenthèses () Ils diffèrent en fonction du type d'EFX choisi (PATCH/Effects/General). Pour des détails, référez-vous à "Types d'effets EFX (Paramètres d'EFX)" (p 74).



<Control Source>

Chaque Patch peut avoir trois assignations de commandes (EFX Ctrl 1-3), et vous pouvez assigner les commandes suivantes comme source de commande (control source).

OFF : pas de commande utilisée.

SYS-CTRL1 : Commande Système 1

SYS-CTRL2 : Commande Système 2

MODULATION : Modulation (commande MIDI 1)

BREATH : Souffle (commande MIDI 2)

FOOT : Pédale (commande MIDI 4)

VOLUME : Volume (commande MIDI 7)

PAN : Panoramique (commande MIDI 10)

EXPRESSION : Expression (commande MIDI 11)

PITCH BEND : Pitch bend

AFTERTOUCH : Aftertouch ou pression

* Si vous désirez utiliser une commande commune à tous les Patches, ou une commande non disponible à la sélection ici, commencez par choisir SYS-CTRL1 ou SYS-CTRL2 comme source de commande puis utilisez le paramètre Sys-Ctrl1 (SYSTEM/Control/Control Assign) ou Sys-Ctrl2 (SYSTEM/Control/Control Assign) pour sélectionner la commande.

<Depth>

Ajuste le degré de changement du paramètre d'EFX en réponse au mouvement de la commande. Des valeurs plus élevées donnent plus de changement. Des valeurs négatives (-) inversent la direction du changement.

<Peak&Hold>

Les messages de pédale ne maintiennent que les messages de note – pas les réglages d'effet. Cela rend impossible le maintien des réglages d'effet pendant que vous jouez.

Le XP-80 peut maintenir des valeurs de paramètre (valeurs de changement maximal) même si la commande est ramenée en position originale après réception de messages de pédale.

EFX Ctrl 1 (Commande 1 d'EFX)

Détermine la commande (Control Source) du paramètre EFX Ctrl 1. Fixe l'amplitude de changement du paramètre d'EFX avec Depth.

EFX Ctrl 2 (Commande 2 d'EFX)

Détermine la commande (Control Source) du paramètre EFX Ctrl 2. Fixe l'amplitude de changement du paramètre d'EFX avec Depth.

EFX Ctrl Peak&Hold (Crête & maintien de commande)

Utilisez Peak&Hold pour spécifier comment les valeurs de paramètres EFX seront maintenues après réception de messages de pédale.

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

HOLD : Les valeurs de paramètre EFX seront maintenues quand des messages de pédale seront reçus.

PEAK: Les valeurs de paramètre EFX seront maintenues quand des messages de pédale seront reçus. Mais si une valeur supérieure à celle actuellement employée est reçue alors que le sustain (Hold) est toujours sur ON, la nouvelle valeur sera alors prise en compte et à son tour maintenue.

- * Quand vous utilisez cette fonction, assurez-vous de régler le paramètre Hold-1 (PATCH/LFO&Ctl/Control Switch) sur ON.
- * Si HOLD est sélectionné, vous devez également régler le paramètre Hold (SYSTEM/Control/Control Source) sur le type de message de pédale à piloter.
- * Si PEAK est sélectionné, vous devez également régler le paramètre Peak (SYSTEM/Control/Control Source) sur le type de message de pédale à piloter.

Affichage Chorus

Dans cet affichage, vous pouvez faire les réglages de chorus qui déterminent comment le chorus sonnera et sera produit.

PATCH/Effects		Chorus	
Level	127		
Rate	21		
Depth	23		
Pre-Delay	69		
Feedback	0		
Output	MIX		

General EFX Pm EFX Ctl Chorus Reverb

Level (niveau de Chorus)

Ajuste le niveau de volume du son de chorus.

- * Ce réglage affecte également le paramètre Chorus Level (PATCH/Effects/General).

Rate (Vitesse du Chorus)

Ajuste la vitesse de modulation du chorus.

Depth (Amplitude de Chorus)

Ajuste l'amplitude de modulation du chorus.

Pre-Delay

Le temps qui s'écoule entre le moment où le son direct commence et celui où le son de chorus se fait entendre. Des valeurs plus élevées donnent un son plus spacieux.

Feedback (Niveau de réinjection dans le Chorus)

Ajuste la quantité de son de chorus qui est réinjectée (renvoyée) dans le chorus. Des valeurs plus élevées créent un effet plus intense.

Output (Assignation de sortie du chorus)

Détermine comment le son de chorus est produit par la prise MIX OUTPUT.

MIX : Le son direct est mélangé avec le son de chorus et le son de reverb puis produit.

REVERB : Le son direct est mélangé avec le son de reverb et le son de chorus auquel la reverb s'applique, avant d'être reproduit.

MIX+REV : Le son direct est mélangé avec le son de chorus, le son de reverb et le son de chorus auquel la reverb s'applique, avant d'être reproduit.

- * Ce réglage peut également être fait en affichage General (PATCH/Effects).

Affichage Reverb

Cet affichage sert aux réglages d'effet reverb tels que type et durée.

PATCH/Effects		Reverb	
Type	STAGE2		
Level	127		
Time	65		
HF damp	4000		
Delay Feedback	0		

General EFX Pm EFX Ctl Chorus Reverb

Type (pour Reverb et Delay)

Sélectionne le type de reverb ou delay.

ROOM1 : Reverb courte, dense

ROOM2 : Reverb courte, diffuse

STAGE1 : Reverb avec plus de réverbération tardive

STAGE2 : Reverb avec fortes réflexions premières

HALL1 : Reverb avec réverbération claire

HALL2 : Reverb avec réverbération riche

DELAY : Retard conventionnel

PAN-DLY : Delay avec des échos se déplaçant entre gauche et droite.

Level (Niveau de Reverb/Delay)

Ajuste le niveau du son de reverb (ou de delay).

- * Ce réglage affecte également la valeur du paramètre Reverb Level (PATCH/Effects/General).

Time (Durée de Reverb/Delay)

Pour les types de ROOM1 à HALL2, ce paramètre ajuste la durée de reverb. Pour DELAY ou PAN-DLY, ce paramètre ajuste le temps de retard. Des valeurs plus élevées donnent un son plus ample.

HF damp (Atténuation des hautes fréquences de Reverb/Delay)

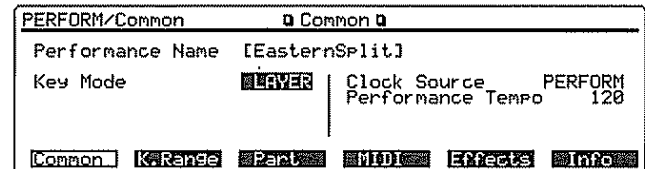
Ajuste la fréquence au-dessus de laquelle la reverb sera coupée. Plus bas est ce réglage, plus il y a de hautes fréquences coupées, ce qui donne un son plus doux, plus étouffé. Si vous désirez avoir une reverb avec toutes ses composantes harmoniques, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Delay Feedback (Niveau de réinjection dans le delay)

Si vous avez sélectionné DELAY ou PAN-DLY, ce paramètre ajuste la quantité de son retardé qui est réinjecté (renvoyé) dans l'effet delay. Des valeurs plus élevées donnent plus de répétitions.

Fonctions des paramètres de Performance**Réglages communs à la totalité de la Performance (Common)****Affichage Common**

Cet affichage sert au réglage des paramètres qui ne font pas partie des autres groupes. Ils comprennent Performance Name et Key Mode.

**Performance Name**

Vous pouvez utiliser 12 caractères alphanumériques pour nommer la Performance.

Key Mode (mode de clavier)

Détermine comment la source sonore sera jouée par le clavier du XP-80. Le réglage Key Mode apparaît en affichage de jeu/Play (PERFORM).

LAYER : Avec une Performance layer, toutes les Parties dont le paramètre Local Sw (PERFORM/MIDI/Part MIDI) est sur ON joueront quand on jouera sur le clavier. Les messages MIDI seront transmis depuis le clavier vers le séquenceur comme déterminé par le réglage du paramètre Local Sw (PERFORM/MIDI/Part MIDI) pour chaque Partie.

La transmission des messages MIDI du clavier aux appareils MIDI externes est déterminée par le paramètre Tx Switch (PERFORM/MIDI/Part MIDI) pour chaque Partie.

SINGLE : Avec une Performance Single, seule la Partie active joue quand on joue sur le clavier. Les messages MIDI peuvent être transmis du clavier au séquenceur et appareils MIDI externes même si le paramètre Local Sw de la Partie active (PERFORM/MIDI/Part MIDI) est réglé sur OFF.

- * Il est également possible d'alterner entre Single et Layer en pressant [LOCAL/TX/RX] pour ouvrir la fenêtre LOCAL/TX/RX, et en pressant [F5] (K Mode).
- * Si LAYER a été sélectionné et que vous essayez de jouer des Patches ayant toutes les Parties, vous ne pourrez probablement pas faire jouer autant de voix simultanées. Lorsque vous superposez des Patches, sachez que le nombre de voix disponibles est à prendre en compte et désactivez les Parties inutiles. Faites les réglages de tessiture (Key Range) pour chaque Partie afin de vous permettre de jouer sur le clavier avec des splits (sections indépendantes sur le clavier faisant jouer différentes Parties).

Clock Source (Source d'horloge de la Performance)

Avec certains paramètres, vous pouvez fixer une valeur de temps en terme de durée de note qui sera alors déterminée par un tempo que vous aurez spécifié (tempo de référence). Ce sont les paramètres Rate (PATCH/LFO&Cti/LFO1,2 Param), Time (PATCH/WG/Wave Prm), et certains paramètres d'EFX. Un tempo de référence peut être réglé pour chaque Patch mais si un Patch est utilisé en mode Performance, les réglages de ce Patch seront ignorés. Sélectionnez votre source de synchronisation

PERFORM : Synchronisation sur le tempo de Performance.

SEQUENCER : Synchronisation sur le tempo du séquenceur

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

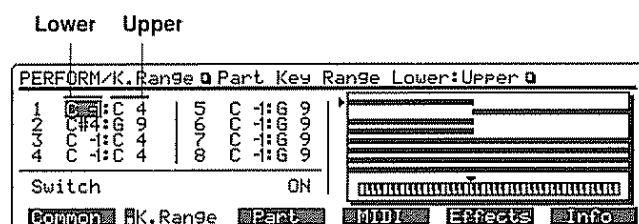
Performance Tempo

Fixe le tempo de la Performance.

Réglage de la tessiture de jeu (K.Range)

Affichage Part Key Range Lower : Upper

Dans cet affichage, vous pouvez spécifier la tessiture de jeu de chaque Partie. Utilisez cette option pour que des notes situées dans des zones différentes du clavier fassent jouer des Parties différentes. La plage spécifiée sera graphiquement affichée.

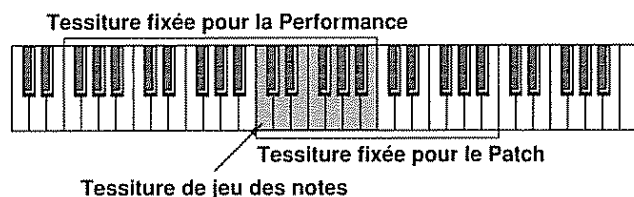


- * Part Key Range Lower : Upper est constitué de deux pages d'affichage : une page pour les Parties de 1 à 8 et une autre pour les Parties de 9 à 16. Pour changer cette page, pressez [F2] (K.Range).

1 (tessiture de Partie 1)– 16 (tessiture de Partie 16)

Lower correspond à la note la plus basse que la Partie peut jouer et Upper à la plus haute, de C-1 (do-1) à G9 (sol 9).

- * Si des réglages K Range (PATCH/Common/Tone Key Range) ont été faits pour le Patch, seules les notes appartenant aux deux réglages Key Range (de Patch et Performance) joueront



- * Lower ne peut pas être réglé sur une valeur supérieure à celle de Upper, ni l'inverse. Si vous faites cela par erreur, les deux valeurs s'échangent

- * Si vous avez utilisé [+OCT] ou [-OCT] ou le paramètre Transpose (SYSTEM/Setup/Setup) pour transposer la hauteur du clavier du XP-80, la zone de clavier spécifiée par Key Range se décale également.

Switch (Commutateur de tessiture)

Détermine si le réglage de tessiture (Key Range) doit être utilisé ou non. Le réglage Key Range sert lorsque le paramètre Switch est sur ON.

- * Il est également possible d'alterner entre ON et OFF en pressant [LOCAL/TX/RX] pour ouvrir la fenêtre LOCAL/TX/RX, et en pressant [F6] (K.Range)

Réglages pour chaque Partie (Part)

Affichage Part Param (paramètres de Partie)

Cet affichage sert à assigner un Patch à chaque Partie et à régler le volume et autres paramètres pour la Partie

PERFORM/Part	Part Param	1 (Koto)
Patch Group	GM	Coarse Tune +12
Patch Number	100	Fine Tune 0
Part Level (Koto)	97	Octave Shift 0
Part Pan	L20	Voice Reserve (rest 0) 24
Common K.Range Part MIDI Effects Palette		

Patch Group

Détermine le groupe de Patches où sera choisi le Patch de chaque Partie (ou l'ensemble rythmique pour la Partie 10).

USER : Patches de la mémoire user

PR-A-PR-C : Patches de la mémoire preset A-C

GM : Patches GM

XP-A-XP-D : Patches des cartes d'extension d'onde installées dans les emplacements EXP-A-D

- * Pour afficher la liste des Patches (des ensembles rythmiques pour la Partie 10), pressez [SOUND LIST]

- * Choisir un groupe de Patches d'une carte d'extension d'onde n'est possible que si cette carte est installée.

Patch Number

Sélectionne le numéro de Patch qui est assigné à chaque Partie (ou ensemble rythmique pour la Partie 10).

- * Pour afficher la liste des Patches (ensembles rythmiques pour la Partie 10), pressez [SOUND LIST]

Part Level

Ajuste le volume de chaque Partie. A utiliser principalement pour effectuer la balance de volume entre les Parties.

Part Pan

Ajuste le panoramique pour chaque Partie. L64 donne l'extrême gauche, 0 le centre et 63R l'extrême droite.

- * Comme des réglages de panoramique sont également contenus dans chaque Patch, chaque Patch se déplacera de la valeur spécifiée ici en partant de sa position actuelle dans le champ stéréo.

Coarse Tune (Accord grossier de la Partie)

Ajuste la hauteur de chaque Partie par demi-ton (-4 à +4 octaves). La hauteur changera par rapport à celle spécifiée pour le Patch, considérée comme 0.

Fine Tune (Accord fin de la Partie)

Ajuste la hauteur spécifiée pour le paramètre Coarse Tune mais par centième (de demi-ton) (-50- +50 centièmes).

Octave Shift

Ajuste la hauteur de chaque Partie par octave (-4- +4 octaves). La hauteur se décalera par rapport à la hauteur spécifiée pour le Patch, considéré comme 0.

Voice Reserve

Ce réglage fixe le nombre de voix réservées à chaque Partie si plus de 64 voix simultanées sont demandées.

- * Vous pouvez donner n'importe quelle valeur à Voice Reserve tant que le total alloué à toutes les Parties ne dépasse pas 64 voix. Le nombre de voix restant disponibles est indiqué à droite du nom de paramètre (rest) comme référence pour faire les réglages

Faire les réglages MIDI d'une Partie (MIDI)**Affichage Part MIDI**

Utilisez cet affichage pour déterminer comment chaque Partie transmettra et recevra les messages MIDI.

PERFORM/MIDI		Part MIDI	1(Koto)
Channel	☒	Rx Prog Chg Switch	ON
Rx Switch	☒	Rx Volume Switch	ON
Tx Switch	☒	Rx Hold-1 Switch	ON
Local Switch	☒	Tx Bank Select	PATCH
		Tx Volume	OFF

Channel (canal MIDI)

Détermine le canal MIDI de chaque Partie.

- * Si vous réglez ici le même canal que pour le canal de contrôle Perform Ctrl-Ch (SYSTEM/MIDI/MIDI Param 1), la sélection du canal de contrôle a priorité. Utiliser des messages de changement de programme pour appeler des Patches entraînera en fait la sélection de Performances si vous ne donnez pas d'autre valeur à Perform Ctrl-Ch (SYSTEM/MIDI/MIDI Param 1).

Rx Switch (Commutateur de réception)

Détermine si chaque Partie recevra (ON) ou non (OFF) les messages MIDI. Avec OFF, la Partie répond au clavier mais pas au séquenceur interne ni aux appareils MIDI externes. Normalement sur ON, vous pouvez le régler sur OFF pour qu'une Partie spécifique ne joue pas durant la reproduction.

- * Ce réglage peut également être commuté par le paramètre Rx Switch de la fenêtre Local/Tx/Rx.

Tx Switch (Commutateur de transmission)

Détermine si chaque Partie transmettra (ON) ou non (OFF) des messages MIDI depuis la section de commande. Avec OFF, la Partie répond au clavier mais les données de jeu du clavier (messages MIDI) ne sont pas envoyées par la MIDI OUT. Normalement sur ON, vous pouvez le régler sur OFF pour que le XP-80 ne pilote pas les sources sonores externes.

- * Ce réglage peut également être commuté avec le paramètre Tx Switch de la fenêtre Local/Tx/Rx.

Commutateur Local

Détermine la connexion/déconnexion de la section de commande vis à vis de la source sonore interne pour chaque Partie. Avec OFF, le clavier ne fait pas jouer la Partie mais les données de jeu au clavier (messages MIDI) sont envoyées par la MIDI OUT. Normalement sur ON, vous pouvez le régler sur OFF pour que le clavier et les commandes du XP-80 ne pilotent que des sources sonores externes.

- * Ce réglage peut également être commuté avec le paramètre Local Sw de la fenêtre Local/Tx/Rx.

Rx Prog Chg Switch (Commutateur de réception des changements de programme)

Détermine si chaque Partie reçoit (ON) ou non (OFF) les messages MIDI et changements de programme.

Rx Volume Switch (Commutateur de réception de volume)

Détermine si chaque Partie reçoit (ON) ou non (OFF) les messages MIDI de volume.

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

Détermine si chaque Partie reçoit (ON) ou non (OFF) les messages MIDI Hold 1 (sustain).

Tx Bank Select (Groupe de sélection de banque transmise)

Quand vous sélectionnez une Performance, le XP-80 transmet normalement le numéro de banque et le numéro de programme de la Performance aux appareils MIDI externes. Si vous réglez le paramètre Tx Bank Select sur GROUP1-7, le numéro de programme du Patch ou de l'ensemble rythmique assigné à chaque Partie ainsi que le numéro de sélection de banque que vous avez réglé en affichage Bank Select Group (SYSTEM/MIDI) seront transmis simultanément. Cela permet de changer les sons simultanément sur plusieurs appareils MIDI externes (p.179).

PATCH : Quand vous sélectionnez une Performance, seul le numéro de banque et le numéro de programme de cette Performance sont transmis aux appareils MIDI externes. Ce réglage est celui normalement utilisé.

GROUP1 : Quand vous sélectionnez une Performance, le numéro de programme du Patch ou de l'ensemble rythmique assigné à chaque Partie ainsi que les valeurs réglées pour les paramètres Bank LSB et Bank MSB de <Grp 1> (SYSTEM/MIDI/Bank Select Group) seront transmis aux appareils MIDI externes conjointement aux numéros de programme et de banque de la Performance.

GROUP2 : Fonctionne comme GROUP1, mais Bank LSB et Bank MSB (SYSTEM/MIDI/Bank Select Group) seront transmis avec les valeurs de <Grp 2>, à la place de <Grp 1>.

GROUP3 : Fonctionne comme GROUP1, mais Bank LSB et Bank MSB (SYSTEM/MIDI/Bank Select Group) seront transmis avec les valeurs de <Grp 3>, à la place de <Grp 1>.

GROUP4 : Fonctionne comme GROUP1, mais Bank LSB et Bank MSB (SYSTEM/MIDI/Bank Select Group) seront transmis avec les valeurs de <Grp 4>, à la place de <Grp 1>.

GROUP5 : Fonctionne comme GROUP1, mais Bank LSB et Bank MSB (SYSTEM/MIDI/Bank Select Group) seront transmis avec les valeurs de <Grp 5>, à la place de <Grp 1>.

GROUP6 : Fonctionne comme GROUP1, mais Bank LSB et Bank MSB (SYSTEM/MIDI/Bank Select Group) seront transmis avec les valeurs de <Grp 6>, à la place de <Grp 1>.

GROUP7 : Fonctionne comme GROUP1, mais Bank LSB et Bank MSB (SYSTEM/MIDI/Bank Select Group) seront transmis avec les valeurs de <Grp 7>, à la place de <Grp 1>.

- * Si une Performance Single est sélectionnée, ce réglage est ignoré.
- * Avec un réglage GROUP1-7, le numéro de programme du Patch ou de l'ensemble rythmique assigné à chaque Partie et le numéro de banque que vous avez réglé en affichage Bank Select Group (SYSTEM/MIDI) ne sont pas enregistrés par le séquenceur interne du XP-80. Quant le paramètre Tx Switch est réglé sur OFF, le numéro de programme du Patch ou de l'ensemble rythmique assigné à chaque Partie et le numéro de banque que vous avez réglé en affichage Bank Select Group (SYSTEM/MIDI) ne sont pas transmis aux appareils MIDI externes.
- * Avec un réglage GROUP1-7, le numéro de programme du Patch ou de l'ensemble rythmique assigné à chaque Partie et le numéro de banque que vous avez réglé en affichage Bank Select Group (SYSTEM/MIDI) sont transmis sur le canal MIDI de la Partie.

Tx Volume (Volume transmis)

Si vous désirez que des messages de volume pour chaque Partie soit transmis aux appareils MIDI externes quand vous sélectionnez une Performance, réglez le volume désiré ici. Sinon, réglez ce paramètre sur OFF.

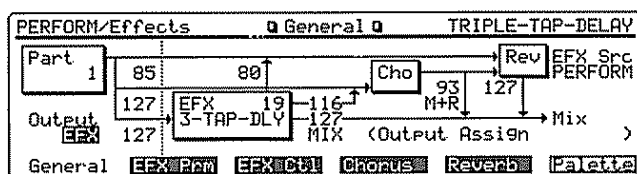
Réglages d'effets pour une Performance (Effects)

Les configurations des paramètres d'effets sont quasiment identiques pour une Performance et un Patch. Pour des détails concernant les effets, référez-vous à "Réglages d'effets pour un Patch" (p.60). Ici, seuls les paramètres d'effets différents de ceux du Patch seront évoqués.

- * Lorsque vous réglez des effets pour une Performance, suivez la procédure évoquée dans "Routage des effets" (p.60), mais remplacez Tone par Partie.

Affichage General (Effects General)

C'est ici que vous déciderez de la façon dont les effets utilisés seront connectés. Les paramètres affichés reflètent le réglage du paramètre Output Assign (assignation de sortie).



Output Assign

MIX : Le son direct est produit en prise MIX OUTPUT. Si chorus et/ou reverb sont sélectionnés, ces effets sont produits avec le son direct.

EFX : Le son direct est envoyé à EFX. Après passage par EFX, le son est dirigé vers la destination spécifiée par le paramètre EFX OUTPUT Assign.

DIR : Seul le son direct est produit en prise DIRECT OUT. Si chorus et/ou reverb sont sélectionnés, ces réglages sont inactifs.

PAT : Le son direct est tel que spécifié par le paramètre Output Assign du Patch assigné à chaque Partie. Les réglages des paramètres de Partie Output Assign, Mix/EFX Send Level, Chorus Send Level et Reverb Send Level sont multipliés par les réglages du Patch.

Reverb Send Level

Ajuste l'intensité de reverb pour chaque Partie.

- * Si DIR est sélectionné pour le paramètre Output Assign, ce réglage n'a pas d'effet car la reverb ne s'applique pas.

Chorus Send Level

Ajuste la quantité de chorus pour chaque Partie.

- * Si le paramètre Output Assign est réglé sur DIR, ce réglage n'a pas d'effet car le chorus ne s'applique pas.

Mix/EFX Send Level

Ajuste le volume de chaque Partie.

Si EFX est sélectionné pour le paramètre Output Assign, des valeurs plus élevées augmentent le volume du son d'EFX. Avec MIX ou DIRECT, des valeurs plus élevées augmentent le volume du son direct.

EFX Src (EFX source)

Sélectionne les réglages d'EFX qui seront utilisés par la Performance. Pour appliquer les réglages de la Performance, sélectionnez PERFORM. Pour utiliser les réglages d'un Patch assigné à une Partie, sélectionnez son numéro de Partie.

- * La Partie 10 (ensemble rythmique) ne peut pas être choisie car elle n'a pas de réglages d'effet. Si vous avez choisi une Partie de 1 à 9 ou de 11 à 16, les réglages d'EFX assignés à cette Partie seront affichés et vous pourrez les modifier. Pour conserver les nouveaux réglages d'EFX, réécrivez le Patch concerné.

<Emploi de la balance de volume de Tones (différents niveaux des quatre Tones) d'un Patch dans une Partie>

Réglez le paramètre Output Assign sur PAT.

Cela permet d'ajuster les paramètres Mix/EFX Send Level, Chorus Send Level et Reverb Send Level de la Partie tout en gardant les différences de valeurs relatives entre les Tones.

<Emploi des réglages d'EFX du Patch pour la Performance>

Réglez le paramètre Output Assign sur PAT et le paramètre EFX Src sur le numéro de la Partie à laquelle le Patch désiré est assigné (PART1-9, 11-16).

Les réglages de paramètres d'EFX du Patch assigné à la Partie sélectionnée s'appliqueront à toute la Performance.

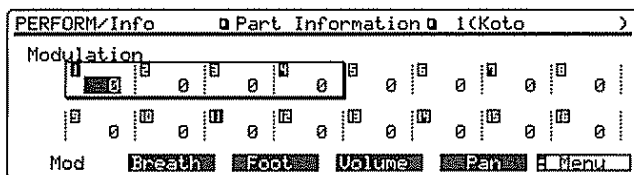
Information MIDI pour chaque Partie (Info)

- * Avec l'arpégiateur activé, fermer la fenêtre Arpeggio en affichage de jeu/Play (PERFORM) assignera la fonction de réouverture de la fenêtre Arpeggio à [F6]. Pour appeler l'affichage Part Information, tenez enfoncé [SHIFT] en pressant [F6].

Affichage Part Information

Dans cet affichage, vous pouvez vérifier le statut de réception des différents messages MIDI pour les 16 Parties d'un coup, ce qui est pratique pour voir si la source sonore répond correctement aux messages du clavier, du séquenceur ou de commandes MIDI externes.

- * Pour ramener à leurs valeurs standard les données affichées dans cet écran, tenez enfoncé [SHIFT] en pressant [EXIT].



L'affichage Part Information est constitué de trois menus. Après avoir sélectionné un menu par [F6] (Menu), pressez [F1]–[F5] pour appeler la page d'affichage de chaque message MIDI.

Modulation : [F1] (Mod)

Souffle: [F2] (Breath)

Pédale: [F3] (Foot)

Volume : [F4] (Volume)

Panoramique : [F5] (Pan)

Expression : [F1] (Exp)

Hold-1 ou sustain : [F2] (Hold)

Pitch Bend : [F3] (Bend)

Aftertouch par canal : [F4] (Aft)

Voix : [F5] (Voices)

Commande 1 de Système : [F1] (Sys 1)

Messages MIDI spécifiés par le paramètre Sys-Ctrl 1 (SYSTEM/Control/Control Assign)

Commande 2 de Système : [F2] (Sys2)

Messages MIDI spécifiés par le paramètre Sys-Ctrl 2 (SYSTEM/Control/Control Assign).

<Transmission de message MIDI>

Quand vous modifiez une valeur affichée dans l'écran Part Information (à l'exception des voix), le message MIDI correspondant à la valeur modifiée est transmis à la Partie active, au séquenceur du XP-80 ou aux appareils MIDI externes réglés sur le canal MIDI de cette Partie.

Si une Performance Layer a été sélectionnée, ce message MIDI n'est pas transmis aux appareils MIDI externes si le paramètre Tx Switch (PERFORM/MIDI/Part MIDI) de la Partie active est réglé sur OFF.

<Transmission de messages MIDI à l'aide de la palette sonore>

Avec les quatre curseurs de la palette sonore (Sound Palette), vous pouvez transmettre chaque modulation par des messages MIDI de commande 2 de système à la Partie active, au séquenceur interne et aux appareils MIDI externes. Cela vous permet d'utiliser la palette sonore comme une table de mixage.

<Procédure>

- 1 Appelez l'affichage Part Information du message MIDI à transmettre.
- 2 Pressez [◀] ou [▶] pour amener le curseur sur la Partie dont vous désirez modifier la valeur.

Vous pouvez ajuster les valeurs des quatre Parties encadrées à l'aide des curseurs.

Si vous avez sélectionné les Parties 1–4, les curseurs 1, 2, 3, et 4 ajustent respectivement les Parties 1, 2, 3, et 4.

Si vous avez sélectionné les Parties 5–8, les curseurs 1, 2, 3, et 4 ajustent respectivement les Parties 5, 6, 7, et 8.

Si vous avez sélectionné les Parties 9–12, les curseurs 1, 2, 3, et 4 ajustent respectivement les Parties 9, 10, 11, et 12.

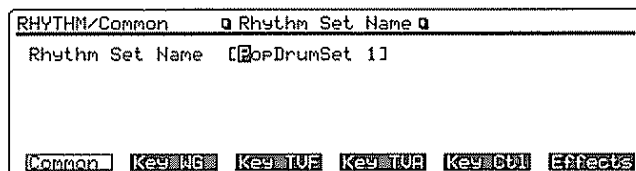
Si vous avez sélectionné les Parties 13–16, les curseurs 1, 2, 3, et 4 ajustent respectivement les Parties 13, 14, 15, et 16.

- 3 Déplacez chaque curseur pour ajuster la valeur qui lui est assignée.

Fonctions des paramètres d'ensembles rythmiques

Appellation d'ensemble rythmique (Common)

Affichage Rhythm Set Name



Rhythm Set Name

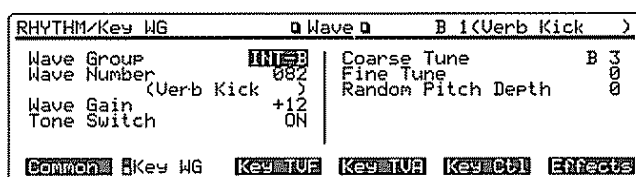
Vous pouvez utiliser douze caractères alpha-numériques pour nommer l'ensemble rythmique.

Modification de forme d'onde et de hauteur d'un Tone rythmique (Key WG)

- * Le groupe Key WG (Wave generator/générateur d'onde) est constitué des affichages Wave et Pitch Envelope. Pour alterner entre eux, pressez [F2] (Key WG)

Affichage Wave

Sélectionnez la forme d'onde de base du Tone rythmique et modifiez-la ou ajustez sa hauteur.



Wave Group

Sélectionne le groupe d'ondes.

INT A-B : Onde stockée en mémoire interne de l'unité.

EXP A-D : Onde stockée dans une carte d'extension d'ondes installée dans les emplacements EXP-A-D.

- * Pour afficher la liste d'ondes, pressez [SOUND LIST]
- * Sélectionner un groupe de Patches d'une carte d'extension d'ondes non installée n'est pas possible.

Wave Number

Sélectionne le numéro d'onde de base pour un Tone rythmique. Le nom de l'onde est affiché entre parenthèses.

- * Pour afficher la liste d'ondes, pressez [SOUND LIST]

Wave Gain

Ajuste le gain dans une plage de -6 à +12 dB, par paliers de 6 dB. Une augmentation de 6 dB double le gain.

Tone Switch

Régalez-le sur ON lorsque vous désirez un Tone rythmique spécifique. Sinon, laissez-le sur OFF.

Coarse Tune

Règle la hauteur du Tone rythmique joué.

Fine Tune

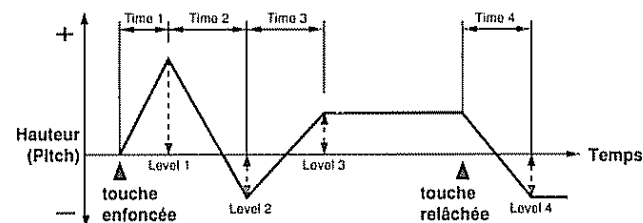
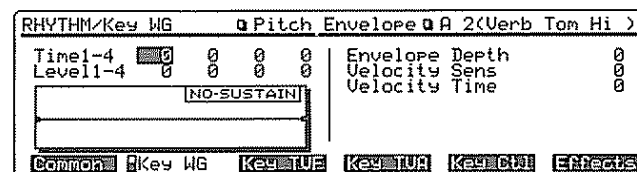
Règlage fin de hauteur (-50- +50 centièmes de demi-ton).

Random Pitch Depth

Pour des changements aléatoires de hauteur à chaque pression d'une touche, réglez ici la quantité désirée de variation de hauteur (en centièmes). Si vous ne désirez pas de changement aléatoire de hauteur, réglez ce paramètre à 0.

Affichage Pitch Envelope

C'est ici que vous réglez l'enveloppe de hauteur (de changement de hauteur au cours du temps). L'enveloppe de hauteur est affichée graphiquement.



Time1-4

Règle la durée des segments de l'enveloppe de hauteur (Time 1-4). Des réglages plus élevés allongent la durée de changement de hauteur d'un point au suivant (par exemple, le temps nécessaire à la hauteur pour passer du niveau (Level) 1 au niveau (Level) 2 correspond à Time 2).

Level1-4

Règle le niveau d'enveloppe de hauteur (Level 1-4) fixant la hauteur de chaque point par rapport à la celle de référence (fixée par les paramètres Coarse Tune ou Fine Tune). Des valeurs positives (+) augmentent la hauteur par rapport à la référence et des valeurs négatives (-) la diminuent.

Envelope Depth

Ajuste l'amplitude de l'enveloppe de hauteur. Des réglages plus élevés donnent un changement plus important. Des valeurs négatives (-) inversent l'enveloppe.

Velocity Sens

A utiliser pour que la dynamique de jeu au clavier agisse sur l'amplitude d'enveloppe de hauteur. Avec des valeurs positives (+), l'amplitude d'enveloppe de hauteur augmente quand la touche est jouée plus fortement. Des valeurs négatives (-) réduisent l'amplitude d'enveloppe de hauteur quand la touche est jouée plus fortement.

Velocity Time

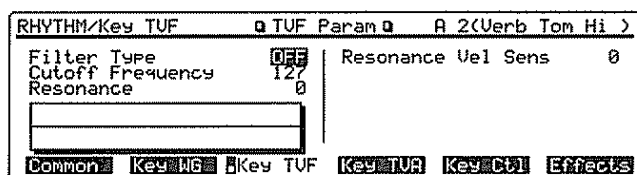
A utiliser pour que la dynamique de jeu agisse sur la durée d'enveloppe de hauteur. Avec des réglages positifs, une plus grande dynamique de jeu réduit les durées des segments d'enveloppe (accélère l'enveloppe). Avec des réglages négatifs, une plus forte dynamique augmente les durées des segments de l'enveloppe (ralentissent l'enveloppe).

Changement de tonalité (filtrage) d'un Tone rythmique (Key TVF)

* Le groupe Key TVF est constitué des pages d'affichage TVF Param et TVF Envelope. Pour alterner entre ces deux, pressez [F3] (Key TVF).

Affichage TVF Param (paramètres de TVF)

Cet affichage sert au réglage du TVF (filtre variant dans le temps). En changeant la brillance ou l'épaisseur d'un son, un Tone rythmique peut être modifié. Les caractéristiques de fréquence du filtre sont affichées graphiquement.



Filter Type

Fixe le filtrage. Un filtre atténue une plage de fréquences spécifique pour modifier la brillance ou l'épaisseur d'un son.

OFF : Aucun filtre n'est utilisé.

LPF : Ce filtre passe-bas coupe les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure (cutoff frequency) pour arrondir le son. C'est le filtre le plus communément utilisé dans les synthétiseurs.

BPF : Ce filtre passe-bande coupe les fréquences au-dessus et au-dessous de la plage centrée sur la fréquence de coupure. Particulièrement efficace pour créer des sons aux caractéristiques bien présentes.

HPF : Ce filtre passe-haut coupe les fréquences au-dessous de la fréquence de coupure. Permet la création de sons de percussion accentuant les aigus.

PKG : Ce filtre à crête accentue les fréquences autour de la fréquence de coupure. Il fait ressortir la percussion.

Cutoff Frequency

C'est la fréquence de coupure à laquelle le filtre entre en action sur les composantes fréquentielles de l'onde.

Si le type de filtre choisi est LPF, de plus bas réglages de fréquence de coupure réduisent les harmoniques hautes pour un son plus feutré. Des réglages plus élevés rendent le son plus brillant.

Si BPF est sélectionné, les composantes harmoniques changent selon la fréquence de coupure. Une utilisation efficace de ce réglage donne des sons très caractéristiques.

Avec HPF sélectionné, des réglages élevés de fréquence de coupure réduisent les harmoniques basses pour accentuer juste les composantes plus brillantes du son.

Avec PKG sélectionné, les harmoniques accentuées dépendent du réglage de fréquence de coupure.

Resonance

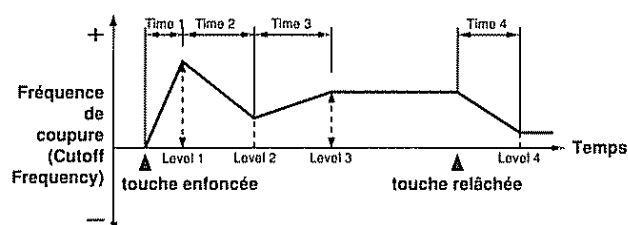
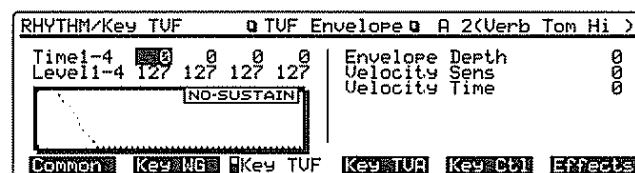
Accentue les fréquences proches de la fréquence de coupure. Des niveaux excessifs peuvent entraîner oscillation et distorsions.

Resonance Vel Sens (Sensibilité de la résonance à la dynamique)

A utiliser pour que la dynamique influence le paramètre Résonance. Pour que des dynamiques élevées donnent plus de changement de résonance, utilisez les valeurs positives. Pour moins de changement, utilisez les valeurs négatives (-).

Affichage TVF Envelope

Cet affichage sert au réglage de l'enveloppe de TVF (qui détermine le changement de fréquence de coupure au cours du temps). L'enveloppe de TVF est affichée graphiquement.



Time1-4

Règle la durée de l'enveloppe de hauteur (Time 1-4). Des réglages élevés accroissent le temps nécessaire à la fréquence de coupure pour passer d'un point au suivant (par exemple, Time 2 correspond au temps nécessaire à la fréquence de coupure pour passer du niveau (Level) 1 au niveau 2).

Level1-4

Règle le niveau d'enveloppe de TVF (Level 1-4) fixant la fréquence de coupure en chaque point par rapport à la valeur du paramètre Cutoff Frequency.

Envelope Depth

Ajuste l'amplitude d'enveloppe de TVF. Des réglages plus élevés donnent plus de changement. Des valeurs négatives inversent l'enveloppe.

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

A utiliser pour que la dynamique de jeu au clavier affecte l'amplitude d'enveloppe de TVF. Des réglages positifs accroissent l'amplitude de l'enveloppe quand on joue plus fort. Des réglages négatifs réduisent l'amplitude de l'enveloppe de TVF quand on joue plus fort.

Velocity Time (Sensibilité de la durée d'enveloppe de TVF à la dynamique)

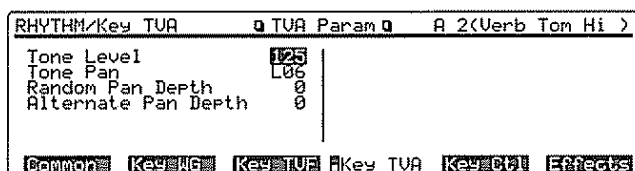
A utiliser pour que la dynamique de jeu au clavier affecte la durée d'enveloppe de TVF. Avec des réglages positifs, des dynamiques de jeu plus élevées réduiront la durée (accéléreront l'enveloppe). Avec des réglages négatifs, des dynamiques de jeu élevées au clavier augmenteront la durée d'enveloppe (ralentiront l'enveloppe).

Changement du volume d'un Tone rythmique (Key TVA)

* Le groupe Key TVA est constitué de deux pages d'affichage – TVA Param et TVA Envelope. Pour changer de page d'affichage, pressez [F4] (Key TVA).

Affichage TVA Param

Le TVA (amplificateur variant dans le temps) gère les variations de volume et de panoramique de Tone rythmique.



Tone Level

Ajuste le volume de base du Tone rythmique. Utilisez ce paramètre pour ajuster la balance de volume entre les Tones rythmiques selon vos désirs.

Tone Pan

Ajuste le panoramique (emplacement dans le champ stéréo) de chaque Tone rythmique. L64 correspond à l'extrême gauche, 0 au centre et 63R à l'extrême droite.

Random Pan Depth

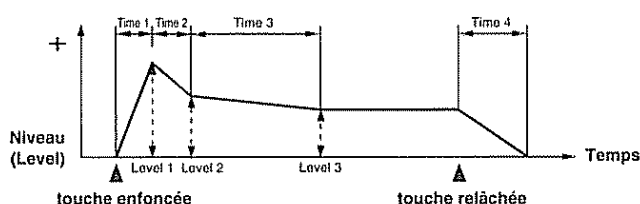
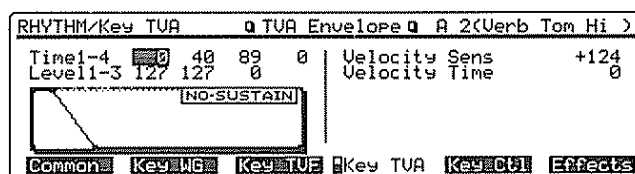
Utilisez ce paramètre pour obtenir un panoramique aléatoire pour chaque touche. Réglez une valeur correspondant au changement de panoramique désiré. Choisissez 0 si vous ne désirez pas de panoramique aléatoire.

Alternate Pan Depth

Utilisez ce paramètre pour un panoramique alternatif gauche/droit. Des valeurs plus élevées donnent un écart plus grand. Des valeurs L (gauche) ou R (droite) peuvent être réglées et peuvent servir à inverser le panoramique gauche/droit si désiré. Si vous souhaitez alterner la position panoramique de deux Tones rythmiques, réglez-les de façon équivalente mais l'un avec une valeur L et l'autre R.

Affichage TVA Envelope

Cet affichage sert à régler l'enveloppe de TVA (la façon dont le niveau de TVA change au cours du temps). L'enveloppe de TVA spécifiée est affichée graphiquement.



Time1-4

Règle la durée d'enveloppe de TVA (Time 1-4). Des réglages élevés allongent le temps nécessaire au volume pour passer d'un point au suivant (par exemple, Time 2 est la durée du passage du volume du niveau (Level) 1 au niveau 2).

Level1-3

Règle le niveau d'enveloppe de TVA (Level 1-3) de chaque point par rapport au volume de référence (spécifié par la valeur Tone Level).

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

Utilisez ce paramètre lorsque vous désirez que la dynamique influence l'amplitude d'enveloppe de TVA.

Des réglages positifs (+) augmentent l'amplitude d'enveloppe de TVA quand la touche est pressée avec plus de dynamique. Des valeurs négatives (-) font l'inverse.

Velocity Time (Sensibilité de la durée d'enveloppe de TVA à la dynamique)

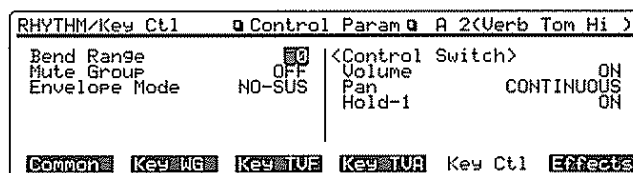
A utiliser pour que la dynamique influence le paramètre Time de l'enveloppe de TVA. Avec des réglages positifs (+), de plus grandes dynamiques de jeu au clavier réduisent la durée des segments d'enveloppe (accélèrent l'enveloppe).

Avec un réglage négatif, une plus grande dynamique de jeu allonge la durée des segments d'enveloppe (la ralentit).

Contrôle de la production d'un Tone rythmique par les commandes (Key Ctl)

Affichage Control Param

Dans cet affichage, vous pouvez assigner des fonctions aux commandes du XP-80 et savoir comment chaque note jouera.



Bend Range (Plage d'action du Pitch bend)

Fixe la variation de hauteur (en demi-ton) qui se produira en réponse à un mouvement du levier Bender (-1 - +1 octave).

Mute Group

Cette fonction dite d'exclusion permet d'empêcher certains Tones rythmiques de jouer avec d'autres. Prenons une batterie acoustique. La Charleston ouverte et la Charleston fermée ne peuvent pas jouer simultanément. Pour simuler cette situation sur le XP-80, assignez à ces deux sons le même numéro de groupe d'exclusion (Mute Group).

31 groupes d'exclusion peuvent être utilisés. Lorsque vous ne désirez pas couper des notes, réglez-les sur OFF.

Envelope Mode

Habituellement, quand une onde bouclée (p.42) est choisie, le son joue tant que la touche reste enfoncée. Sélectionnez NO-SUS pour que le son chute naturellement même si l'on ne relâche pas la touche.

Volume (Commutateur de commande par Volume)

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

Pan (Commutateur de commaaande panoramique.

Spécifie comment les messages de panoramique seront reçus.

OFF : Non reçus

CONTINUOUS : Quand des messages de panoramiques sont reçus, la position stéréo de la note spécifiée change.

KEY-ON : La position stéréo d'une note spécifique change lorsque la note est jouée. La position stéréo de la note spécifiée ne changera pas avant que la note suivante ne soit jouée même si des messages de panoramiques sont reçus pendant qu'elle est jouée. La position stéréo de la note spécifiée ne changera pas avant que la note suivante ne soit jouée même si des messages de panoramiques sont reçus pendant qu'elle est jouée. Dans ce cas, seule la position stéréo de la note jouée ensuite change, pas celle de la note en cours.

Hold-1 (Commutateur de commande de sustain)

Réglez-le sur ON si vous désirez que les messages Hold1 (sustain) soient reçus. Sinon, réglez-le sur OFF.

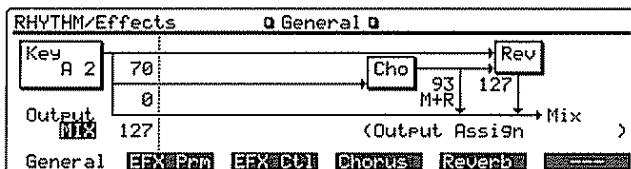
- * Si NO-SUS est sélectionné pour le paramètre Envelope Mode, les valeurs du paramètre Hold-1 n'ont pas d'effet.

Réglage d'effet pour un Tone rythmique (Effects)

En mode Rhythm, seule la Partie 10 d'une Performance est sélectionnée, aussi les réglages d'effet de la Performance actuellement sélectionnée sont-ils utilisés. Les paramètres suivants, toutefois, peuvent être spécifiés pour chaque note (Tone rythmique)

- * Pour des détails concernant les effets, référez-vous à "Réglages des effets pour un Patch" (p 60) ou "Réglage des effets pour une Performance" (p 68).
- * Avec l'arpégiateur activé, fermer la fenêtre arpégio en affichage de jeu/Play (RHYTHM) assignera la réouverture de la fenêtre arpégio à [F6]. Pour régler les paramètres d'effets, tenez enfoncé [SHIFT] en pressant [F6] pour appeler l'affichage correspondant.

Affichage General (Effects general)



Output Assign

Spécifie la façon dont chaque Tone rythmique sera produit.

MIX : Le son direct est produit en prise MIX OUTPUT. Si chorus et/ou reverb sont sélectionnés, ces effets sont produits avec le son direct.

EFX : Le son direct est envoyé à EFX. Après passage par EFX, le son est dirigé vers la destination spécifiée par le paramètre EFX OUTPUT Assign.

DIR : Seul le son direct est produit en prise DIRECT OUT. Si chorus et/ou reverb sont sélectionnés, ces réglages n'ont pas d'effet.

Mix/EFX Send Level

Règle le niveau de volume de chaque Tone rythmique.

Avec EFX sélectionné comme paramètre Output Assign, des valeurs plus élevées augmentent le volume du son d'EFX. Si MIX ou DIRECT est sélectionné, des valeurs plus élevées augmentent le volume du son direct.

Chorus Send Level

Ajuste la quantité de chorus pour chaque Tone rythmique.

- * Si DIR est sélectionné pour le paramètre Output, cela ne peut pas être réglé puisqu'aucun chorus n'est appliqué.

Reverb Send Level

Ajuste l'intensité de la reverb pour chaque Tone rythmique.

- * Si DIR est sélectionné pour le paramètre Output, cela ne peut pas être réglé puisqu'aucune reverb n'est appliquée.

Types d'effet EFX

EFX propose 40 types d'effet. Certains sont constitués de deux effets différents connectés en série ou en parallèle.

Sélectionnez le type d'EFX voulu avec le paramètre EFX Type en affichage General et réglez chaque paramètre d'EFX en affichage EFX Param.

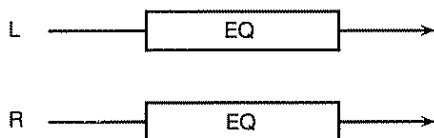
PATCH/Effects		Nom du type d'EFX	
STEREO-EQ		STEREO-EQ	
Low Freq	200	P1 Gain	0
Low Gain	0	P2 Freq	1000
High Freq	4000	P2 Q	1.0
High Gain	0	P2 Gain	0
P1 Freq	1000	Level	100
P1 Q	1.0		

* Les paramètres marqués d'un symbole (#) peuvent être pilotés par une commande spécifique. Les réglages des affichages Patch ou Performance EFX Control (PATCH/EFFECTS) EFX Control (PERFORM/ Effects) 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 la 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)

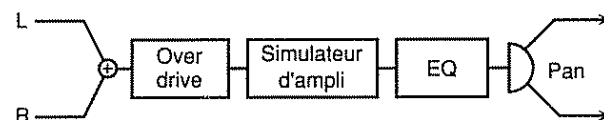
Fixe le gain de la zone définie par la fréquence de crête 2 et Q de crête 2.

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.

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

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)

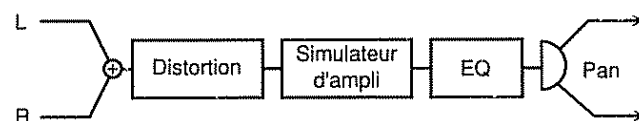
Fixe la position stéréo du son produit. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre, et 63R l'extrême droite.

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

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.

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

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)

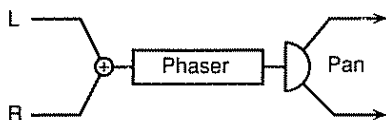
Fixe la position stéréo du son produit. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre, et 63R l'extrême droite.

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

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)

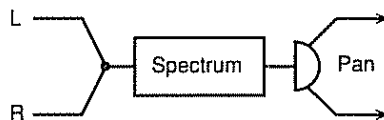
Fixe la position stéréo du son produit. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre, et 63R l'extrême droite.

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)

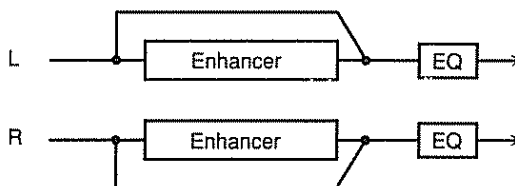
Fixe la position stéréo du son produit. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre, et 63R l'extrême droite.

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)

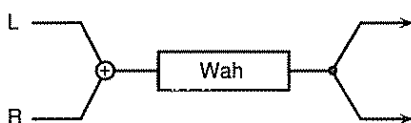
Fixe le gain des hautes fréquences.

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)

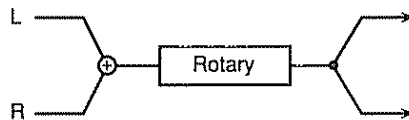
Fixe l'amplitude de modulation.

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.

LowAccl (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 Accl (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).

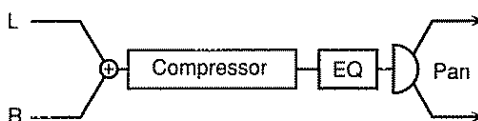
FAST: accélère la rotation jusqu'à la vitesse spécifiée (valeurs Low Fast / Hi Fast).

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)

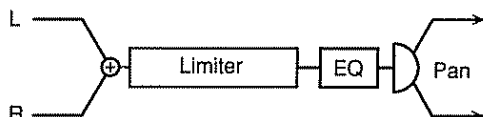
Fixe la position stéréo du son produit. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre, et 63R l'extrême droite.

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.



Threshold (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)

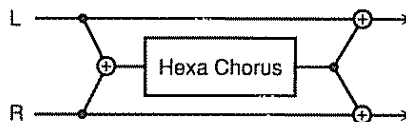
Fixe la position stéréo du son produit. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre, et 63R l'extrême droite.

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 Delay (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.

Pre Delay Deviation (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.

Depth Deviation (Déviation d'amplitude)

Fixe la différence d'amplitude de modulation entre chaque son de chorus.

Pan Deviation (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)

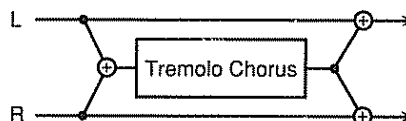
Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

12: TREMOLO-CHORUS

C'est un effet Chorus avec Tremolo (modulation cyclique de volume).



Pre Delay (Durée de pré-retard)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

Chorus Rate (Vitesse du Chorus)

Fixe la vitesse de modulation de l'effet Chorus.

Chorus Depth (Amplitude du Chorus)

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

Chorus Phase (Phase du chorus)

Fixe la répartition spatiale de l'effet tremolo.

Tremolo Rate (Vitesse du tremolo) #

Fixe la vitesse de modulation de l'effet tremolo.

Tremolo separation

Fixe la dispersion de l'effet tremolo.

Balance (Balance d'effet) #

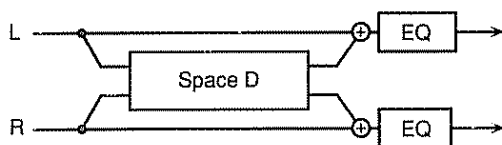
Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.

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 Delay (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) #

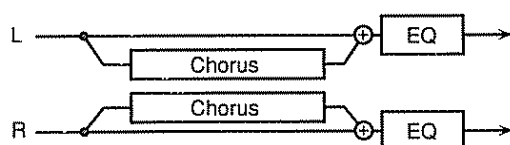
Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.

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 Delay (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 Freq (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) #

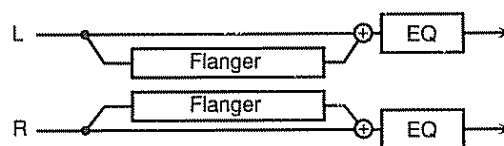
Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.

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 Delay (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.

Feedback (Niveau de ré-injection) #

Fixe le pourcentage du son traité 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 Freq (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)

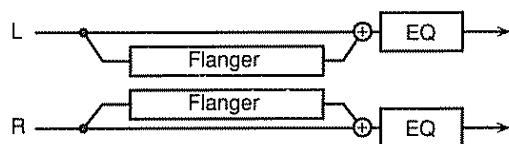
Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.

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 Delay (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.

Feedback (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.

Comme tempo de référence, vous pouvez utiliser le tempo de Patch (PATCH/Common/General), celui de Performance (PERFORM/Common/Common), ou l'horloge de tempo du séquenceur du XP-80.

Si vous désirez utiliser un tempo fixe en mode Patch (paramètre Patch Tempo), réglez le paramètre Clock Source sur PATCH et fixez le tempo désiré.

Si vous désirez utiliser l'horloge de tempo du séquenceur en mode Patch, réglez le paramètre Clock Source (PATCH/Common/Common General) sur SEQUENCER.

Si vous désirez utiliser un tempo fixe en mode Performance (paramètre Perform Tempo), réglez le paramètre Clock Source (PERFORM/Common/Common) sur PERFORM et fixez le tempo désiré.

Si vous désirez utiliser l'horloge de tempo du séquenceur en mode Performance, réglez le paramètre Clock Source (PERFORM/Common/Common) 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.

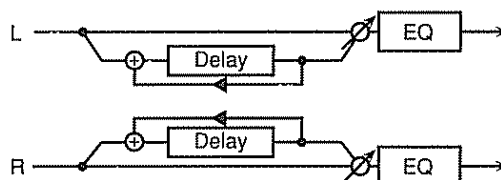
Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

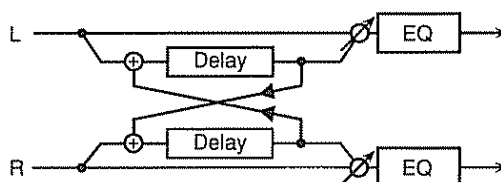
17: STEREO-DELAY

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.

Feedback (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.

Feedback 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 Left (Phase de ré-injection gauche)

Détermine la phase du son retardé gauche.

NORMAL: Phase inchangée.

INVERT: Phase inversée.

Phase Right (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.

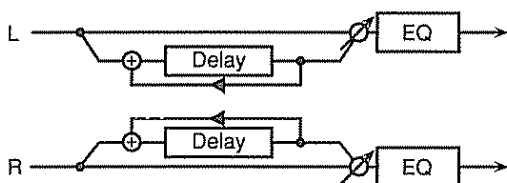
Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

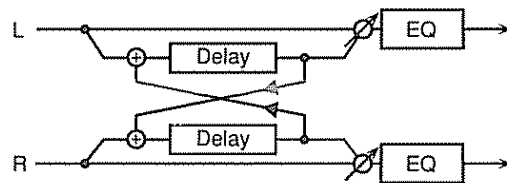
18: MODULATION-DELAY

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 Left (Retard gauche)

Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé gauche.

Delay Right (Retard droit)

Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé droit.

Feedback (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.

Feedback 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)

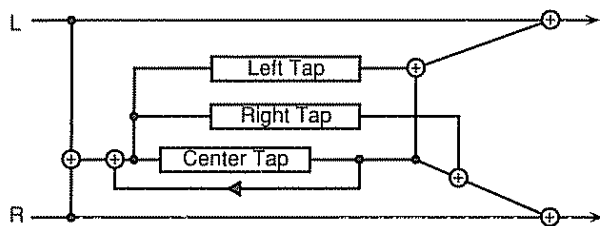
Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.

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 Center (Retard central)

Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé central. Ce paramètre peut être exprimé sous forme d'une valeur de note à un tempo spécifié

Delay Left (Retard gauche)

Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé gauche. Ce paramètre peut être exprimé sous forme d'une valeur de note à un tempo spécifié

Delay Right (Retard droit)

Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé droit. Ce paramètre peut être exprimé sous forme d'une valeur de note à un tempo spécifié.

Comme tempo de référence, vous pouvez utiliser le tempo de Patch (PATCH/Common/General), celui de Performance (PERFORM/Common/Common), ou l'horloge de tempo du séquenceur du XP-80.

Si vous désirez utiliser un tempo fixe en mode Patch (paramètre Patch Tempo), réglez le paramètre Clock Source sur PATCH et fixez le tempo désiré.

Si vous désirez utiliser l'horloge de tempo du séquenceur en mode Patch, réglez le paramètre Clock Source (PATCH/Common/Common General) sur SEQUENCER.

Si vous désirez utiliser un tempo fixe en mode Performance (paramètre Perform Tempo), réglez le paramètre Clock Source (PERFORM/Common/Common) sur PERFORM et fixez le tempo désiré.

Si vous désirez utiliser l'horloge de tempo du séquenceur en mode Performance, réglez le paramètre Clock Source (PERFORM/Common/Common) sur SEQUENCER.

Feedback (Feedback level)

Adjust the proportion (%) of the processed sound that is fed back into the effect. Negative (-) settings will invert the phase.

Center Level (Retard central)

Règle le volume du son retardé central.

Left Level (Retard gauche)

Règle le volume du son retardé gauche.

Right Level (Retard droit)

Règle le volume du son retardé droit

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)

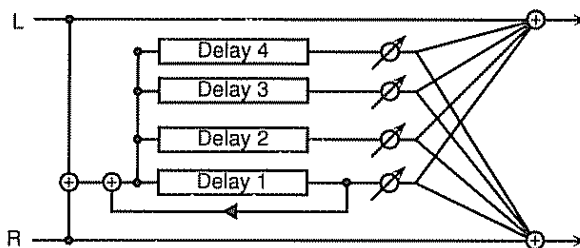
Fixe la balance de volume entre son direct et son traité

Level (Niveau de sortie)

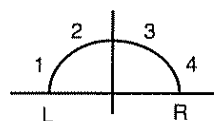
Fixe le niveau de sortie.

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)

Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé 1. Ces paramètres peuvent être exprimés sous forme d'une valeur de note à un tempo spécifié.

Delay 2 (Retard 2)

Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé 2. Ces paramètres peuvent être exprimés sous forme d'une valeur de note à un tempo spécifié.

Delay 3 (Retard 3)

Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé3. Ces paramètres peuvent être exprimés sous forme d'une valeur de note à un tempo spécifié.

Delay 4 (Retard 4)

Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé 4. Ces paramètres peuvent être exprimés sous forme d'une valeur de note à un tempo spécifié.

Comme tempo de référence, vous pouvez utiliser le tempo de Patch (PATCH/Common/General), celui de Performance (PERFORM/Common/Common), ou l'horloge de tempo du séquenceur du XP-80.

Si vous désirez utiliser un tempo fixe en mode Patch (paramètre Patch Tempo), réglez le paramètre Clock Source sur PATCH et fixez le tempo désiré.

Si vous désirez utiliser l'horloge de tempo du séquenceur en mode Patch, réglez le paramètre Clock Source (PATCH/Common/Common General) sur SEQUENCER

Si vous désirez utiliser un tempo fixe en mode Performance (paramètre Perform Tempo), réglez le paramètre Clock Source (PERFORM/Common/Common) sur PERFORM et fixez le tempo désiré.

Si vous désirez utiliser l'horloge de tempo du séquenceur en mode Performance, réglez le paramètre Clock Source (PERFORM/Common/Common) sur SEQUENCER.

Level 1 (Niveau 1)

Fixe le volume de chaque son retardé 1.

Level 2 (Niveau 2)

Fixe le volume de chaque son retardé 2

Level 3 (Niveau 3)

Fixe le volume de chaque son retardé 3.

Level 4 (Niveau 4)

Fixe le volume de chaque son retardé 4

Feedback (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)

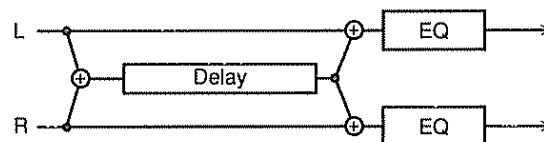
Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

21: TIME-CONTROL-DELAY

Cet effet vous permet d'utiliser une commande préalablement déterminée (en affichage EFX Control) 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.

Feedback (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.

Low Gain (Gain des basses fréquences)

Fixe le gain des basses fréquences

High Gain (Gain des hautes fréquences)

Fixe le gain des hautes fréquences.

Balance (Balance d'effet)

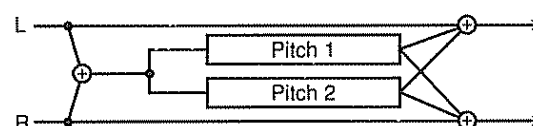
Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.

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.



Coarse A (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.

Pre Delay A (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.

Coarse B (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.

Pre Delay B (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.

Level Balance (Balance de niveau)

Fixe la balance de niveau entre son transposé A et son transposé B.

Balance (Balance d'effet)

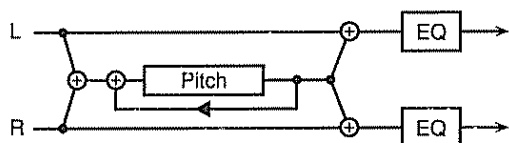
Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.

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).

Feedback (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 Delay (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.

Low Gain (Gain des basses fréquences)

Fixe le gain des basses fréquences.

High Gain (Gain des hautes fréquences)

Fixe le gain des hautes fréquences.

Balance (Balance d'effet)

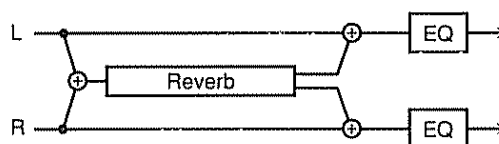
Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.

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 Delay (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.

Low Gain

Fixe le gain des basses fréquences.

High Gain

Fixe le gain des hautes fréquences.

Balance (Balance d'effet)

Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.

Level

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 Delay (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.

Low Gain

Fixe le gain des basses fréquences.

High Gain

Fixe le gain des hautes fréquences.

Balance (Balance d'effet)

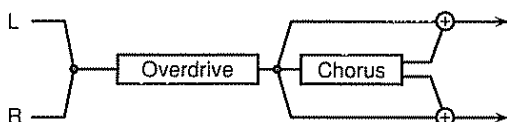
Fixe la balance de volume entre son direct et son traité.

Level

Fixe le niveau de sortie.

26: OVERDRIVE → CHORUS

Overdrive (saturation) et chorus en série.



OD Drive

Fixe le degré de saturation. Le volume changera avec le degré de saturation.

OD Pan (Panoramique de sortie)

Fixe la position stéréo du son saturé. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre, et 63R l'extrême droite.

Chorus Pre Delay (Durée de pré-retard du chorus)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son de chorus.

Chorus Rate

Fixe la fréquence (période) de modulation du chorus.

Chorus Depth

Fixe l'amplitude de modulation du chorus.

Balance (Balance du Chorus)

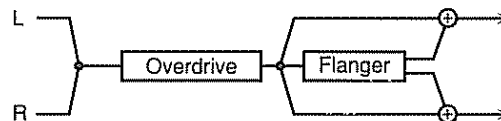
Fixe la balance de volume entre son saturé envoyé au chorus et son saturé non envoyé au chorus. Avec un réglage "D100: 0E" (D pour Direct et E pour Effet) seul le son saturé est produit. Avec un réglage "D0: 100E", seul le son saturé envoyé au chorus est produit.

Level

Fixe le niveau de sortie.

27: OVERDRIVE → FLANGER

Overdrive (saturation) et flanger en série.



OD Drive

Fixe le degré de saturation. Le volume changera avec le degré de saturation.

OD Pan (Panoramique de sortie)

Fixe la position stéréo du son produit. L64 est l'extrême gauche, 0 le centre, et 63R l'extrême droite.

Flanger Pre Delay (Durée de pré-retard du flanger)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son de flanger.

Flanger Rate

Fixe la fréquence (période) de modulation du flanger.

Flanger Depth

Fixe l'amplitude de modulation du flanger.

Flanger Feedback (Niveau de ré-injection dans le flanger)

Fixe le pourcentage du son traité qui est réinjecté à l'entrée du flanger. Des réglages positifs (+) réinjectent le son en phase, et des réglages négatifs (-) le réinjectent avec une phase inversée.

Flanger Balance

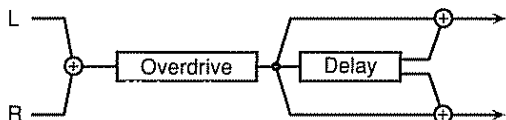
Fixe la balance de volume entre son saturé envoyé au flanger et son saturé non envoyé au flanger. Avec un réglage "D100: 0E" (D pour Direct et E pour Effet) seul le son saturé est produit. Avec un réglage "D0: 100E", seul le son saturé envoyé au flanger est produit.

Level

Fixe le niveau de sortie.

28: OVERDRIVE → DELAY

Overdrive (saturation) et delay en série.



OD Drive

Fixe le degré de saturation. Le volume changera avec le degré de saturation.

OD 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 Time (Retard)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé.

Delay Feedback (Niveau de ré-injection)

Fixe le pourcentage du son retardé 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 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.

Delay Balance (Balance du Delay)

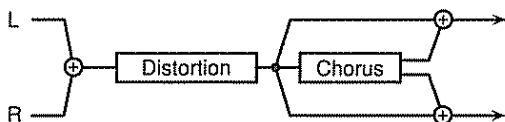
Fixe la balance de volume entre son saturé envoyé au delay et son saturé non envoyé au delay. Avec un réglage "D100: 0E" (D pour Direct et E pour Effet) seul le son saturé est produit. Avec un réglage "D0: 100E", seul le son saturé envoyé au delay est produit.

Level

Fixe le niveau de sortie.

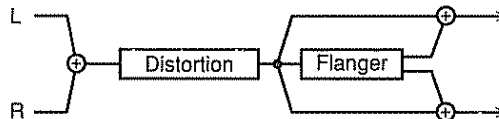
29: DISTORTION → CHORUS

Distorsion et chorus en série. Les paramètres sont les mêmes que pour "26: OVERDRIVE/CHORUS".



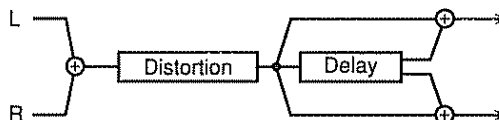
30: DISTORTION → FLANGER

Distorsion et flanger en série. Les paramètres sont les mêmes que pour "27: OVERDRIVE→FLANGER".



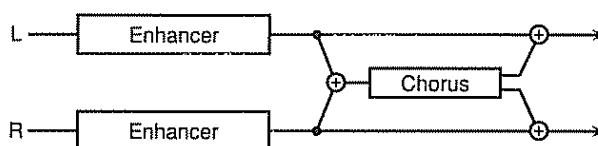
31: DISTORTION → DELAY

Distorsion et Delay en série. Les paramètres sont les mêmes que pour "28: OVERDRIVE/DELAY".



32: ENHANCER → CHORUS

Enhancer et chorus en série.



EH Sens

Sensibilité de l'enhancer.

EH Mix (Niveau de mixage)

Détermine le niveau de mixage des harmoniques générées par l'enhancer avec le son direct.

Chorus Pre Delay (Durée de pré-retard du chorus)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son de chorus.

Chorus Rate (Vitesse)

Fixe la fréquence (période) de modulation de l'effet chorus.

Chorus Depth (Amplitude)

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

Chorus Balance (Balance du Chorus)

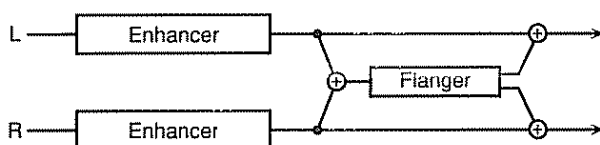
Fixe la balance de volume entre son de l'enhancer envoyé au chorus et son de l'enhancer non envoyé au chorus. Avec un réglage "D100: 0E" (D pour Direct et E pour Effet) seul le son de l'enhancer est produit. Avec un réglage "D0: 100E", seul le son de l'enhancer envoyé au chorus est produit.

Level

Fixe le niveau de sortie.

33: ENHANCER → FLANGER

Un enhancer et un flanger en série



EH Sens

Sensibilité de l'enhancer.

EH Mix (Niveau de mixage)

Détermine le niveau de mixage des harmoniques générées par l'enhancer avec le son direct.

Flanger Pre Dly (Durée de pré-retard du flanger)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son de flanger.

Flanger Rate

Fixe la fréquence (période) de modulation de l'effet flanger.

Flanger Depth

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

Flanger Feedback (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.

Flanger Balance (Balance du Flanger)

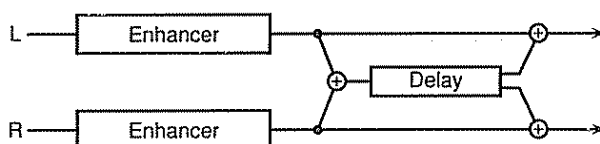
Fixe la balance de volume entre son de l'enhancer envoyé au flanger et son de l'enhancer non envoyé au flanger. Avec un réglage "D100: 0E" (D pour Direct et E pour Effet) seul le son de l'enhancer est produit. Avec un réglage "D0: 100E", seul le son de l'enhancer envoyé au flanger est produit.

Level

Fixe le niveau de sortie.

34: ENHANCER → DELAY

Enhancer et delay en série



EH Sens

Sensibilité de l'enhancer.

EH Mix (Niveau de mixage)

Détermine le niveau de mixage des harmoniques générées par l'enhancer avec le son direct.

Delay Time (Retard)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé.

Delay Feedback (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 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.

Delay Balance (Balance du Delay)

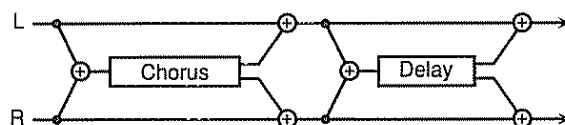
Fixe la balance de volume entre son de l'enhancer envoyé au delay et son de l'enhancer non envoyé au delay. Avec un réglage "D100: 0E" (D pour Direct et E pour Effet) seul le son de l'enhancer est produit. Avec un réglage "D0: 100E", seul le son de l'enhancer envoyé au delay est produit.

Level

Fixe le niveau de sortie.

35: CHORUS → DELAY

Chorus et delay en série.



Chorus Pre-Delay (Pré-retard du Chorus)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son de chorus.

Chorus Rate

Fixe la fréquence (période) de modulation de l'effet chorus.

Chorus Depth

Fixe l'amplitude de modulation du chorus

Chorus Balance (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 Time (Retard)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé.

Delay Feedback (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.

Delay 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)

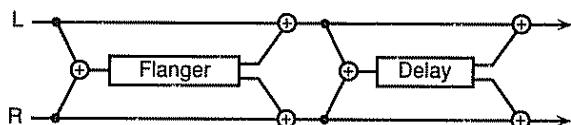
Fixe la balance de volume entre son de chorus envoyé au delay et son de chorus non envoyé au delay. Avec un réglage "D100: 0E" (D pour Direct et E pour Effet), seul le son de chorus est produit. Avec un réglage "D0: 100E", seul le son de chorus envoyé au delay est produit.

Level

Fixe le niveau de sortie.

36: FLANGER → DELAY

Flanger et delay en série.



Flanger Delay (Pré-retard du Flanger)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son de flanger.

Flanger Rate

Fixe la fréquence (période) de modulation de l'effet flanger.

Flanger Depth

Fixe l'amplitude de modulation du flanger.

Flanger Feedback

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 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 Time (Retard)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé.

Delay Feedback (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.

Delay 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.

Delay Balance (Balance du Delay)

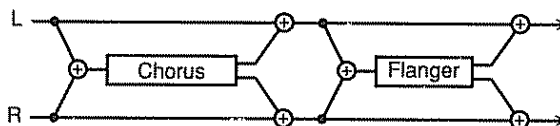
Fixe la balance de volume entre son de flanger envoyé au delay et son de flanger non envoyé au delay. Avec un réglage "D100: 0E" (D pour Direct et E pour Effet), seul le son de flanger est produit. Avec un réglage "D0: 100E", seul le son de flanger envoyé au delay est produit.

Level

Fixe le niveau de sortie.

37: CHORUS → FLANGER

Chorus et flanger en série.



Chorus Pre Delay (Pré-retard du Chorus)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son de chorus.

Chorus Rate

Fixe la fréquence (période) de modulation de l'effet chorus.

Chorus Depth

Fixe l'amplitude de modulation du chorus.

Chorus Balance (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.

Flanger Pre Delay (Pré-retard du Flanger)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son de flanger.

Flanger Rate

Fixe la fréquence (période) de modulation de l'effet flanger.

Flanger Depth

Fixe l'amplitude de modulation du flanger.

Flanger Feedback

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)

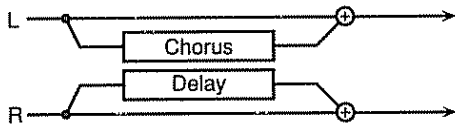
Fixe la balance de volume entre son de chorus et son de chorus passé par le flanger. Avec un réglage "D100: 0E" (D pour Direct et E pour Effet), seul le son de chorus est produit. Avec un réglage "D0: 100E", seul le son de chorus passant par le flanger est produit.

Level

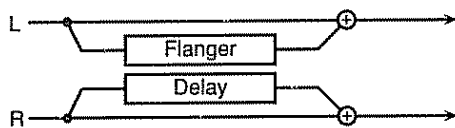
Fixe le niveau de sortie.

38: CHORUS/DELAY

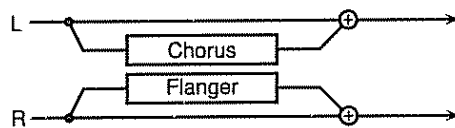
Chorus et delay en parallèle. Les paramètres sont les mêmes que pour "35: CHORUS→DELAY". Toutefois, le paramètre Delay Balance fixe la balance de volume entre son direct et son retardé.

**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.

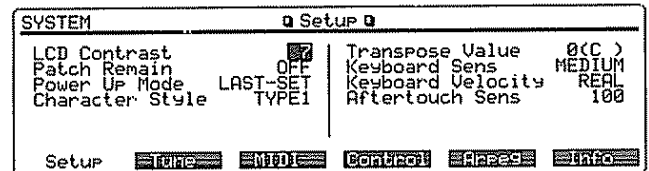


Configuration de fonctionnement du XP-80 (Paramètres de système et leur fonction)

* Les réglages du mode système sont conservés jusqu'à modification ultérieure.

Configuration et réglages de clavier (Setup)**Affichage Setup**

Cet affichage sert à ajuster la brillance de l'écran, le toucher du clavier, etc.

**LCD Contrast**

Ajuste le contraste de l'afficheur (brillance). Des valeurs plus élevées rendent l'afficheur plus brillant.

Patch Remain

Spécifie si vous désirez que les notes en cours restent (ON) ou se coupent (OFF) quand vous changez de Patch ou d'ensemble rythmique.

Power Up Mode

Spécifie le statut dans lequel vous désirez trouver le XP-80 à la mise sous tension.

LAST-SET: Le XP-80 reste dans le statut qu'il avait à l'extinction

DEFAULT: Le XP-80 est prêt à jouer le Patch USER:001.

Character Style

Sélectionne le type des grandes lettres (pour les noms de Patches, fichiers, etc) affichées dans l'écran de jeu/Play de chaque mode.

TYPE 1 : Caractères gras de largeur égale

TYPE 2 : Caractères maigres de largeur égale

TYPE 3 : Caractères gras de largeur variable

TYPE 4 : Caractères maigres de largeur variable

Transpose Value

Si vous désirez transposer la tessiture du clavier, ce paramètre spécifie la transposition en demi-tons. La tonique est indiquée entre parenthèses ().

* Quand vous transposez la tessiture du clavier, pressez [TRANPOSE] et son indicateur s'allume.

* La valeur de décalage d'octave et de transposition sont données en bas à gauche de l'affichage de jeu/Play de chaque source.

* Pour changer la transposition en affichage de jeu/Play, tenez enfoncé [TRANPOSE] et pressez [-OCT] ou [+OCT].

Keyboard Sens (Keyboard sensitivity)

Spécifie le toucher du clavier

LIGHT: léger

MEDIUM : normal

HEAVY : lourd

Keyboard Velocity

Spécifie la valeur de dynamique transmise quand vous jouez au clavier. Si vous désirez que votre réelle dynamique de jeu soit transmise, choisissez REAL. Pour une valeur fixe de dynamique, quelle que soit votre force de jeu, spécifiez la valeur désirée.

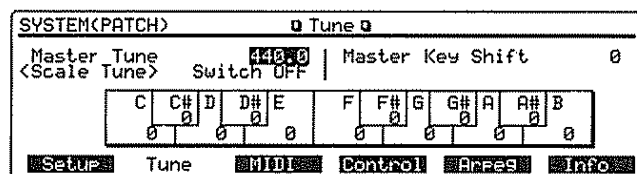
Aftertouch Sens (Aftertouch sensitivity)

Spécifie la sensibilité à l'aftertouch. Des valeurs plus élevées permettent à l'Aftertouch de s'appliquer plus facilement. Le réglage par défaut est 100.

* Si "Internal Memory Full!" apparaît durant l'enregistrement d'un morceau, il peut être utile de ramener ce paramètre à une valeur plus faible.

Réglage de l'accord (Tune)**Affichage Tune**

Dans cet affichage, vous pouvez accorder le XP-80 et changer le tempérament du clavier.

**Master Tune**

Règle la hauteur générale de la source sonore du XP-80. La fréquence du *la*4 (A4) est indiquée comme valeur d'accord.

Master Key Shift

Spécifie la hauteur, par demi-tons, de la source sonore.

Switch (Commutateur de tempérament)

Régalez ce paramètre sur ON quand vous jouez au clavier avec un tempérament autre que le tempérament égal.

Scale Tune

Vous pouvez régler graphiquement ce paramètre de tempérament. Pour régler un tempérament, spécifiez le décalage de hauteur de chaque note par rapport à la hauteur du tempérament égal par unités d'un centième de demi-ton.

Deux gammes peuvent être créées - une pour le mode Patch et l'autre pour les modes Performances, Rhythm et GM.

Quand vous réglez la gamme en mode Patch, pressez [SYSTEM] en mode Patch et pressez [F2] (Tune) pour appeler l'affichage Tune. Accorder les notes sur une seule octave (de do à si) fera le même réglage sur toutes les octaves. Quand vous réglez une gamme dans d'autres modes, pressez [SYSTEM] dans le mode voulu et pressez [F2] (Tune) pour appeler l'affichage Tune. Si les notes d'une

octave (Do à Si) sont accordées, la hauteur de toutes les octaves (pour la Partie actuellement sélectionnée) sera également modifiée. Pour régler la hauteur d'une autre Partie, sélectionnez celle-ci en pressant le bouton TRACK/PART [1]-[16] correspondant.

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

<Tempérament égal>

Ce tempérament divise une octave en douze intervalles égaux pour le système d'accord le plus communément utilisé en musique occidentale. Le XP-80 emploie un tempérament égal lorsque le paramètre Switch est réglé sur OFF.

<Tempérament pur (la tonique est Do)>

Avec cet accord, les trois accords fondamentaux ont une sonorité plus riche qu'avec le tempérament égal. Cet effet ne s'applique toutefois qu'à une tonalité et la transposition rend les accords ambigus.

<Gamme arabe>

Dans cette gamme, le *mi* et le *si* sont un quart de ton plus bas et *do*#, *fa*# et *sol*# sont un quart de ton plus haut par rapport au tempérament égal. Les intervalles entre *sol* et *si*, *do* et *mi*, *fa* et *sol*#, *la* et *do*#, et *ré* et *fa* sont d'une tierce naturelle (l'intervalle situé entre la tierce majeure et la tierce mineure). Avec le XP-80, vous pouvez jouer dans une gamme arabe dans les tonalités de *sol*, *do* et *fa*.

(Exemples)

Nom de note	Tempérament égal	Tempérament pur (tonique 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

Réglages MIDI (MIDI)

- * L'affichage MIDI Param1 varie en fonction du mode sélectionné avant que [SYSTEM] ne soit pressé. Les autres affichages sont communs à tous les modes.
- * Le groupe MIDI est constitué de 3 pages d'affichage : MIDI Param 1, MIDI Param 2 et Bank Select Group. Pour changer de page d'affichage, pressez [F3] (MIDI).

Affichage MIDI Param1

Quand [SYSTEM] est pressé en mode Performance (ou en mode Rhythm), l'affichage suivant apparaît :

SYSTEM<PERFORM> MIDI Param 1	
Performance Ctrl-Ch	ON
Local Switch	ON
Remote Keyboard Sw	OFF
Device ID Number	17
Rx Sys.Excl	ON
Tx Edit Data	OFF
Rx GM-ON Message	ON
[Setup] [Tune] [MIDI] [Control] [Arpeg] [Info]	

- * Il est également possible de régler les paramètres Performance Ctrl-Ch et Local Switch de la fenêtre System Parameter ouverte en pressant [LOCAL/TX/RX] puis [F2] (System) en mode Performance.

Performance Ctrl-Ch (Control channel/Canal de contrôle)

C'est le canal de réception des messages MIDI servant à la sélection de Performances (sélection de banque et changement de programme). Si vous ne désirez pas utiliser de messages de changement de programme pour sélectionner les Performances, réglez ce paramètre sur OFF. Si vous réglez ce paramètre sur la même valeur qu'un canal de réception d'une Partie, spécifié par le paramètre Channel (PERFORM/MIDI/Part MIDI), la sélection de Performance aura priorité et les messages de changement de programme ne sélectionneront plus les Patches de cette Partie.

- * Ce réglage est affiché comme "Ctrl-Ch=" en haut à droite de l'affichage de jeu/Play (PERFORM).

Local Switch

Détermine si les Parties seront jouées (ON) ou non (OFF) par le clavier. Normalement, le réglage est ON, mais si vous désirez utiliser le clavier et les commandes du XP-80 pour ne piloter que des sources sonores externes, choisissez un réglage OFF.

- * Si vous désirez ne déconnecter le clavier que d'une Partie spécifique, utilisez le paramètre Local Sw (PERFORM/MIDI/MIDI Param).

Remote Keyboard Sw

Réglez ce paramètre sur ON pour utiliser un clavier MIDI externe à la place de celui du XP-80. Dans ce cas, le canal de transmission du canal MIDI externe peut être réglé sur n'importe quel canal. Normalement sur OFF.

- * Réglez ce paramètre sur ON si vous désirez jouer avec la fonction RPS pilotée par un appareil MIDI externe.

Device ID Number

Pour transmettre ou recevoir des messages exclusifs, réglez ce paramètre sur la même valeur que le numéro d'identification d'unité de l'autre appareil MIDI.

Rx Sys.Excl (Réception de messages exclusifs)

A régler sur ON si vous désirez recevoir des messages exclusifs. Sinon, réglez-le sur OFF.

Tx Edit Data (Transmission d'édition des données)

Si vous désirez que des messages exclusifs soient transmis à chaque changement que vous faites lors de l'édition d'un Patch, d'une Performance ou d'un ensemble rythmique, choisissez ON. Sinon, choisissez OFF.

Rx GM-ON Message (Réception GM)

A régler sur ON pour recevoir les messages d'activation GM. Sinon, réglez-le sur OFF.

Affichage MIDI Param1

Quand [SYSTEM] est pressé en mode Patch, l'affichage suivant apparaît :

SYSTEM<PATCH> MIDI Param 1	
Patch Rx-Ch	ON
Patch Tx-Ch	Rx-Ch
Local Switch	ON
Remote Keyboard Sw	OFF
Device ID Number	17
Rx Sys.Excl	ON
Tx Edit Data	OFF
Rx GM-ON Message	ON
[Setup] [Tune] [MIDI] [Control] [Arpeg] [Info]	

- * Vous pouvez également régler les paramètres Patch Rx-Ch, Patch Tx-Ch et Local Switch de la fenêtre System Parameter ouverte en pressant [LOCAL/TX/RX] en mode Patch.

Patch Rx-Ch (Canal de réception de Patch)

Spécifie le canal sur lequel les messages MIDI seront reçus en mode Patch.

- * Ce réglage est affiché comme "Rx=" en haut à droite de l'affichage de jeu/Play (PATCH).

Patch Tx-Ch (Canal de réception de Patch)

Spécifie le canal sur lequel les messages MIDI seront transmis en mode Patch. A régler sur OFF pour ne pas transmettre de message MIDI à un appareil MIDI externe.

- * Ce réglage est affiché comme "Tx=" en haut à droite de l'affichage de jeu/Play (PATCH).

Local Switch

Détermine si les sons seront produits par le clavier (ON) ou non (OFF). Normalement sur ON, mais si vous désirez utiliser le clavier et les commandes du XP-80 pour ne piloter que des sources sonores externes, choisissez un réglage OFF.

Remote Keyboard Switch

Réglez ce paramètre sur ON pour utiliser un clavier MIDI externe à la place de celui du XP-80. Dans ce cas, le canal de transmission du canal MIDI externe peut être réglé sur n'importe quel canal. Normalement laissé sur OFF.

- * Réglez ce paramètre sur ON si vous désirez jouer avec la fonction RPS pilotée par un appareil MIDI externe.

Device ID Number

Pour transmettre ou recevoir des messages exclusifs, réglez ce paramètre sur la même valeur que le numéro d'identification d'unité de l'autre appareil MIDI.

Rx Sys.Excl (Réception de messages exclusifs)

A régler sur ON si vous désirez recevoir des messages exclusifs. Sinon, réglez-le sur OFF.

Tx Edit Data (Transmission d'édition des données)

Si vous désirez que des messages exclusifs soient transmis à chaque changement que vous faites lors de l'édition d'un Patch, d'une Performance ou d'un ensemble rythmique, choisissez ON. Sinon, choisissez OFF.

Rx GM-ON Message (Réception GM)

A régler sur On pour recevoir les messages d'activation GM. Sinon, réglez-le sur OFF.

Affichage MIDI Param1 (Paramètres MIDI GM)

Quand [SYSTEM] est pressé en mode GM, l'affichage suivant apparaît.

SYSTEM<GM>		MIDI Param 1	
Local Switch	ON	Device ID Number	17
Remote Keyboard Sw	OFF	Rx GM-ON Message	ON
Setup Tune MIDI Control Arpeg Info			

Local Switch

Détermine si les Parties seront jouées (ON) ou non (OFF) par le clavier. Normalement, le réglage est On, mais si vous désirez utiliser le clavier et les commandes du XP-80 pour ne piloter que des sources sonores externes, choisissez un réglage OFF.

* Il est aussi possible de régler les paramètres Local Switch de la fenêtre System Parameter ouverte en pressant [LOCAL/TX/RX] puis [F2] (System).

Remote Keyboard Sw

Réglez ce paramètre sur ON pour utiliser un clavier MIDI externe à la place de celui du XP-80. Dans ce cas, le canal de transmission du canal MIDI externe peut être réglé sur n'importe quel canal. Normalement laissé sur OFF.

* Réglez ce paramètre sur ON si vous désirez jouer avec la fonction RPS pilotée par un appareil MIDI externe.

Device ID Number

Pour transmettre ou recevoir des messages exclusifs, réglez ce paramètre sur la même valeur que le numéro d'identification d'unité de l'autre appareil MIDI.

Rx GM-ON Message (Réception GM)

A régler sur On pour recevoir les messages d'activation GM. Sinon, réglez-le sur OFF.

Affichage MIDI Param 2

SYSTEM		MIDI Param 2	
Rx Program Change	ON	Tx Program Change	ON
Rx Bank Select	ON	Tx Bank Select	ON
		Tx Active Sensing	ON
Setup Tune MIDI Control Arpeg Info			

Rx Program Change (Réception des changements de programme)

Si vous désirez recevoir des messages de changement de programme, choisissez ON. Sinon, choisissez OFF.

Rx Bank Select (Réception des sélections de banque)

Si vous désirez recevoir des messages de sélection de banque, choisissez ON. Sinon, choisissez OFF.

Tx Program Change (Transmission des changements de programme)

Si vous vous désirez envoyer des messages de changement de programme, choisissez ON. Sinon, choisissez OFF.

Tx Bank Select (Transmission de sélection de banque)

Si vous vous désirez envoyer des messages de sélection de banque, choisissez ON. Sinon, choisissez OFF.

Tx Active Sensing (Transmission d'active sensing)

Si vous désirez transmettre des messages d'Active Sensing, choisissez ON. Sinon, choisissez OFF.

Affichage Bank Select Group

Si vous avez sélectionné GROUP1-GROUP7 pour le paramètre Tx Bank Select (PERFORM/MIDI/MIDI Param), le paramètre Bank Select Group spécifie le numéro de sélection de banque devant être transmis pour les valeurs Grp1-Grp7.

SYSTEM		Bank Select Group						
Switch	<Grp1>	<Grp2>	<Grp3>	<Grp4>	<Grp5>	<Grp6>	<Grp7>	
Bank MSB	00	81	81	81	81	84	84	
Bank LSB	0	0	1	2	3	0	1	
Setup Tune MIDI Control Arpeg Info								

Grp1-Grp7 (Numéro de sélection de banque pour Group 1-7)

Règle l'octet de poids fort (MSB) et l'octet de poids faible (LSB) de sélection de banque pour <Grp1> - <Grp7> (numéro de groupe). Utilisez le paramètre Switch pour déterminer si les messages de sélection de banque de chaque groupe seront transmis (ON) ou non (OFF).

Assignation de curseurs, pédales et autres commandes (Control)

- * Le groupe Control est constitué de trois pages d'affichage – Control Assign, Pedal Assign et Control Source. Pour changer de page, pressez [F4] (Control).

Affichage Control Assign

Cet affichage sert à assigner une fonction à chaque curseur.

SYSTEM		Control Assign	
		<Assign>	<Output>
C1 Slider		CC02: AFTERTOUCH	INT&MIDI
C2 Slider		CC02: BREATH	INT&MIDI
Sys-Ctrl 1		97: AFTERTOUCH	
Sys-Ctrl 2		CC02: BREATH	

C1 Slider

C2 Slider

Spécifient respectivement la fonction du curseur C1 et du curseur C2.

Utilisez le paramètre Assign pour spécifier la fonction pilotée par chaque curseur

CC01–95 : commandes 1–95 (excepté pour 6, 32–63).

PITCH BEND : Pitch bend

AFTERTOUCH : Aftertouch

Utilisez le paramètre Output pour sélectionner la source sonore (interne et/ou externe connectée en MIDI OUT) devant être pilotée par les curseurs.

OFF : Aucune ne sera pilotée.

INT : Seule la source interne sera pilotée

MIDI : Seules les sources externes seront pilotées.

INT&MIDI : Source sonore interne et sources sonores externes seront pilotées.

Sys-Ctrl1 (System Controller 1)

Sys-Ctrl2 (System Controller 2)

Ces paramètres vous permettent de choisir deux commandes d'utilisation commune pour piloter des paramètres de Patch ou de Performance. Les réglages de chaque Patch (ou Performance) déterminent celles de ces deux commandes choisies ici qui seront réellement utilisées. Vous devez également spécifier les paramètres pilotés par chacune dans chaque Patch (ou Performance).

Utilisez le paramètre Assign pour spécifier les fonctions pilotées par chaque curseur.

CC01–95 : commandes 1–95 (excepté pour 6, 32–63).

PITCH BEND : Pitch bend

AFTERTOUCH : Aftertouch

- * Pour utiliser les commandes sélectionnées, vous devez faire les réglages de système nécessaires ainsi que les réglages de Patch/Performance pour que les messages MIDI transmis par les commandes sélectionnées soient reçus.

- * Pour la plupart des messages de changement de commande, la fonction accomplie par un numéro de message est définie dans le standard MIDI. Veuillez noter que ces réglages vous permettent d'utiliser les messages de changement de commande autrement que selon leur définition officielle.

Affichage Pedal Assign

Utilisez cet affichage pour assigner les fonctions aux pédales.

SYSTEM		Pedal Assign		
		<Assign>	<Output>	<Polarity>
Pedal 1		CC07: VOLUME	INT&MIDI	STANDARD
Pedal 2		CC11: EXPRESSION	INT&MIDI	STANDARD
Pedal 3		CC07: VOLUME	INT&MIDI	STANDARD
Pedal 4		CC11: EXPRESSION	INT&MIDI	STANDARD
Hold Pedal		CC64: HOLD-1	INT&MIDI	STANDARD

Pedal 1–Pedal 4

Hold Pedal

Spécifie les fonctions des pédales 1-4 et de la pédale Hold.

Utilisez le paramètre Assign pour spécifier la fonction pilotée par chaque pédale.

- * La pédale Hold est assignée de façon fixe à CC64 : HOLD-1.

CC01–95 : commandes 1–95 (excepté pour 6, 32–63)

PITCH BEND : Pitch bend

AFTERTOUCH : Aftertouch

PROG-UP : Chaque pression de la pédale sélectionne le numéro de Performance, Patch ou ensemble rythmique suivant.

PROG-DOWN : Chaque pression de la pédale sélectionne le numéro de Performance, Patch ou ensemble rythmique précédent.

START/STOP : Chaque pression de la pédale fait alterner le séquenceur entre reproduction et arrêt.

PUNCH-I/O : Chaque pression de la pédale fait alterner le séquenceur entre lancement et arrêt de l'enregistrement punch-in (par insertion) manuel.

TAP-TEMPO : Pour battre le tempo (tempo spécifié par l'intervalle de pression de la pédale).

OCT-UP : Chaque pression de la pédale fait monter la tessiture d'une octave (jusqu'à trois octaves au-dessus).

OCT-DOWN : Chaque pression de la pédale fait baisser la tessiture d'une octave (jusqu'à trois octaves au-dessous).

Utilisez le paramètre Output pour sélectionner la source sonore (interne et/ou externe connectée en MIDI OUT) devant être pilotée par les pédales.

OFF : Aucune ne sera pilotée.

INT : Seule la source interne sera pilotée

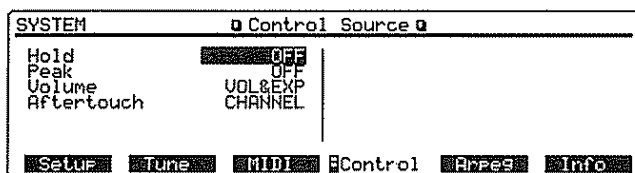
MIDI : Seules les sources externes seront pilotées.

INT&MIDI : Source sonore interne et sources sonores externes seront pilotées

Le paramètre Polarity commute la polarité des pédales. Sur certaines pédales, le signal électrique produit quand la pédale est pressée/relâchée peut être de polarité inverse à celle des autres pédales. Réglez alors ce paramètre sur REVERSE. Avec une pédale Roland (sans commutateur de polarité), réglez ce paramètre sur STANDARD.

Affichage Control Source

Détermine le type de message de pédale à utiliser pour piloter Peak&Hold (p.48).



Hold (source de commande Hold)

Sélectionne le type de message de pédale qui sera utilisé pour maintenir les valeurs actuelles de paramètre.

OFF : Non utilisé

HOLD-1 : Hold 1 ou sustain (commande 64)

SOSTENUTO : Sostenuto (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 utilisé pour maintenir la plus haute valeur reçue pour un paramètre.

OFF : Non utilisé

HOLD-1 : Hold 1 ou sustain (commande 64)

SOSTENUTO : Sostenuto (commande 66)

SOFT : Pédale de sourdine (commande 67)

HOLD-2 : Hold 2 (commande 69)

Volume (Source de commande de Volume)

Détermine si les messages d'expression (commande 11) affecteront ou non le volume d'un Patch ou d'une Partie, comme les messages de volume (commande 7).

VOLUME : Seuls les messages de volume affecteront le volume, pas les messages d'expression.

VOL&EXP : Les messages de volume et d'expression affecteront le volume.

Aftertouch (Source de commande d'Aftertouch)

Sélectionne le type de messages d'aftertouch qui affecteront la source sonore interne.

CHANNEL : Aftertouch par canal (l'aftertouch s'applique de façon équivalente à toutes les notes).

POLY : Aftertouch polyphonique (l'aftertouch s'applique indépendamment à toutes les notes).

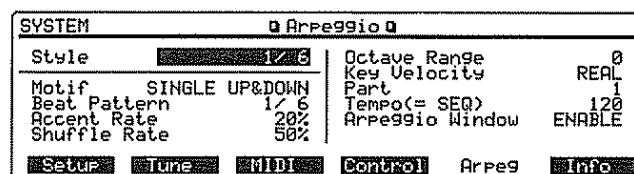
CH&POLY : Aftertouch par canal et polyphonique

* Le clavier du XP-80 ne transmet pas les messages d'aftertouch polyphonique.

Réglages d'arpégiateur

Affichage Arpeggio

C'est ici que se règlent les paramètres d'arpégiateur.



Style

Règle le style d'arpège. Choisissez parmi les 33 options suivantes. Pour créer votre propre style, choisissez LIMITLESS.

1/4 : Intervalle de noires.

1/6 : Intervalle de noires de triolet.

1/8 : Intervalle de croches.

1/12 : Intervalle de croches de triolet.

1/16 : Intervalle de double-croches.

1/32 : Intervalle de triple-croches.

GLISSANDO : Un glissando se produit dans les gammes montantes et descendantes entre les notes haute et basse avec intervalle d'une triple-croche.

SEQUENCE A : Un modèle fréquent en musique techno.

SEQUENCE B : Un modèle contenant des appoggiatures.

SEQUENCE C : Un modèle assez inhabituel.

ECHO : Un style de type écho.

SYNTH BASS : Un modèle de basse synthé typique. Avec Octave Range sur +1, un motif de basse peut être joué en ne pressant qu'une seule touche.

SLAP BASS A : Un style de basse slap.

SLAP BASS B : Un style de basse slap léger.

WALK BASS : Style walking bass.

RHYTHM GTR A : Un style guitare rythmique (avec une seule note). Le son Clavinet réagit bien avec ce style.

RHYTHM GTR B : Un style guitare rythmique (avec un accord).

RHYTHM GTR C : Un style ajoutant une variation à une rythmique de guitare.

RHYTHM GTR D : Un style ajoutant une variation à une rythmique guitare.

RHYTHM GTR E : Un style ajoutant une variation à une rythmique guitare. Comme l'instant où le son est produit varie entre les cordes, le son entendu est plus celui d'une guitare acoustique.

3 FINGER GTR : Un style guitare folk avec picking à trois doigts.

STRUMMING GTR : Un style simulant un balayage haut ou bas sur une guitare. Efficace avec cinq ou six notes tenues.

KBD COMPING A : Un style accompagnement de piano.

KBD COMPING B : Un style accompagnement par clavier.

KBD COMPING C : Style ternaire

KBD COMPING D : Style valse Swing

KBD COMPING E : Style Reggae. Efficace quand trois notes sont tenues.

PERCUSSION : Un style adapté au son de percussion.

HARP : Un style simulant le jeu de harpe.

SHAMISEN : Un style simulant le jeu de shamisen.

BOUND BALL : Un style similaire à une balle qui rebondit.

RANDOM : Les touches pressées donneront un arpège à ordre aléatoire toutes les double-croches.

LIMITLESS : Les réglages de Motif, Beat Pattern, Shuffle Rate et Accent Rate peuvent être combinés à votre goût et mémorisés.

* Les choix peuvent être faits pour les paramètres Motif, Beat Pattern, Shuffle Rate et Accent Rate dans chaque style. Référez-vous à "Liste des styles d'arpège" (p 213).

Motif

Fixe l'ordre dans lequel seront produites les notes de l'accord. Certains réglages ne sont pas disponibles en fonction du réglage du paramètre Style

SINGLE UP : Les notes joueront unes à unes en commençant par la plus basse.

SINGLE DOWN : Les notes joueront une à une en commençant par la plus haute.

SINGLE UP&DOWN : Les notes joueront une à une en commençant par la plus basse jusqu'à la plus haute puis reviendront à la plus basse.

SINGLE RANDOM : Les notes joueront une à une en ordre aléatoire.

DUAL UP : Les notes joueront deux par deux en commençant par la plus basse.

DUAL DOWN : Les notes joueront deux par deux en commençant par la plus haute.

DUAL UP&DOWN : Les notes joueront deux par deux en commençant par la plus basse jusqu'à la plus haute puis reviendront à la plus basse.

DUAL RANDOM : Les notes joueront deux par deux en ordre aléatoire.

NOTE ORDER : Les notes joueront dans l'ordre de leur enfoncement. Jusqu'à 128 notes peuvent être mémorisées, aussi pouvez-vous créer des lignes mélodiques en pressant les touches dans l'ordre approprié.

GLISSANDO : Les notes joueront selon une gamme chromatique ascendante et descendante entre la note la plus basse et la note la plus haute pressée. Pressez simplement deux notes, la plus haute et la plus basse.

CHORD : Toutes les notes pressées joueront simultanément.

BASS+CHORD1-5 : La plus basse note pressée et les autres jouant comme un accord.

BASS+UP1-8 : La plus basse note pressée et les autres jouant comme un arpège.

BASS+RANDOM1-3 : La plus basse note pressée et les autres notes jouant aléatoirement.

TOP+UP1-6 : La plus haute note pressée et les autres notes jouant comme un arpège.

BASS+UP+TOP : Simule le doigté d'une technique picking à trois doigts sur une guitare folk.

Beat Pattern

Sélectionne la cadence parmi les choix ci-dessous. Ce réglage affecte l'emplacement de l'accent et la durée des notes pour déterminer la cadence (le rythme).

Certains réglages ne sont pas disponibles en fonction du réglage du paramètre Style.

1/4

1/6

1/8

1/12

1/16 1-3

1/32 1-3

SEQ-A 1-7

SEQ-B 1-4

SEQ-C 1-2

ECHO1-3

MUTE01-16

STRUM1-8

REGGAE

REFRAIN1-2

PERC1-4

WALKBS

HARP

BOUND

RANDOM

Accent Rate

Modifie la force des accents et la durée des notes pour ajuster le "groove" de l'arpège. Un réglage de 100 % donne la sensation de groove la plus prononcée.

Shuffle Rate

Ce paramètre vous permet de modifier l'emplacement des notes en l'air par rapport au temps afin de créer des rythmes ternaires. Avec un réglage de 50 %, les notes seront également espacées. Des valeurs plus élevées donnent l'impression que les notes placées sur les temps sont allongées par rapport aux autres, ce qui a pour effet de retrouver une rythmique ternaire.

Octave Range

Fixe la tessiture en octaves sur laquelle l'arpège se déroulera. Si vous désirez que l'arpège n'utilise que les notes réellement jouées, réglez ce paramètre à 0. Pour que l'arpège utilise les notes jouées et celles situées une octave au-dessus, réglez ce paramètre à +1. Un réglage de -1 fait jouer l'arpège avec les notes que vous avez jouées plus celles de l'octave inférieure.

Key Velocity

Fixe la dynamique de l'accord. Si vous désirez utiliser la dynamique réelle avec laquelle les touches ont été enfoncées, réglez ce paramètre sur REAL. Pour utiliser une dynamique constante quelle que soit la force de jeu au clavier, choisissez une valeur de 1 à 127.

Part (Partie pour l'arpège)

Quand vous utilisez une Performance layer, vous pouvez utiliser ce paramètre pour spécifier la Partie qui jouera en arpège. Les Parties autres que celle spécifiée joueront exactement ce que vous jouerez au clavier.

- * Ce réglage est invalidé si une Performance Single, le mode Patch ou le mode rhythm est sélectionné.

Tempo(=SEQ)

Fixe la vitesse de l'arpège. Ce réglage est le même que le tempo du morceau. Changer ce réglage affecte également le tempo de reproduction du morceau.

Arpeggio Window

Détermine si la fenêtre Arpeggio s'ouvre ou non quand l'affichage de jeu/Play d'un mode de source sonore est appelé. Choisissez ENABLE si vous désirez que la fenêtre Arpeggio s'ouvre chaque fois que [ARPEGGIO] est pressé. Sinon, réglez ce paramètre sur DISABLE.

- * Si vous avez sélectionné ENABLE pour le paramètre Arpeggio Window et fermé la fenêtre Arpeggio en pressant [F6] (Close) ou [EXIT], [F6] (Arpeg) en affichage de jeu/Play d'un mode de source sonore ouvrira la fenêtre Arpeggio. Si vous désirez utiliser la fonction originale du bouton dans chaque affichage de jeu/Play, tenez enfoncé [SHIFT] tout en pressant [F6].

Vérification du statut actuel du XP-80 (Info)

Dans cet affichage, vous pouvez vérifier les cartes d'extension d'onde installées ainsi que le statut de la pile du XP-80.

Affichage System Information

SYSTEM ◀ System Information ▶	
<Expansion>	Internal Battery OK
A:SR-JU80-01 Pop	
B:-----	
C:-----	
D:SR-JU80-02 Orche	
[Setup] [Tune] [Nt1] [Control] [Arpeg] Info	

<Expansion>A-D (Information sur les cartes d'extension)

Les noms des cartes d'extension d'onde installées dans les emplacements A-D sont affichés entre parenthèses (). Les emplacements sans carte installée sont indiqués par "—".

Internal Battery (Contrôle de la pile interne)

Le XP-80 comprend une pile pour préserver les données. Le paramètre Internal Battery contrôle la tension de cette pile. Une indication "OK" signifie que la pile fonctionne bien, alors qu'une indication "LOW" signifie une baisse de tension de la pile. Il est alors nécessaire de contacter le service de maintenance Roland le plus proche pour un remplacement de cette pile.

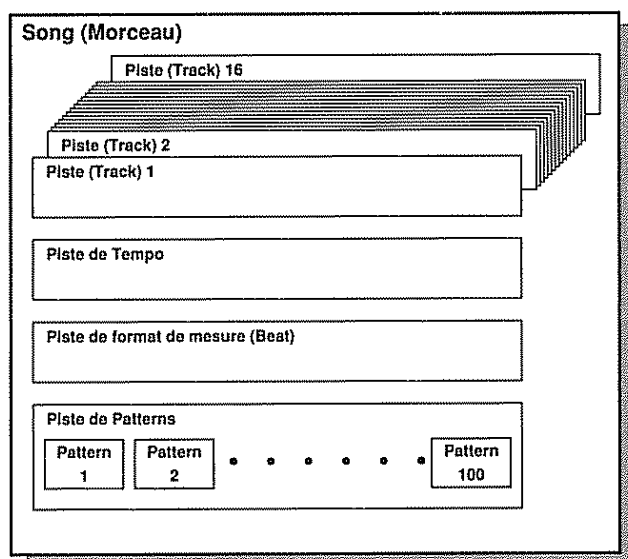
Chapitre 4. Enregistrement et lecture d'un morceau

A propos du séquenceur

Un séquenceur enregistre une interprétation au clavier et les mouvements des commandes sous forme de messages MIDI. Quand les données sont reproduites, les messages MIDI enregistrés sont renvoyés à une source sonore qui produit alors les sons demandés. Le séquenceur fait donc en réalité jouer les instruments à la place du musicien et comme il enregistre une interprétation musicale, c'est aussi un peu comme un magnétophone. En réalité, un séquenceur n'enregistre pas le son, mais seulement les étapes qui entraînent la production d'un son par la source sonore, aussi offre-t-il plusieurs avantages. La qualité sonore est toujours excellente, comme une bande de première génération, quel que soit le nombre de reproductions des données, les changements de tempo n'ont pas d'effet sur la hauteur, l'édition détaillée est possible, etc.

Morceaux (Songs)

Dans le XP-80, les données de jeu musicales pour un morceau ou une composition sont regroupées en une unité appelée "song". Ce morceau combine les données de jeu enregistrées sur les pistes 1 à 16, la piste de tempo, la piste de format de mesure (beat) et une piste de patterns détaillées ci-après.



Configuration de piste (Track)

Chaque section d'un morceau contenant des données musicales est appelée une piste ou "Track".

Pistes 1-16

Ces pistes enregistrent l'interprétation musicale avec un instrument. Il y a 16 de ces pistes et chacune enregistre les données des 16 canaux MIDI. Au total, ce sont donc 16 pistes x 16 canaux MIDI de données qui peuvent être enregistrées.

Piste de Tempo

La piste de tempo enregistre les changements de tempo d'un morceau au cours du temps. Elle peut servir au changement de tempo au cours d'un morceau. Si un morceau a le même tempo du début à la fin, la piste de tempo peut être ignorée.

Quand un morceau est enregistré pour la première fois dans le XP-80, un réglage de tempo est stocké en début de piste de tempo. Par conséquent, quand la reproduction du morceau est lancée depuis son début, elle se fait au tempo initial.

Le tempo de reproduction est fixé par la piste de tempo. Si vous modifiez le tempo durant la reproduction, le tempo du morceau sera piloté par le réglage que vous aurez fait.

Piste de format de mesure (Beat)

Cette piste enregistre le format de chaque mesure du morceau. Réglez-la pour enregistrer un nouveau morceau ou pour changer de format de mesure en cours de morceau.

Piste de Patterns

Vous pouvez utiliser la piste de Patterns pour enregistrer des passages musicaux indépendamment des pistes ordinaires. Les données musicales de la piste de Patterns sont traitées comme des séquences (Patterns) indépendantes. 100 Patterns peuvent être créés et chacun peut contenir des données pour 16 canaux MIDI, comme les pistes ordinaires.

Les messages d'appel de Pattern (messages demandant la reproduction d'un Pattern spécifique) peuvent également être enregistrés dans une piste ordinaire et un morceau peut être créé par combinaison de plusieurs Patterns.

Emplacement de stockage d'un morceau

Mémoire interne

Le séquenceur a une zone appelée "mémoire interne" qui peut temporairement stocker un morceau, que nous appellerons morceau interne ou "Internal Song".

Pour faire reproduire un morceau sauvegardé sur votre disquette avec le XP-80, il n'est pas nécessaire de le charger en mémoire interne. Vous n'avez à le faire que lorsque vous devez enregistrer un morceau ou éditer un morceau sauvegardé sur disquette. Comme un seul morceau à la fois peut être employé pour l'enregistrement ou l'édition, tout ce que la mémoire interne a à faire est de stocker un morceau (environ 60 000 notes).

Le morceau en mémoire interne s'efface à l'extinction de l'appareil. Pour le conserver, il faut l'écrire sur disquette.

Disquette

Lorsque vous désirez conserver un morceau enregistré ou édité actuellement en mémoire interne, sauvegardez-le sur disquette comme fichier de morceau. Jusqu'à 99 morceaux peuvent être sauvegardés sur une même disquette.

Une disquette peut contenir cinq types de fichiers. Les trois lettres entre parenthèses () sont une extension du nom de fichier qui distingue les différents types de fichiers.

Fichier de morceau (.SVQ)

Ce fichier est un morceau créé par le XP-80. C'est un morceau de "MRC Pro". Les autres morceaux de type MRC Pro sont ceux créés par le XP-50.

Fichier MIDI Standard ou Standard MIDI File (.MID)

Le format Standard MIDI File est un format de fichier standard qui permet aux données de jeu d'être échangées entre la plupart des applications musicales. Les fichiers de XP-80 peuvent être sauvegardés comme Standard MIDI Files. De plus, le XP-80 peut reproduire les séquences au format Standard MIDI File compatibles GM du commerce.

Fichier de chaînage (.SVC)

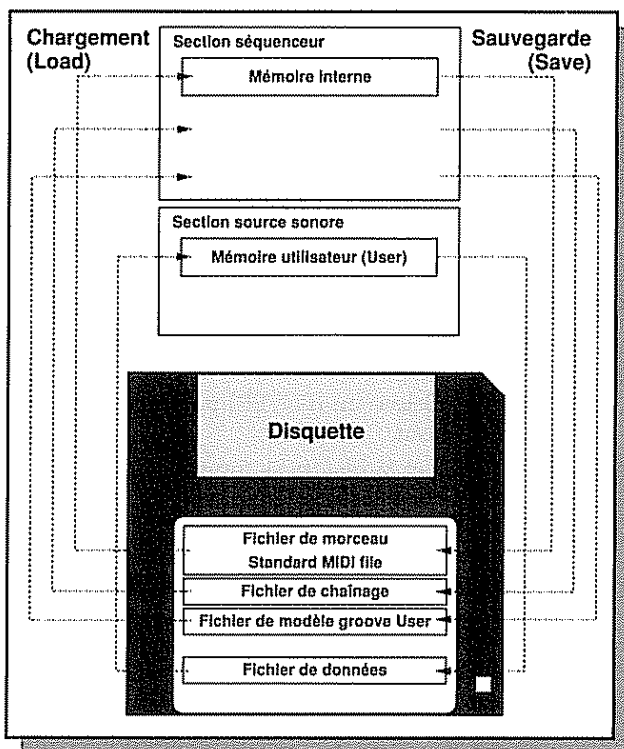
Ce type de fichier contient les réglages d'enchaînement de jeu de plusieurs morceaux.

Fichiers de modèles groove user (.SVT)

Ce type de fichier contient des modèles groove programmés par l'utilisateur (User) qui seront les bases de la quantification groove.

Fichier de données (.SVD)

Ce type de fichier contient les réglages de source sonore et de système.



Reproduction d'un morceau

Statut du séquenceur
STOP: Arrêt
PLAY: Reproduction
STBY: Pause d'enregistrement
WAIT: Attente d'enregistrement
REC: Enregistrement

N° du morceau	Nom du fichier	Identif. de volume
00	Internal Song	Next=

M= 120 J= 4/4 B= 4/4 LOOP= OFF TRK PART 1 GM: 108(Koto)

Setup Quantiz TrkEdit Micro LOOP List

Patch/Ensemble rythmique

Identification de Volume

Quand une disquette est dans le lecteur, "□" est affiché. Si la disquette a un nom (identification de volume ou volume label), il est affiché entre crochets [].

Numéro de morceau

Le numéro de morceau correspond à l'ordre alphabétique des noms de fichiers pour les morceaux MRC Pro et Standard MIDI File sauvegardés sur la disquette, en commençant par 01. Toutefois, le numéro du morceau de la mémoire interne (internal song) est 00.

Nom de fichier

Quand un morceau est sélectionné par changement de numéro de morceau, son nom de fichier s'affiche. Le nom de fichier est le nom utilisé pour sauvegarder un morceau sur la disquette.

Si le morceau interne est sélectionné, l'afficheur indique "Internal Song".

Nom du morceau

Le nom du morceau (song name) représente le titre du morceau actuellement sélectionné. Si le morceau sélectionné n'a pas de nom, rien ne s'affiche.

Next (Morceau programmé)

Trois morceaux peuvent être programmés pour jouer à la suite tandis que le morceau actuel est reproduit.

M (Mesure)

Donne le numéro de mesure actuel dans le morceau.

J (Tempo de reproduction)

Affiche le tempo de reproduction du morceau. Si vous changez ici le tempo, le tempo général du morceau change de façon correspondante.

B (Battement/Beat)

Donne le format de mesure du morceau.

Loop

Active la reproduction répétitive (en boucle) d'une section du morceau que vous aurez spécifiée (p 102).

TRK (Pistes ordinaires)

Donne le statut des pistes ordinaires.

Les pistes avec des données de jeu enregistrées sont affichées avec "o" et celles sans données avec "-". Les pistes avec données de jeu mais non reproduites sont affichées en gris.

PART

Cette information apparaît quand le mode Performance est sélectionné. La Partie qui sera jouée par le clavier (Partie active) est affichée avec "o", et les autres avec "-". Si une Performance Layer est sélectionnée, les Parties dont le paramètre Local Switch (PERFORM/MIDI/Part MIDI) est sur ON sont indiquées par "o" et jouées par le clavier.

Si le mode Patch ou le mode Rhythm est sélectionné, "Patch Mode" ou "Rhythm Mode" apparaît à la place.

Patch/ensemble rythmique

Le nom du Patch ou de l'ensemble rythmique assigné à la Partie active s'affiche entre parenthèses (). Quand vous changez de Patch ou d'ensemble rythmique, choisissez un nouveau groupe et un nouveau numéro. Cela s'applique également quand le mode Patch ou Rhythm est sélectionné.

Reproduction directe d'un morceau depuis la disquette (Reproduction directe)

Le XP-80 peut reproduire directement les morceaux de la disquette sans les charger avant en mémoire interne. C'est la fonction de reproduction directe (Quick Play).

La fonction de reproduction directe peut être utilisée avec les morceaux de MRC Pro (extension : .SVQ) et les morceaux au format Standard MIDI File (extension : .MID).

<Procédure>

- ① Insérez la disquette portant le morceau dans le lecteur.
- ② Pressez [SEQUENCER] pour appeler l'affichage de jeu/Play (SEQ(Song)).
- * Si l'affichage de jeu/Play (SEQ(Pattern)) apparaît pressez [SEQUENCER] à nouveau ou pressez [EXIT] ou [PATTERN].
- ③ Amenez le curseur sur le numéro de morceau et sélectionnez le morceau que vous désirez reproduire.

Le numéro et le nom du morceau sélectionné seront encadrés, indiquant que la sélection de morceau doit alors être entérinée.

- ④ Pressez [ENTER] pour entériner votre choix.

L'encadrement autour du numéro de morceau et du nom de morceau disparaît pour indiquer que le choix est validé.

- ⑤ Pressez [STOP/PLAY] pour lancer la reproduction.

A la fin du morceau, la jeu s'arrête automatiquement. Sinon, pour interrompre la reproduction, pressez [STOP/PLAY].

- * Il peut y avoir un léger retard en début de reproduction - s'il y a des données de configuration au début du morceau ou si le morceau utilise la fonction RPS.
- * Si vous avez interrompu la reproduction du morceau, "+" peut s'afficher à droite du numéro de mesure. Cela indique que le morceau est stoppé en cours de mesure.
- * Si vous pressez [STOP/PLAY] au lieu de [ENTER] à l'étape 4, la reproduction commence immédiatement.

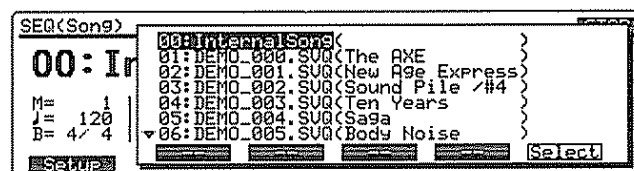
<Affichage d'une liste de morceaux>

Pour voir la liste des morceaux pouvant être reproduits directement, ouvrez la fenêtre de liste de morceaux. Sept morceaux peuvent être affichés d'un coup selon l'ordre alphabétique pour rapidement choisir le morceau désiré.

<Procédure>

- ① Placez-vous en affichage de jeu/Play (SEQ(Song)).
- ② Pressez [F6] (List) pour ouvrir la fenêtre de liste.

Le curseur est positionné sur le morceau actuellement choisi.



- ③ Pressez [▲], [▼], [INC] ou [DEC] ou tournez la molette VALUE pour sélectionner le morceau désiré. Vous pouvez également sélectionner le morceau en spécifiant son numéro avec les touches numériques.

Comme le choix du morceau n'a pas encore été entériné, le nom et le numéro de ce morceau sont encadrés.

- * Un symbole ▲ ou ▼ apparaît en haut à gauche ou en bas à gauche pour indiquer qu'il y a plus de morceaux que la page d'affichage ne peut en présenter.
- * Pour ramener le curseur sur le morceau actuellement sélectionné, pressez [EXIT]. Presser [EXIT] à nouveau fermera la fenêtre.
- ④ Pressez [F6] (Select) ou [ENTER] pour entériner votre choix de morceau.

Le choix est validé et la fenêtre se ferme. Presser [STOP/PLAY] à la place lancera directement la reproduction.

Avance ou retour rapide dans un morceau

Vous pouvez faire une avance ou un retour rapide dans un morceau aussi bien à l'arrêt qu'en lecture.

Pressez [FWD] pour une avance rapide et [BWD] pour un retour rapide. Pour un tel déplacement de façon continue dans le morceau, gardez enfoncé le bouton correspondant.

Si vous tenez enfoncé [FWD] en pressant [BWD], le morceau avance de façon encore plus rapide. Presser [FWD] en tenant enfoncé [BWD] ramène en arrière là aussi plus rapidement.

Pour passer instantanément à la fin du morceau, pressez [FWD] en tenant enfoncé [SHIFT]. Presser [BWD] en tenant enfoncé [SHIFT] vous ramène directement au début du morceau. L'exécution d'une de ces procédures durant la reproduction du morceau interrompt cette reproduction.

Si vous amenez le curseur sur "M" et que vous spécifiez le numéro de mesure avec les touches numériques, vous irez directement à la mesure spécifiée.

- * L'avance ou le retour rapide dans un morceau au cours d'une reproduction directe peut prendre un certain temps (en raison de l'accès à la disquette).

Reprise de reproduction en cours d'un morceau (Mise à jour MIDI/MIDI Update)

Quand vous passez rapidement dans un morceau à une autre position et reprenez alors la reproduction, quelquefois, les bons Patches peuvent ne pas être sélectionnés, ou bien le Pitch Bend ou une autre commande peuvent être restés en une position intermédiaire, comme "coincés". Cela est dû au fait que les données des mesures ainsi sautées n'ont pas été envoyées à la source sonore interne. Dans ce cas, utilisez la fonction MIDI Update. Cette fonction de mise à jour MIDI transmet tous les messages MIDI (exceptés les messages de notes) apparaissant dans les mesures sautées (du début du morceau jusqu'à la nouvelle position choisie) à la source sonore, assurant que celle-ci est correctement réglée pour la reproduction à partir de la nouvelle position choisie dans le morceau.

<Procédure>

- 1 Assurez-vous que vous êtes en affichage de jeu/Play (SEQ(Song)) et que la reproduction est stoppée.

La fonction MIDI Update ne peut pas être exécutée alors qu'un morceau est reproduit.

- 2 En tenant enfoncé [SHIFT], pressez [STOP/PLAY]. Pendant le traitement, l'afficheur indique "MIDI Update...". Quand le traitement est terminé, "COMPLETE" apparaît.

Programmation de morceaux pour la reproduction

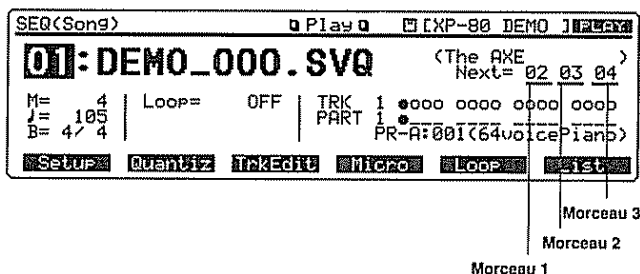
Si vous désirez faire reproduire d'autres morceaux à la suite, vous pouvez sélectionner jusqu'à trois morceaux pendant que le morceau actuel joue.

<Procédure>

- 1 Assurez-vous que vous êtes en affichage de jeu/Play (SEQ(Song)) et que le morceau joue.

La programmation de morceaux n'est possible que pendant la reproduction.

- 2 Amenez le curseur sur le numéro de morceau et sélectionnez le ou les morceaux à programmer.
- 3 Pressez [ENTER] pour entériner la sélection. Les numéros de morceaux programmés apparaîtront dans l'afficheur selon l'ordre que vous avez choisi.



- * Pour annuler un morceau programmé, pressez [EXIT]. A chaque fois, le dernier morceau est annulé.
- * Si vous pressez [STOP/PLAY] au lieu de [ENTER], le morceau reproduit s'arrête et le morceau que vous venez de programmer commence à jouer. A cet instant, les morceaux préalablement programmés sont annulés.

Changement de la Partie jouée au clavier

Quand vous jouez sur le clavier conjointement à une reproduction orchestrale, sélectionnez la Partie à jouer depuis le clavier. Cela vous permet de jouer de la basse ou de la batterie depuis le clavier.

<Procédure>

- 1 Assurez-vous que vous êtes en affichage de jeu/Play (SEQ(Song)).
- 2 Amenez le curseur sur "PART".
- * Si vous amenez le curseur sur "PART" alors qu'un morceau est reproduit, les indicateurs de boutons TRACK/PART [1]–[16] s'allument ou restent éteints. Les indicateurs allumés correspondent aux Parties recevant des messages MIDI.
- 3 Pressez un bouton TRACK/PART [1]–[16] pour sélectionner la Partie à jouer depuis le clavier.

Si vous changez la Partie en pressant TRACK/PART [1]–[16], la piste de numéro correspondant est choisie. Si vous désirez ne changer que la Partie, tournez la molette VALUE ou pressez [INC]/[DEC].

- * Si vous avez sélectionné une Performance Layer, presser une touche fera jouer toutes les Parties indiquées par "o".

Changement de son instrumental pour la reproduction

Quand vous faites reproduire un morceau, vous pouvez changer le Patch ou ensemble rythmique pour permettre la reproduction avec la sonorité de votre choix.

<Procédure>

- 1 Placez-vous en affichage de jeu/Play (SEQ(Song)).
- 2 Amenez le curseur sur "PART".
- * Si le mode Patch ou rythme a été sélectionné, "Patch Mode" ou "Rhythm Set Mode" apparaîtra à la place de "PART", aussi les étapes 2 et 3 seront-elles omises.
- 3 Pressez un bouton TRACK/PART [1]–[16] pour choisir la Partie à laquelle vous désirez assigner un nouveau Patch ou ensemble rythmique.

Si vous sélectionnez une Partie avec TRACK/PART [1]–[16], la piste de numéro correspondant sera également sélectionnée. Si vous désirez ne changer que la Partie, tournez la molette VALUE ou pressez [INC]/[DEC].

- 4 Pressez [▼] pour faire descendre le curseur et changer le groupe et numéro afin de sélectionner le Patch ou ensemble rythmique voulu.
- * Quand vous avez changé le Patch ou ensemble rythmique assigné à une Partie, le réglage est perdu si l'appareil est éteint ou si vous sélectionnez une autre Performance. Si vous désirez conserver ce réglage, vous devez réécrire la Performance.

Reproduction d'un morceau à tempo constant (coupure de la piste de tempo)

Si le morceau change de tempo durant la reproduction, ces changements de tempo ont été enregistrés en piste de tempo. Si vous désirez faire reproduire le morceau à un tempo constant (sans changement), vous pouvez couper la piste de tempo.

<Procédure>

- 1 Assurez-vous que vous êtes en affichage de jeu/Play (SEQ(Song)) et que le morceau est arrêté.

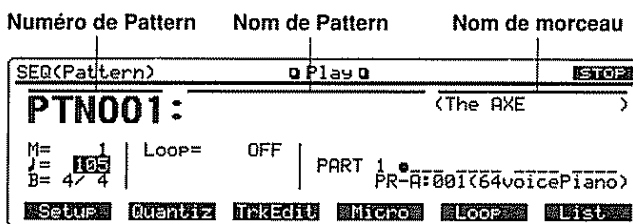
Vous ne pouvez pas couper la piste de tempo pendant qu'un morceau est reproduit.

- 2 Amenez le curseur sur une position autre que "TRK".
- 3 Pressez [TEMPO/BEAT] pour éteindre l'indicateur du bouton.

Pour annuler la coupure, pressez [TEMPO/BEAT] à nouveau pour allumer son indicateur.

Reproduction d'un Pattern

En plus des pistes ordinaires, les morceaux ont une piste de Patterns. Les Patterns sont une unité de données musicales maniée et reproduite indépendamment des pistes ordinaires. Toutefois, il n'est pas possible de faire une reproduction directe de Pattern. Pour reproduire un Pattern, le morceau qui le contient doit être chargé en mémoire interne.



Numéro de Pattern

Donne le numéro (001-100) de chaque Pattern enregistré en piste de Patterns.

Nom du Pattern

Si vous sélectionnez un Pattern en changeant son numéro, le nom du Pattern appelé s'affiche. Rien n'apparaît s'il n'y a pas de nom assigné à ce Pattern.

Nom du morceau

Donne le nom du morceau sélectionné.

M (numéro de mesure)

Donne le numéro de mesure actuel dans le Pattern.

J (Tempo de reproduction)

Donne le tempo de reproduction du morceau

- * Comme les Patterns n'ont pas de piste de tempo pour gérer le tempo, il n'est pas possible d'assigner un tempo différent à chaque Pattern.

B (Battement/Beat)

Donne le format de mesure du Pattern

Loop

Active la reproduction répétitive (en boucle) d'une section du morceau que vous aurez spécifiée (p.102).

- * Chaque morceau ne peut avoir qu'un seul réglage loop, il n'est pas possible de spécifier un réglage loop pour chaque Pattern.

PART

Cette information apparaît quand le mode Performance est sélectionné. La Partie qui sera jouée par le clavier (Partie active) est affichée avec "o", et les Parties non jouées avec "_". Si une Performance Layer est sélectionnée, les Parties dont le paramètre Local Switch (PERFORM/MIDI/Part MIDI) est sur ON sont indiquées par "o" et ces Parties sont jouées par le clavier.

Si le mode Patch ou le mode Rhythm est sélectionné, "Patch Mode" ou "Rhythm Mode" apparaît à la place.

- * Chaque morceau ne peut avoir qu'un seul réglage Part ; un réglage Part indépendant pour chaque Pattern n'est pas possible.

Patch/ensemble rythmique

Le nom du Patch ou de l'ensemble rythmique assigné à la Partie active s'affiche entre parenthèses (). Quand vous changez de Patch ou d'ensemble rythmique, choisissez un nouveau groupe et un nouveau numéro. Cela s'applique également quand le mode Patch ou Rhythm est sélectionné

- * Chaque morceau ne peut avoir qu'un seul réglage Patch/ensemble rythmique; un réglage Patch/ensemble rythmique indépendant pour chaque Pattern ne peut être fait.

<Procédure>

- 1 Insérez la disquette dans le lecteur
- 2 Pressez [DISK].
- 3 Pressez la touche numérique [1], puis [ENTER].
- 4 Amenez le curseur sur "File Type" et choisissez SONG.
- 5 Amenez le curseur sur "File Name" et sélectionnez le morceau que vous désirez charger.
- 6 Pressez [F6] (Execute).

Le morceau a été chargé en mémoire interne. L'écran de jeu/Play (SEQ(Song)) apparaîtra.

- 7 Pressez [PATTERN] pour appeler l'affichage de jeu/Play (SEQ(Pattern)).
- 8 Amenez le curseur sur le numéro de Pattern et sélectionnez le Pattern que vous désirez faire reproduire.
- 9 Pressez [STOP/PLAY] pour reproduire le Pattern.

Quand le morceau est terminé, la reproduction s'arrête automatiquement. Pour interrompre la reproduction du Pattern, pressez [STOP/PLAY].

- * Il est possible de changer le tempo de reproduction ou de couper la piste de tempo durant la reproduction d'un Pattern. Toutefois, ce changement de tempo fait partie des réglages de morceau et non pas du Pattern.
- 10 Quand vous avez fini la reproduction du Pattern, pressez [PATTERN], [EXIT] ou [SEQUENCER] pour retourner à l'affichage de jeu/Play (SEQ(Song)).

Reproduction d'un morceau créé au format S-MRC

Le XP-80 peut reproduire des morceaux de format S-MRC créés sur le MC-50 Roland ou d'autres séquenceurs ainsi que les morceaux MRC Pro ou Standard MIDI Files. Il n'est toutefois pas possible d'obtenir une reproduction directe d'un morceau au format S-MRC. Pour faire reproduire ce type de morceau, vous devez le charger en mémoire interne et le convertir au format MRC Pro.

<Procédure>

- ① Insérez la disquette dans le lecteur.
- ② Pressez [DISK].
- ③ Amenez le curseur sur "File Type" et choisissez "S-MRC".
- ④ Amenez le curseur sur "File Name" et sélectionnez le morceau que vous désirez charger.
- ⑤ Pressez [F6] (Execute).

Le morceau a été chargé en mémoire interne. L'écran de jeu/Play (SEQ(Song)) apparaîtra.

- ⑥ Pressez [STOP/PLAY] pour reproduire le morceau.

Quand le morceau est terminé, la reproduction s'arrête automatiquement. Pour interrompre la reproduction, pressez [STOP/PLAY].

Reproduction répétitive d'un morceau (boucle ou loop)

Vous pouvez faire reproduire répétitivement la totalité du morceau ou une zone spécifique en employant la fonction de bouclage (loop).

<Procédure>

- ① Placez-vous en affichage de jeu/Play (SEQ(Song)).
- ② Pressez [LOOP] pour allumer son indicateur.

Vous êtes alors prêt pour le jeu en boucle.

- ③ Amenez le curseur sur "Loop" et spécifiez la zone à boucler.

OFF : La mise en boucle n'est pas utilisée. L'indicateur [LOOP] s'éteint.

POINT : La reproduction se fait sur la zone spécifiée par les points de bouclage et se fera le nombre de fois spécifié. La zone ainsi bouclée est affichée entre parenthèses ().

1 : Le bouclage commence au début de la mesure actuelle durant une mesure, pour le nombre de fois spécifié.

2 : Le bouclage commence au début de la mesure actuelle pour deux mesures, le nombre de fois spécifié.

4 : Le bouclage commence au début de la mesure actuelle pour quatre mesures, le nombre de fois spécifié.

8 : Le bouclage commence au début de la mesure actuelle pour huit mesures, le nombre de fois spécifié.

16 : Le bouclage commence au début de la mesure actuelle pour seize mesures, le nombre de fois spécifié.

ALL : La totalité du morceau est reproduite le nombre de fois spécifié.

- * Si vous avez choisi un morceau sur disquette, vous ne pouvez choisir que OFF ou POINT. Presser [LOOP] alternera entre OFF et POINT. Pour sélectionner une autre valeur, chargez le morceau en mémoire interne.

- * Réglez les points de bouclage et le nombre de répétitions dans la fenêtre Loop qui peut être ouverte en pressant [F5] (Loop) (p.120). Si vous avez sélectionné un morceau sauvegardé sur disquette, une fenêtre demande "This Song is not Internal Song. Load anyway?" (Ce morceau n'est pas chargé en mémoire interne. Voulez-vous le charger ?). Si vous désirez effacer le morceau actuellement présent en mémoire interne et charger ce nouveau morceau à la place, pressez [F5] (OK). Si vous décidez de ne pas effacer le morceau de la mémoire interne, pressez [F6] (Cancel).

- ④ Pressez [STOP/PLAY] pour lancer la reproduction.

Quand le morceau est terminé, la reproduction s'arrête automatiquement. Pour interrompre la reproduction, pressez [STOP/PLAY].

- * Vous pouvez annuler la reproduction en boucle en pressant [LOOP] pendant que la reproduction en boucle est en cours. D'autres réglages, toutefois, ne peuvent pas être modifiés.

- * Si vous sauvegardez le morceau au format MRC Pro alors que la fonction [LOOP] est activée, ce réglage sera stocké comme partie des données de morceaux. Par conséquent, chaque fois que le morceau sera reproduit, il jouera en boucle.

Changement de timbre durant la reproduction

Si vous désirez ajouter de l'attaque au son ou ajuster sa chute durant la reproduction, utilisez la palette sonore (Sound Palette).

- ① Assurez-vous que vous êtes en affichage de jeu/Play (SEQ(Song)).
- ② Amenez le curseur sur "PART" et pressez TRACK/PART [1]-[16] pour choisir la Partie à modifier.

Si vous utilisez une Performance Single, seul le timbre de la Partie active variera. Si vous avez sélectionné une Performance Layer, le timbre des Parties dont le paramètre Local Switch (PERFORM/MIDI/Part MIDI) est sur ON variera.

- * Si vous avez sélectionné le mode Patch, "Patch Mode" apparaîtra à la place de "Part", aussi l'étape 2 peut-elle être sautée.
- ③ Montez les curseurs en position appropriée.
- ④ Pressez [FILTER/ENV] pour allumer son indicateur.
- ⑤ Déplacez les curseurs pour changer le timbre selon vos désirs.

Pour modifier la brillance, déplacez le curseur CUTOFF.

Pour changer la résonance, déplacez le curseur RESO.

Pour appliquer de l'attaque au son, déplacez le curseur ATTACK.

Pour changer le temps de chute, déplacez le curseur DECAY.

Balance de volume entre les Parties

Utilisez les quatre curseurs de la palette sonore (Sound Palette) pour ajuster le volume de chaque Partie.

<Procédure>

- ❶ Assurez-vous que vous êtes en affichage de jeu/Play (SEQ(Song)).
- ❷ Amenez le curseur sur "PART" et pressez TRACK/PART [1]–[16] pour choisir la Partie dont vous désirez changer le volume.

Si vous avez sélectionné une des Parties 1–4, les curseurs 1, 2, 3, et 4 ajustent respectivement les Parties 1, 2, 3, et 4.

Si vous avez sélectionné une des Parties 5–8, les curseurs 1, 2, 3, et 4 ajustent respectivement les Parties 5, 6, 7, et 8.

Si vous avez sélectionné une des Parties 9–12, les curseurs 1, 2, 3, et 4 ajustent respectivement les Parties 9, 10, 11, et 12.

Si vous avez sélectionné une des Parties 13–16, les curseurs 1, 2, 3, et 4 ajustent respectivement les Parties 13, 14, 15, et 16.

- * Vous pouvez de façon similaire ajuster la balance de volume entre les Tones en mode Patch. Dans ce cas, "Patch Mode" s'affiche au lieu de "PART", aussi l'étape 2 peut-elle être sautée. Utilisez les curseurs 1, 2, 3, et 4 pour ajuster le volume des Tones 1, 2, 3, et 4.
- ❸ Pour avoir un fondu progressif en début de morceau, réglez les curseurs au plus bas. Pour avoir un fondu de disparition, réglez au contraire les curseurs au maximum. Pour d'autres cas, réglez les curseurs en position appropriée.
- ❹ Pressez [LEVEL] pour allumer son indicateur.
- ❺ Déplacez les curseurs pour ajuster le volume de chaque Partie comme désiré.

Réglage de panoramique de chaque Partie

Vous pouvez utiliser les quatre curseurs de la palette sonore (Sound Palette) pour ajuster le panoramique de chaque Partie. La palette sonore peut également servir de table de mixage puisque vous pouvez aussi piloter aftertouch et pitch bend en fonction du réglage.

- * Quand le mode Patch ou Rhythm est sélectionné, cette procédure ne peut pas être exécutée.

<Procédure>

- ❶ Assurez-vous que vous êtes en affichage de jeu/Play (SEQ(Song)).
- ❷ Montez les curseurs en position appropriée.
- ❸ Pressez [PERFORM] puis [F6] (Info) pour appeler l'affichage Part Information (PERFORM/Info).
- ❹ Pressez [F5] (Pan) pour appeler l'affichage Part Information (PERFORM/Info) pour Pan.

Si l'affichage ne représente pas (Pan) pour [F5], gardez enfoncé [F6] (Menu) jusqu'à ce qu'il apparaisse.

- * Si vous appelez l'affichage Part Information (PERFORM/Info) d'un autre message MIDI que vous désirez régler, vous pourrez piloter ce message MIDI à l'aide des quatre curseurs de la palette sonore.

- ❺ Amenez le curseur sur la Partie dont vous désirez ajuster le panoramique.

Vous pouvez modifier le panoramique des quatre Parties encadrées à l'aide des curseurs.

Si vous avez sélectionné une des Parties 1–4, les curseurs 1, 2, 3, et 4 ajustent respectivement les Parties 1, 2, 3, et 4.

Si vous avez sélectionné une des Parties 5–8, les curseurs 1, 2, 3, et 4 ajustent respectivement les Parties 5, 6, 7, et 8.

Si vous avez sélectionné une des Parties 9–12, les curseurs 1, 2, 3, et 4 ajustent respectivement les Parties 9, 10, 11, et 12.

Si vous avez sélectionné une des Parties 13–16, les curseurs 1, 2, 3, et 4 ajustent respectivement les Parties 13, 14, 15, et 16.

- ❻ Déplacez les curseurs pour ajuster le panoramique de chaque Partie comme désiré tout en vérifiant sur l'écran.
- * Pour retourner à l'affichage de jeu/Play (SEQ(Song)), pressez [SEQUENCER].

Avant de commencer à enregistrer

Cette section couvre ce que vous devez comprendre avant d'enregistrer. Cela concerne les méthodes d'enregistrement et les préparations à l'enregistrement.

Processus d'enregistrement

Avant de réellement commencer à enregistrer, familiarisez-vous avec le processus de création d'un morceau.

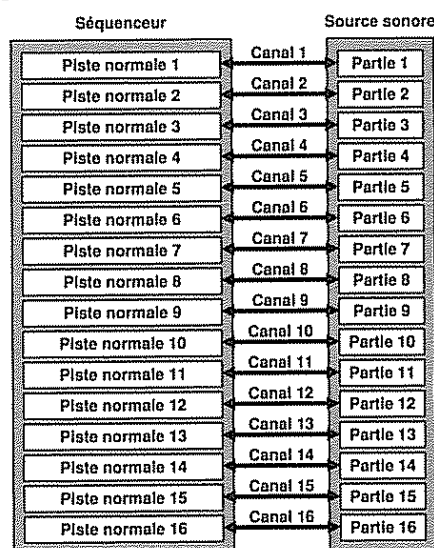
1. Sélection d'un son instrumental (p.105).
2. Effacement du morceau de la mémoire interne (p.105).
3. Choix du format de mesure (p.105).
4. Enregistrement en temps réel (p.106) ou en pas à pas (p.113).
5. Edition du morceau avec Track Edit (p.121), Quantize (p.136) ou Microscope Edit (p.144).
6. Sauvegarde du morceau sur disquette (p.115).

Interaction des pistes, Parties et canaux MIDI

Chaque piste ordinaire du séquenceur du XP-80 peut enregistrer des données de jeu pour 16 canaux MIDI, soit 16 instruments différents. L'interprétation de tous ces instruments peut être effectuée sur une seule piste pour créer un morceau. Enregistrer de cette façon fait surgir des problèmes ultérieurs si vous désirez réenregistrer ou ne modifier qu'une partie du morceau. Généralement, il est plus facile d'enregistrer chaque Partie (canal MIDI) sur sa propre piste, pour que les numéros de Parties (de canaux MIDI) correspondent au numéro de piste.

Sur le XP-80, la sélection d'une autre piste par pression de TRACK/PART [1]–[16] sélectionne conjointement la Partie et le numéro correspondant. Si vous sélectionnez une autre Partie en pressant TRACK/PART [1]–[16], la piste de numéro correspondant est également sélectionnée.

Avec la fonction d'extraction (Extract, p.131), vous pouvez réorganiser les données de jeu par canal MIDI pour que chaque canal ait sa propre piste – ce qui est pratique quand des données de plusieurs canaux MIDI sont sur une même piste (c'est le cas des fichiers Standard MIDI file de format 0).



Méthodes d'enregistrement

Vous pouvez enregistrer en temps réel ou en pas à pas.

Enregistrement en temps réel

Avec cette méthode, vous enregistrez votre interprétation au clavier et les mouvements des commandes au fur et à mesure qu'ils se produisent. Quatre types d'enregistrement en temps réel sont disponibles en fonction de votre situation.

Replace (Remplacement)

Si la destination d'enregistrement contient déjà des données, elles sont remplacées par les données dernièrement enregistrées. À utiliser pour ré-enregistrer une Partie.

Mix (Mixage)

La plus commune. Si la destination d'enregistrement contient déjà des données, les données enregistrées s'ajoutent (se mixent) aux données d'origine. Les données d'origine ne sont pas effacées. Cette méthode est utile pour enregistrer d'abord la main droite puis la main gauche.

Et avec l'enregistrement en boucle, vous pouvez poursuivre l'enregistrement d'une zone spécifique sans effacer les données précédentes, en superposant les instruments un à un, ce qui est pratique pour bâtir des phrases rythmiques.

Auto punch-in

Permet de faire un enregistrement remplaçant uniquement sur une zone préalablement spécifiée par les points Punch (points d'insertion). C'est pratique pour reprendre des erreurs commises lors d'une programmation antérieure. Quand vous commencez l'enregistrement, le morceau est en reproduction et lorsque le séquenceur atteint le point de début d'insertion programmé, il commence à enregistrer.

Manual punch-in

De la même façon, il s'agit d'un enregistrement remplaçant sur une zone, mais celle-ci est spécifiée par pression d'une pédale commutateur ou d'un bouton. C'est pratique pour réenregistrer plusieurs zones où vous pourriez avoir commis des erreurs. Quand vous commencez à enregistrer, le morceau est reproduit. Quand vous pressez une pédale commutateur ou un bouton, l'enregistrement commence. Pressez-la à nouveau pour stopper l'enregistrement et retourner en reproduction. Chaque pression de la pédale vous permet d'alterner entre enregistrement et reproduction.

Enregistrement pas à pas

Programmation des notes et des silences, un pas à la fois. C'est la méthode optimale pour programmer avec précision des parties de percussion ou de basse. Vous pouvez créer un morceau en combinant aussi des Patterns en plus des notes.

Destination d'enregistrement des données

Les données de jeu sont enregistrées dans une piste ordinaire (1-16) ou dans des Patterns (1-100). La sélection de la destination d'enregistrement dépendra de l'application.

Pistes 1–16

Vous enregistrez normalement les données dans ces pistes. Il est préférable de décider avant de l'assignation des pistes, comme par exemple mélodie en piste 1, basse en 2, batterie en 10 et accompagnement dans les pistes restantes.

Patterns

Comme pour les pistes ordinaires, vous pouvez enregistrer des données de jeu dans des Patterns. Les Patterns sont traités indépendamment des pistes, mais des Patterns spécifiques peuvent être demandés à la reproduction par une piste. Dans le cas des percussions ou de la basse pour lesquelles des phrases identiques sont répétées fréquemment dans un morceau, il est pratique de répétitivement assigner le Pattern à une piste ordinaire par enregistrement pas à pas. Dans ce cas, la piste ne contient que des numéros d'appel de Patterns (Pattern Call) qui font appel au Pattern désiré, et non pas les données du Pattern elles-mêmes. Le même Pattern peut donc être utilisé le nombre de fois nécessaire avec une quantité négligeable de mémoire consommée.

La fonction RPS de la reproduction immédiate s'applique aussi au Pattern. Les Patterns sont par conséquent pratiques pour le jeu en direct, si vous avez enregistré les données de jeu nécessaires sous forme de Patterns et les assemblez ensuite au cours de votre interprétation.

Les Patterns sont également d'agréables bloc-notes musicaux pour vos idées soudaines.

Sélection de sons instrumentaux

Avant d'enregistrer un morceau, vous devez sélectionner la Performance, le Patch ou l'ensemble rythmique à utiliser pour l'enregistrement.

Quand vous enregistrez un morceau orchestral qui utilise deux Patches ou plus, sélectionnez une Performance Single. Sélectionnez une Performance Layer si vous désirez enregistrer une interprétation qui combine différents Patches pour une texture plus riche ou si vous désirez jouer d'un clavier divisé en plusieurs zones avec des Patches indépendants dans chacune de ces zones.

Sélectionnez un Patch si vous désirez n'utiliser qu'un seul instrument.

Sélectionnez un ensemble rythmique si vous désirez n'utiliser que des instruments de percussion.

- * Si vous utilisez une Performance Layer pour l'enregistrement, les données enregistrées contiendront toutes les données nécessaires au jeu des Parties produites. Si chaque Partie reçoit sur un canal MIDI différent, l'enregistrement contiendra des flux de données parallèles qui ne différeront que par leur canal MIDI. Cela consomme inutilement de la mémoire. Pour l'éviter, sélectionnez le même canal (PERFORM/MIDI/Part MIDI) pour toutes les Parties qui doivent être jouées simultanément depuis le clavier.
- * Vous pouvez également sélectionner un Patch en affichage Realtime Rec Stand-by (SEQ). Dans ce cas, le numéro de sélection de banque et le numéro de programme du Patch seront enregistrés en début de l'enregistrement.

Effacement du morceau en mémoire interne

Quand vous enregistrez un morceau, les données sont stockées en mémoire interne. Si la mémoire interne contient déjà un morceau lorsque vous désirez enregistrer un nouveau morceau, ce morceau doit être effacé pour libérer la mémoire interne par la procédure suivante.

- * Si la mémoire interne contient un morceau que vous désirez conserver, vous devez le sauvegarder sur disquette.

<Procédure>

- ① Pressez [UTILITY].
- ② Pressez la touche numérique [6], puis [ENTER].
- ③ Pressez [F6] (Execute) pour effacer le morceau de la mémoire interne

Réglage du format de mesure

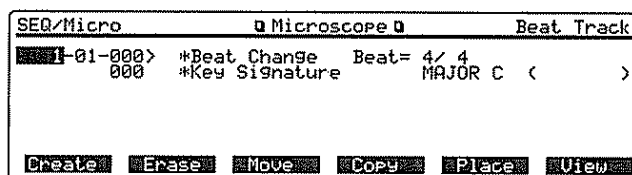
Quand vous enregistrez un nouveau morceau, programmez le format de mesure au début de la piste de battement (beat). Toutefois, à la mise sous tension ou lorsque la mémoire interne est initialisée, le format de mesure revient toujours à sa valeur par défaut de 4/4. Si vous désirez enregistrer un morceau en 4/4, vous n'avez pas à vous soucier du format de mesure.

- * Pour changer de format de mesure en cours de morceau, référez-vous à "Changement de mesure en cours de morceau" (p.148).
- * Si le format d'un Pattern a un réglage différent du format de morceau lors de l'enregistrement de Pattern, ou si le morceau a un format de mesure autre que 4/4, vous devez régler le format de Pattern au début de chaque Pattern (p.147). Durant l'enregistrement, le métronome jouera en fonction du format de Pattern.

<Procédure>

- ① Assurez-vous que "00:InternalSong" est sélectionné en affichage de jeu/Play (SEQ(Song)).
- ② Pressez [F4] (Micro).
- ③ Pressez [TEMPO/BEAT] pour sélectionner la piste de battement.

Chaque fois que ce bouton est pressé, la sélection passe en revue piste de tempo, piste de battement (beat), et piste ordinaire, puis revient à la piste de tempo et ainsi de suite.



- ④ Amenez le curseur sur "Beat" et fixez le format de mesure.
- ⑤ Pressez [TEMPO/BEAT] à nouveau pour retourner à la piste ordinaire.
- ⑥ Pressez [EXIT] pour retourner à l'affichage de jeu/Play (SEQ(Song))

Enregistrement de votre jeu (enregistrement en temps réel)

L'enregistrement en temps réel (Realtime recording) vous permet d'enregistrer votre interprétation au clavier et les mouvements des commandes effectués pendant le jeu. Cette méthode enregistre vos nuances d'interprétation.

Réglages pour l'enregistrement en temps réel

SEQ		Realtime Rec Stand-by		STEP	
Song<		Mode= MIX		Count In= 1	
M= 1		Qntz= OFF			
J= 120		TRK 1			
B= 4/4		PART 1			
		PR-A:001764voicePiano			
Part		Info		Rec-Set	
		Quantize		Loop	
		M.Punch			

Song/Pattern (Nom de morceau/nom de Pattern)

Quand vous enregistrez un morceau dans une piste ordinaire, le nom du morceau s'affiche.

Quand vous enregistrez des données dans un Pattern, le numéro du Pattern et son nom s'affichent. Pour sélectionner un Pattern, changez ici son numéro.

M (Mesure)

Affiche la position actuelle dans le morceau. Réglez ici la mesure d'où commencera l'enregistrement.

J (Tempo)

Fixe le tempo. Le tempo spécifié ici sera enregistré en début de piste de tempo.

B (Battement/Beat)

Affiche le format de mesure. Pour régler le format de mesure, voir p.105.

Loop (Mode de bouclage)

Détermine si vous désirez utiliser l'enregistrement en boucle.

Avec les autres réglages que OFF, l'indicateur Loop s'allume pour indiquer que vous êtes prêt à l'enregistrement en boucle.

OFF : L'enregistrement en boucle n'est pas employé.

POINT : L'enregistrement en boucle se fait sur la zone spécifiée par les points de bouclage. L'aire mise en boucle est indiquée entre parenthèses ().

FOR 1 : Enregistrement en boucle sur une mesure à partir de la mesure de début d'enregistrement.

FOR 2 : Enregistrement en boucle sur deux mesures à partir de la mesure de début d'enregistrement.

FOR 4 : Enregistrement en boucle sur quatre mesures à partir de la mesure de début d'enregistrement.

FOR 8 : Enregistrement en boucle sur huit mesures à partir de la mesure de début d'enregistrement.

FOR 16 : Enregistrement en boucle sur seize mesures à partir de la mesure de début d'enregistrement.

ALL : L'enregistrement en boucle se fait depuis le début du morceau jusqu'à sa fin.

* Réglez les points de bouclage dans la fenêtre Loop (p. 120) qui s'ouvre quand [F5] (Loop) est pressé.

Mode (Mode d'enregistrement)

Détermine comment se fait l'enregistrement.

REPLACE : Un enregistrement remplaçant tout enregistrement préalable est accompli.

MIX : Un enregistrement avec mixage des données préalablement enregistrées est accompli.

A.PUNCH : Un enregistrement par insertion automatique (Auto punch-in) est accompli.

M.PUNCH : Un enregistrement par insertion manuelle (Manual punch-in) est accompli.

* Le réglage du paramètre Mode est conservé jusqu'à ce qu'il soit changé ultérieurement.

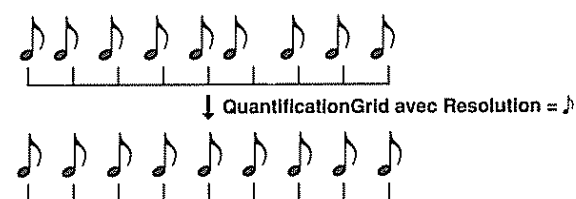
Qntz (Quantize/Quantification)

Détermine si la quantification s'applique ou non à l'enregistrement.

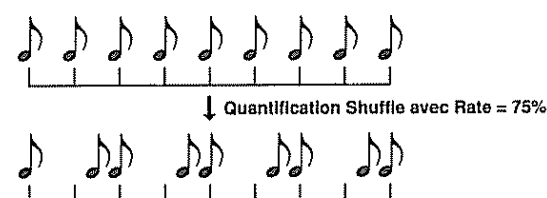
La fonction Quantize aligne les notes jouées au clavier sur l'intervalle de temps le plus proche déterminé par la résolution spécifiée (pas ou step). La quantification à l'enregistrement est de deux types. Pour enregistrer des Parties telles que batterie ou basse qui nécessitent que chaque note soit précisément sur les divisions des temps, utilisez la quantification Grid. Pour plus de souplesse dans une interprétation de type swing ou ternaire, utilisez la quantification Shuffle.

OFF : Pas de quantification à l'enregistrement.

GRID : Une quantification "rigide" sur la grille s'applique à l'enregistrement.

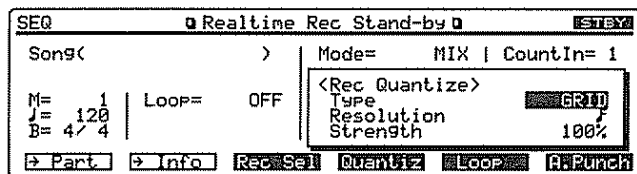


SHUFFLE : Une quantification plus souple s'applique à l'enregistrement.



<Réglages pour la quantification d'enregistrement>

Quand vous utilisez la quantification à l'enregistrement, réglez les paramètres en fenêtre Rec Quantize. Pour ouvrir cette fenêtre, pressez [F4] (Quantize).



* Le réglage de quantification à l'enregistrement est conservé jusqu'à ce qu'il soit modifié.

Type (Type de quantification)

OFF : Pas de quantification à l'enregistrement.

GRID : Une quantification "rigide" sur la grille s'applique à l'enregistrement.

SHUFFLE : Une quantification plus souple s'applique à l'enregistrement.

Résolution

Spécifie l'intervalle de quantification sous forme d'une valeur de note.

Pour une quantification Grid, les choix disponibles sont ♩, ♪, ♪, ♪, ♪, ♪, et ♪.

Pour une quantification Shuffle, vous pouvez choisir ♪ ou ♪.

Strength (Rigueur de quantification Grid)

Ce paramètre sert lorsque la quantification Grid est sélectionnée. Il détermine avec quelle rigueur les notes seront corrigées et ramenées sur les intervalles de temps spécifiés par le paramètre Resolution. Si vous désirez que les notes se placent exactement sur l'unité la plus proche spécifiée par la résolution, réglez Strength sur 100%. Quand on diminue cette valeur, les notes se corrigent mais de façon moins absolue par rapport à leur emplacement d'origine. Avec un réglage de 0 %, leur position ne change pas du tout.

Rate (Rapport de quantification Shuffle)

Ce paramètre est utilisé quand la quantification Shuffle est sélectionnée. Il détermine l'éloignement du temps faible spécifié par le paramètre Resolution par rapport au temps fort suivant. Avec un réglage de 50 %, le temps faible est exactement à égale distance des temps forts précédents et suivants. Avec un réglage de 0%, le temps faible revient au même endroit que le temps fort précédent. Avec un réglage de 100%, il rejoint le temps fort suivant.

Count In (Décompte)

Détermine la façon dont l'enregistrement commence.

0 : L'enregistrement commence immédiatement quand vous pressez [STOP/PLAY].

1 : Quand vous pressez [STOP/PLAY], un décompte d'une mesure est inclus juste avant le point de début d'enregistrement et l'enregistrement commence quand la position voulue comme début d'enregistrement est atteinte.

2 : Quand vous pressez [STOP/PLAY], un décompte de deux mesures est inclus juste avant le point de début d'enregistrement et l'enregistrement commence quand la position voulue comme début d'enregistrement est atteinte.

Wait Note : L'enregistrement commence quand vous jouez une note ou pressez la pédale de sustain (Hold).

TRK (Piste d'enregistrement)

Sélectionne la piste ou le Pattern de destination de l'enregistrement. Le curseur se déplace sur la piste sélectionnée comme destination d'enregistrement.

Les pistes ordinaires contenant des données de jeu seront marquées par "o" dans l'afficheur et les pistes sans données de jeu par "-". Les pistes qui contiennent des données de jeu mais ne sont pas reproduites sont affichées en gris.

Quand vous enregistrez des Patterns, rien ne s'affiche ici.

PART

Sélectionne la Partie utilisée pour l'enregistrement.

Quand vous enregistrez une Partie avec le numéro correspondant à la piste, sélectionner une piste sélectionne également la Partie de numéro correspondant. Il n'est pas nécessaire de sélectionner ici une Partie.

Utilisez ce paramètre lorsque vous désirez enregistrer avec une Partie ayant un numéro différent de la piste ou lorsque que vous enregistrez votre interprétation dans un Pattern.

* Si vous avez sélectionné le mode Patch ou le mode Rhythm, "Patch Mode" ou "Rhythm Set Mode" s'affiche à la place de "PART".

* Si une Performance Layer a été sélectionnée, les Parties indiquées par "o" (paramètre Local Switch sur ON) seront enregistrées quand vous presserez les touches.

Patch/Ensemble rythmique

Le nom du Patch ou de l'ensemble rythmique assigné à la Partie active s'affiche entre parenthèses (). Pour changer le Patch ou l'ensemble rythmique, modifiez son groupe et son numéro. Cette procédure s'applique également à l'enregistrement en mode Patch ou en mode Rhythm.

Enregistrement en temps réel

Quand vous avez terminé les étapes préparatoires, il est temps d'enregistrer.

<Procédure>

- ❶ Placez-vous en affichage de jeu/Play (SEQ(Song)).
- ❷ Amenez le curseur sur le numéro de morceau et sélectionnez le morceau que vous désirez enregistrer.

Pour enregistrer un nouveau morceau, sélectionnez "00:InternalSong". Pour enregistrer sur un morceau sur disquette, choisissez le numéro de ce morceau.

- ❸ Avec [REC], affichez Realtime Rec Stand-by (SEQ).

L'indicateur [REC] clignotera et le métronome jouera

- * Si vous avez choisi un morceau sur disquette, une fenêtre demande "This Song is not Internal Song. Load anyway ?" ("Morceau non chargé. Voulez-vous le charger ?"). Effacez le morceau en mémoire interne et chargez ce nouveau morceau avec [F5] (OK). Pour ne pas effacer le morceau interne, pressez [F6] (Cancel).
- * Pour désactiver le métronome, réglez le paramètre Mode (SEQ/Setup/SEQ System Setup) sur OFF.
- * Pour stopper l'enregistrement, pressez [REC] ou [EXIT] pour revenir en affichage de jeu/Play (SEQ(Song)).
- ❹ Avec le curseur sur "M", fixez la mesure de début d'enregistrement.
- ❺ Amenez le curseur sur "J" et réglez le tempo.
- ❻ Pour enregistrer en boucle, amenez le curseur sur "Loop" et faites les réglages pour l'enregistrement en boucle. Sinon, réglez ce paramètre sur OFF.
- ❼ Avec "Mode", fixez le mode d'enregistrement.
- ❽ Avec "Qntz", fixez le type de quantification. Pour ne pas quantifier durant l'enregistrement, choisissez OFF.

Pour une quantification à l'enregistrement, pressez [F4] (Quantize) afin d'ouvrir la fenêtre Rec Quantize et faites les réglages de quantification. Une fois vos réglages faits, pressez [EXIT] ou [F4] (Quantize) pour fermer la fenêtre.

- ❾ Amenez le curseur sur "Count In" et spécifiez la méthode de début d'enregistrement (décompte).
- ❿ Sélectionnez la destination d'enregistrement. Pour enregistrer en piste ordinaire, utilisez TRACK/PART [1]-[16]. Pour enregistrer dans un Pattern, pressez [PATTERN] et spécifiez le numéro de Pattern.

Le bouton de la piste ou du Pattern choisi comme destination d'enregistrement clignote. Les boutons des pistes contenant des données de jeu sont allumés.

- ❶ Pour enregistrer avec une Partie d'un numéro différent de celui de la piste ou pour enregistrer dans un Pattern, sélectionnez la Partie servant à l'enregistrement. Amenez le curseur sur "PART", et tournez la molette VALUE ou pressez [INC]/[DEC] pour choisir la Partie.
- * Avec le curseur sur "PART", presser TRACK/PART [1]-[16] sélectionne la piste de numéro correspondant.
- ❷ Pour changer de Patch ou d'ensemble rythmique, amenez le curseur sur le groupe ou le numéro et fixez une autre valeur de Patch/ensemble rythmique.

Pour changer la Performance, pressez [PERFORM] pour appeler l'affichage de jeu/Play (PERFORM) et sélectionnez une autre Performance. Pour retourner à l'affichage Realtime Rec Stand-by (SEQ), pressez [SEQUENCER].

- * Si vous choisissez un autre Patch, ensemble rythmique ou Performance en affichage Realtime Rec Stand-by (SEQ), le numéro de sélection de banque et le numéro de programme de ce Patch/ensemble rythmique/Performance est automatiquement écrit en début d'enregistrement. Mais si le paramètre de Performance Ctrl-Ch (SYSTEM/MIDI Param) a le même réglage que le canal MIDI de la Partie spécifiée (quand le Patch assigné à une Partie d'une Performance a été sélectionnée), cela appellera une autre Performance (le canal de contrôle de Performance ayant priorité).

- ❸ Commencez à enregistrer à l'aide de la méthode sélectionnée par "Count In". Quand l'enregistrement commence, l'indicateur [REC] s'allume. L'indicateur BEAT clignote en rouge pour le premier temps et en vert pour les suivants.

- * Quand l'enregistrement commence, les pistes ordinaires ayant des indicateurs allumés sont reproduites. Si vous ne désirez pas que certaines pistes soient reproduites durant l'enregistrement, amenez le curseur sur une position autre que "TRK" ou "PART", et pressez TRACK/PART [1]-[16] pour éteindre les indicateurs des pistes indésirables.

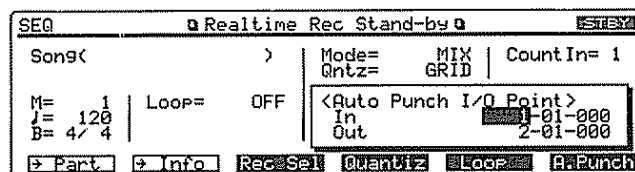
- ❶ Quand vous avez fini l'enregistrement, pressez [STOP/PLAY].

<Préparations à l'enregistrement par insertion automatique (auto punch-in)>

Vous pouvez spécifier les points d'insertion si vous devez utiliser cette fonction.

<Procédure>

- ❶ Assurez-vous que le paramètre Mode est réglé sur A PUNCH en affichage Realtime Rec Stand-by (SEQ).
- ❷ Pressez [F6] (A.Punch) pour ouvrir la fenêtre Auto Punch I/O Point.



- ❶ Amenez le curseur sur "In" et fixez le début d'insertion. Quand vous utilisez une position mémorisée (Locate) pour spécifier le début d'insertion, pressez [LOCATE] pour allumer l'indicateur et spécifiez le numéro de la position ainsi mémorisée par la fonction Locate.

- ❶ Amenez le curseur sur "Out" et fixez la fin d'insertion. Quand vous utilisez une position mémorisée (Locate) pour spécifier la fin d'insertion, spécifiez le numéro de la position ainsi mémorisé par la fonction Locate.

- * La position de fin d'insertion et donc d'enregistrement choisi pour "Out" n'est pas incluse dans la zone à enregistrer.

- * Un réglage d'une zone d'enregistrement inférieure à un temps n'est pas accepté.

- ❶ Une fois les réglages faits, avec [EXIT] ou [F6] (A.Punch), fermez la fenêtre des réglages d'insertion.

<Méthode d'enregistrement par insertion manuelle>

Pour l'enregistrement par insertion manuelle (Manual Punch-in), fixez la zone à enregistrer en pressant une pédale commutateur ou un bouton.

- * Pour spécifier la zone enregistrée via une pédale commutateur, connectez une pédale commutateur optionnelle à l'une des prises CONTROL PEDAL 1-4, puis appelez l'affichage Pedal Assign (SYSTEM/Control) et réglez <Assign> de la prise CONTROL PEDAL (à laquelle une pédale commutateur est connectée) sur "101:PUNCH-I/O".

<Procédure>

- 1 Assurez-vous que le paramètre mode est réglé sur M.PUNCH en affichage Realtime Rec Stand-by (SEQ).
- 2 Commencez l'enregistrement à l'aide de la méthode sélectionnée par "Count In".

La partie en haut à droite de l'afficheur indiquera "WAIT", indiquant que le séquenceur est maintenant en mode d'attente d'enregistrement.

- 3 Pressez [F6] (PunchIn) ou la pédale commutateur au moment où vous désirez commencer l'enregistrement.

"_" apparaîtra près de PunchIn, indiquant que le morceau est maintenant enregistré.

- 4 A l'instant voulu pour l'arrêt d'enregistrement, pressez [F6] (PunchIn) ou la pédale commutateur à nouveau.

"_" disparaîtra, indiquant que le séquenceur est revenu en mode d'attente d'enregistrement.

- 5 Répétez les étapes 3-4 pour continuer l'enregistrement.

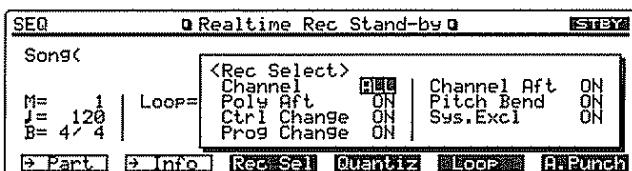
Enregistrement de données spécifiques uniquement (Enregistrement sélectif)

Habituellement, en enregistrement en temps réel, toutes les données de jeu sont enregistrées. Si vous ne désirez pas enregistrer certaines données spécifiques, réglez leur sélecteur d'enregistrement sur OFF.

- * Le réglage de sélecteur d'enregistrement sera conservé jusqu'à ce qu'il soit changé.

<Procédure>

- 1 Assurez-vous d'être en affichage Realtime Rec Stand-by (SEQ).
- 2 Pressez [F3] (Rec Sel) pour ouvrir la fenêtre Rec Select



- 3 Déterminez si vous désirez que chacun des types de données de jeu suivants soient enregistrés ou non. Pour enregistrer, choisissez ON. Sinon, choisissez OFF.

Channel (canal MIDI) : Quand vous enregistrez les données de jeu sur tous les canaux MIDI, réglez ce paramètre sur ALL. Si vous désirez n'enregistrer que les données de jeu d'un canal MIDI spécifique, sélectionnez ce canal MIDI. Normalement, ce paramètre doit rester sur ALL.

Poly Aft (Aftertouch polyphonique)
Ctrl Change (Changement de commande)
Prog Change (Changement de programme)
Channel Aft (Aftertouch par canal)
Pitch Bend (Pitch bend)
Sys.Excl (Messages exclusifs)

- 1 Une fois les réglages terminés, pressez [EXIT] ou [F3] (Rec Sel) pour fermer la fenêtre Rec Select.

Changement de piste durant l'enregistrement (Enregistrement en boucle ininterrompu)

Le XP-80 vous permet de changer la piste de destination d'enregistrement durant l'enregistrement en boucle. Cela évite d'avoir à presser [STOP/PLAY] répétitivement lorsque vous enregistrez votre interprétation sur plusieurs pistes, et vous permet donc une création de morceau plus fluide.

- * Une piste ordinaire ne peut pas être sélectionnée lorsque vous êtes en enregistrement de Pattern ou vice-versa.

<Procédure>

- 1 Assurez-vous que l'enregistrement en boucle est en cours.
- 2 Amenez le curseur sur "TRK".
- 3 Pressez TRACK/PART [1]-[16] pour sélectionner une autre piste ordinaire.

Juste après avoir sélectionné une piste, les données de jeu sont enregistrées dans celle-ci.

- * Si vous avez sélectionné le mode Performance, sélectionner une autre piste sélectionnera conjointement la Partie de numéro correspondant. Pour sélectionner uniquement une autre piste (sans sélectionner la Partie de numéro correspondant), changez la piste en tournant la molette VALUE ou ne pressant [INC]/[DEC].

Contrôle des sons instrumentaux ou des phrases durant l'enregistrement (Entraînement/Rehearsal)

Si vous utilisez la fonction d'entraînement (Rehearsal) durant l'enregistrement en temps réel, votre interprétation ne sera pas enregistrée tant que la fonction Rehearsal sera activée. C'est pratique pour contrôler le son d'un instrument dont vous allez jouer ou pour pratiquer la phrase suivante avant de l'enregistrer, tout en enregistrant la batterie ou en effectuant un enregistrement en boucle sans interruption.

<Procédure>

- 1 Pressez [F6] (Rehrrsal) durant l'enregistrement en temps réel.

"_" apparaît près de Rehrrsal, indiquant que le mode rehearsal est activé.

- * La fonction Rehearsal est invalidée durant l'enregistrement par insertion manuelle (Manual Punch-in).

- 2 Pour retourner en mode d'enregistrement, pressez [F6] (Rehrrsal) à nouveau.

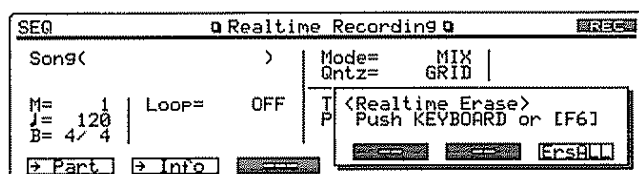
Suppression de données indésirables durant l'enregistrement (Realtime Erase)

La fonction d'effacement en temps réel (Realtime Erase) sert à effacer les données inutiles durant un enregistrement de type Mix. Par exemple, quand vous utilisez la fonction Loop pour enregistrer avec mixage les instruments rythmiques tour à tour, vous pouvez utiliser cette fonction pour supprimer un instrument rythmique spécifique.

<Procédure>

- ① Durant l'enregistrement avec mixage, pressez [F5] (Erase) pour ouvrir la fenêtre Realtime Erase.

La fonction est alors activée et l'enregistrement n'est pas possible.



- ② Effacez les données indésirables.

Pour effacer toutes les données enregistrées sur la piste (exceptés les messages d'appel de Pattern/Pattern Call), pressez [F6] (ErsAll). Si vous gardez enfoncé ce bouton, toutes les données enregistrées sur cette piste seront effacées.

Pour effacer les informations correspondant à une note spécifique, pressez cette note. Si vous la gardez enfoncée, toutes les notes identiques seront effacées.

Pour effacer une tessiture spécifique sur le clavier, pressez la note la plus basse et la note la plus haute de cette zone. Si vous les gardez pressées, toutes la tessiture est effacée.

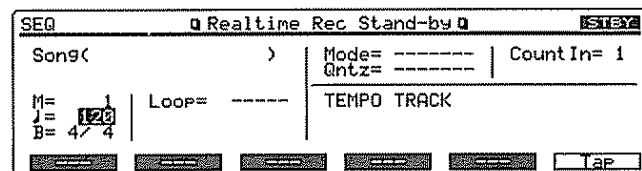
- * Si vous avez fixé un canal MIDI spécifique en fenêtre Rec Select, seules les données de ce canal sont effacées.
- ③ Pour retourner au mode d'enregistrement, pressez [EXIT] pour fermer la fenêtre Realtime Erase.

Enregistrement de changements de tempo

Pour changer le tempo d'un morceau, vous pouvez enregistrer les changements de tempo en piste Tempo. Si la piste Tempo contient déjà des changements de tempo, ils seront remplacés par vos nouveaux changements de tempo.

<Procédure>

- ① Vérifiez que le morceau où vous devez programmer les changements de tempo est en mémoire interne.
- * Les changements de tempo ne peuvent pas être enregistrés dans un morceau sans données de jeu dans les pistes ordinaires. Les changements de tempo doivent être enregistrés après les données de jeu.
- ② Pressez [REC].
- ③ Avec [TEMPO/BEAT], sélectionnez la piste de tempo.



- ④ Amenez le curseur sur "M" et réglez la mesure dans laquelle vous désirez commencer à enregistrer les changements de tempo.
- ⑤ Amenez le curseur sur "Count In" et spécifiez la méthode de début d'enregistrement.
- ⑥ L'enregistrement commencera selon la méthode spécifiée par "Count In".

Dès que l'enregistrement commence, la reproduction du morceau débute.

- ⑦ Changez le tempo.

Programmez un tempo à l'aide des touches numériques à l'instant du morceau où vous désirez que le tempo change.

Pour des changements graduels de tempo tel que ritardando et accelerando, utilisez la molette VALUE ou [INC]/[DEC]. Vous pouvez aussi utiliser la fonction Tap Tempo pour spécifier des changements de tempo. Dans ce cas, il est aussi possible de changer le tempo en pressant [F6] (Tap) à la place de la pédale commutateur.

- ⑧ Quand vous avez fini, pressez [STOP/PLAY].
- * Quand la reproduction a atteint la fin du morceau, l'enregistrement des changements de tempo s'arrête aussi automatiquement.

Changement d'instrument en cours d'enregistrement

Si vous sélectionnez un autre Patch ou ensemble rythmique durant l'enregistrement, les numéros de sélection de banque et de programme du Patch/ensemble rythmique sélectionné seront enregistrés conjointement au morceau. La même chose s'applique quand vous changez de Performance.

- * Si vous changez de Patch/ensemble rythmique en cours de morceau, il est recommandé d'enregistrer au début du morceau les données de configuration initiales de source sonore. Quand vous sélectionnez un Patch/ensemble rythmique en affichage Realtime Rec Stand-by (SEQ), les numéros de sélection de banque et de programme de ce Patch/ensemble rythmique sont automatiquement écrits en début d'enregistrement.
- * Sachez que si vous sélectionnez un autre Patch assigné à une Partie de la Performance et que le réglage du paramètre de Performance Ctrl-Ch (SYSTEM/MIDI/MIDI Param 1) est le même que celui du canal MIDI de la Partie spécifiée, le changement de Performance a priorité et c'est donc une nouvelle Performance qui est à la place sélectionnée.

<Procédure>

- ① Assurez-vous que vous enregistrez bien.
- ② Amenez le curseur sur le groupe et le numéro puis sélectionnez le Patch ou ensemble rythmique à l'aide des touches numériques.

Quand vous changez de Performance, pressez [PERFORM] pour appeler l'affichage de jeu/Play (PERFORM) et sélectionnez une Performance à l'aide des touches numériques. Pour retourner à l'affichage Realtime Recording (SEQ), pressez [SEQUENCER].

- ③ Quand vous atteignez la position dans le morceau où vous désirez changer le Patch/ensemble rythmique, pressez [ENTER] pour enregistrer ce changement dans le morceau.

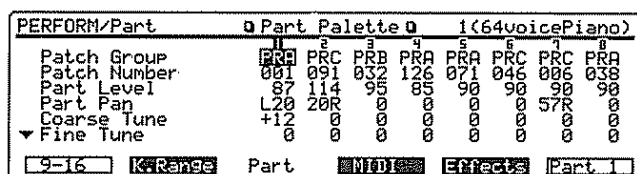
Modification de valeurs de paramètres de chaque Partie durant l'enregistrement

Si vous avez sélectionné le mode Performance, vous pouvez modifier des valeurs de paramètres pour chaque Partie durant l'enregistrement ou dans l'affichage Realtime Rec Stand-by (SEQ). Cela permet d'ajuster la balance d'effet entre les Parties durant un morceau.

- * Pour enregistrer de nouveaux réglages de paramètres dans un morceau, réglez Tx Edit Data (SYSTEM/MIDI/MIDI Param 1) sur ON. Comme de nombreux messages exclusifs sont enregistrés, les données de morceau peuvent s'en trouver sensiblement accrues.
- * Vos réglages de paramètres seront perdus si vous changez de Performance ou éteignez l'appareil. Pour les conserver, réécrivez la Performance.

<Procédure>

- 1 Pressez [F1] (→ Part) pour appeler l'affichage Part Palette (PERFORM/Part).



- 2 Le reste de la procédure est le même que pour l'édition en mode Performance. Amenez le curseur sur le paramètre désiré et spécifiez la valeur voulue.

Pour appeler un autre groupe d'affichage, pressez le bouton approprié de [F2] (K Range) à [F5] (Effects).

Pour appeler l'affichage des Parties 9-16, pressez [F1] (9-16).

Pour quitter l'affichage Palette, pressez [F6] (Part).

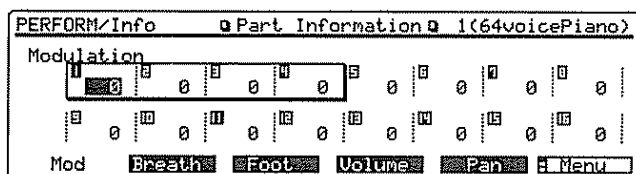
- 3 Après avoir fini les réglages, pressez [EXIT] ou [SEQUENCER] pour retourner à l'affichage d'origine.

Contrôle des messages MIDI reçus par chaque Partie durant l'enregistrement

Si vous avez sélectionné le mode Performance, vous pouvez contrôler les messages MIDI reçus par chaque Partie, soit durant l'enregistrement, soit en affichage Realtime Rec Stand-by (SEQ).

<Procédure>

- 1 Pressez [F2] (→ Info) pour appeler l'affichage Part Information (PERFORM/Info).



- 2 Appelez l'affichage Part Information (PERFORM/Info) du message MIDI que vous désirez visualiser en pressant le bouton approprié de [F1] à [F6].
- 3 Après vérification, pressez [EXIT] ou [SEQUENCER] pour retourner à l'affichage précédent.

Changement du timbre de chaque Partie durant l'enregistrement

En ajoutant de l'attaque ou en modifiant la chute (decay) du Patch assigné à chaque Partie grâce à la palette sonore (Sound palette), vous pouvez enregistrer les mouvements de curseur qui modifient le timbre du son. Enregistrez ces données en mode Mix (en les ajoutant aux données pré-existantes) après avoir enregistré votre interprétation.

- * Cela s'applique également à l'enregistrement des mouvements de curseurs dans un morceau en mode Patch.

<Procédure>

- 1 Assurez-vous que vous êtes en affichage Realtime Rec Stand-by (SEQ).
- 2 Amenez le curseur sur "PART" et pressez TRACK/PART [1]-[16] pour choisir la Partie que vous désirez modifier.
- * La piste de numéro correspondant sera sélectionnée comme destination d'enregistrement. Si vous désirez enregistrer les mouvements de curseurs dans une autre piste, amenez le curseur sur "TRACK" et choisissez cette piste soit en tournant la molette VALUE soit en pressant [INC]/[DEC].

- 3 Amenez les curseurs à leur position appropriée.
- 4 Pressez [FILTER/ENV] pour allumer l'indicateur.
- 5 Commencez à enregistrer comme spécifié par "Count In".
- 6 Déplacez les curseurs pour changer le timbre si désiré.

Pour modifier la brillance, déplacez le curseur CUTOFF.

Pour changer la résonance, déplacez le curseur RESO.

Pour ajouter plus d'attaque au son, déplacez le curseur ATTACK.

Pour changer le temps de première chute (decay), déplacez le curseur DECAY.

- * Avec une Performance Single, les données correspondant aux mouvements de curseurs pour la Partie active seront enregistrées. Si vous avez sélectionné une Performance Layer, les données de mouvements de curseurs pour les Parties dont le paramètre Local Switch (PERFORM/MIDI/Part MIDI) est sur ON seront enregistrées.

- 7 Une fois l'enregistrement fini, pressez [STOP/PLAY].

Enregistrement de la balance de volume entre Parties

Vous pouvez également enregistrer le niveau de volume désiré pour chaque Partie pour un morceau à l'aide des quatre curseurs de la palette sonore (Sound palette). Les données de niveau sonore doivent être mixées (combinées) avec les données de jeu, mais uniquement après que l'enregistrement des données de jeu ait été terminé.

- * En mode Patch, vous pouvez également ajuster la balance de volume entre les Tones et l'enregistrer dans un morceau. Utilisez les curseurs 1, 2, 3, et 4 pour ajuster le niveau de volume respectif des Tones 1, 2, 3, et 4.

<Procédure>

- 1 Assurez-vous que vous êtes en affichage Realtime Rec Stand-by (SEQ).
- 2 Amenez le curseur sur "PART" et pressez TRACK/PART [1]–[16] pour choisir la Partie dont vous désirez changer le volume.

Si vous avez sélectionné une des Parties 1–4, les curseurs 1, 2, 3, et 4 ajustent respectivement les Parties 1, 2, 3, et 4.

Si vous avez sélectionné une des Parties 5–8, les curseurs 1, 2, 3, et 4 ajustent respectivement les Parties 5, 6, 7, et 8.

Si vous avez sélectionné une des Parties 9–12, les curseurs 1, 2, 3, et 4 ajustent respectivement les Parties 9, 10, 11, et 12.

Si vous avez sélectionné une des Parties 13–16, les curseurs 1, 2, 3, et 4 ajustent respectivement les Parties 13, 14, 15, et 16.

- * La piste de numéro correspondant à la Partie sélectionnée est également sélectionnée comme destination d'enregistrement. Si vous désirez enregistrer des données de volume sur une autre piste, sélectionnez celle-ci en amenant le curseur sur "TRACK" et tournez la molette VALUE ou pressez [INC]/[DEC]. Gardez à l'esprit que les données de volume de plusieurs Parties sont enregistrées sur une même piste ou dans un même Pattern.
- 3 Pour avoir un fondu progressif d'arrivée du morceau, réglez les curseurs au groupe plus bas. Pour un fondu progressif de disparition, réglez les curseurs au maximum. Pour les autres cas, réglez les curseurs au niveau approprié.
- 4 Pressez [LEVEL] pour allumer l'indicateur.
- 5 Commencez à enregistrer comme spécifié par "Count In".
- 6 Déplacez les curseurs pour ajuster le niveau de volume de chaque Partie comme désiré.
- 7 Après avoir fini le réglage de balance de volume, pressez [STOP/PLAY].

Changement du panoramique des Parties à l'enregistrement

Vous pouvez également enregistrer le panoramique (position stéréo) désiré pour chaque Partie dans un morceau à l'aide des quatre curseurs de la palette sonore (sound palette). Les données de panoramique doivent être mixées (combinées) avec les données de jeu après que celles-ci aient été enregistrées. Vous pouvez également piloter aftertouch ou pitch bend, selon le réglage, aussi la palette sonore peut-elle également servir de mixeur.

- * Si le mode Patch ou Rhythm a été sélectionné, cette procédure ne peut être utilisée.
- * Les données de panoramique de toutes les Parties sont enregistrées sur la piste ou le Pattern actuellement sélectionné. Gardez à l'esprit que les données de panoramiques de plusieurs Parties sont enregistrées sur une même piste ou dans un même Pattern.

<Procédure>

- 1 Assurez-vous que vous êtes en affichage Realtime Rec Stand-by (SEQ).
- 2 Montez les curseurs à la position appropriée.
- 3 Pressez [F2] (→ Info) pour appeler l'affichage Part Information (PERFORM/Info).
- 4 Pressez [F5] (Pan) pour appeler l'affichage Part Information (PERFORM/Info) pour le panoramique.

Si l'afficheur n'indique pas (Pan) pour [F5], gardez pressé [F6] (Menu) jusqu'à ce qu'il apparaisse.

- * Si vous appelez l'affichage Part Information (PERFORM/Info) d'un autre message MIDI que vous désirez régler, vous pourrez piloter ce message MIDI à l'aide des quatre curseurs de la palette sonore.
- 5 Amenez le curseur sur la Partie dont vous désirez régler le panoramique.

Vous pouvez modifier le panoramique des quatre Parties encadrées à l'aide des curseurs.

Si vous avez sélectionné une des Parties 1–4, les curseurs 1, 2, 3, et 4 ajustent respectivement les Parties 1, 2, 3, et 4.

Si vous avez sélectionné une des Parties 5–8, les curseurs 1, 2, 3, et 4 ajustent respectivement les Parties 5, 6, 7, et 8.

Si vous avez sélectionné une des Parties 9–12, les curseurs 1, 2, 3, et 4 ajustent respectivement les Parties 9, 10, 11, et 12.

Si vous avez sélectionné une des Parties 13–16, les curseurs 1, 2, 3, et 4 ajustent respectivement les Parties 13, 14, 15, et 16.

- 6 Commencez à enregistrer comme spécifié par "Count In".
 - 7 Déplacez les curseurs pour ajuster le panoramique de chaque Partie comme désiré tout en vérifiant à l'écran.
- * Pour retourner à l'affichage Realtime Recording (SEQ), pressez [EXIT].
 - 8 Après avoir fini l'assignation des panoramiques, pressez [STOP/PLAY].

Annulation d'enregistrement (Undo)

Si vous n'êtes pas satisfait de votre dernière prise, vous pouvez la supprimer en pressant [UNDO/REDO]. Presser [UNDO/REDO] à nouveau restaurera cette dernière prise.

Programmation de données pas à pas (Enregistrement pas à pas)

L'enregistrement pas à pas (step recording) vous permet d'enregistrer une à une les notes ainsi que les silences comme vous écririez une partition sur papier. En plus de programmer les notes, vous pouvez également combiner des patterns pour créer un morceau.

Avant de commencer l'enregistrement pas à pas, assurez-vous que les étapes 1-3 de la section "Processus d'enregistrement" (p.104) auront été correctement effectuées.

- * L'enregistrement de données se mixant avec des données déjà présentes sur la piste n'est pas possible en enregistrement pas à pas. Si vous désirez mixer (combiner) des données de jeu en une seule piste, il vous faut effectuer des sessions d'enregistrement pas à pas indépendantes et ensuite fusionner les prises à l'aide de la fonction Track Edit.

Programmation de notes et de silences

<Procédure>

- 1 Placez-vous en affichage de jeu/Play (SEQ/Song).
- 2 Amenez le curseur sur le numéro de morceau et sélectionnez le morceau que vous désirez enregistrer.

Pour enregistrer un nouveau morceau, sélectionnez "00:Internal Song". Pour enregistrer sur un morceau écrit sur disquette, sélectionnez ce numéro de morceau.

- 3 Amenez le curseur sur "M" et spécifiez le point de début d'enregistrement.
- 5 Si vous enregistrez un nouveau morceau, amenez le curseur sur "J" et réglez le tempo.
- 5 Sélectionnez la destination d'enregistrement.

Pour enregistrer sur une piste simple, utilisez TRACK/PART [1]-[16]. Le bouton de la piste choisie s'allumera.

Si vous enregistrez dans un Pattern, pressez [PATTERN] et spécifiez le numéro du Pattern.

- 6 Si vous ne désirez pas que les numéros de pistes et de Parties correspondent, ou si vous enregistrez dans un Pattern, amenez le curseur sur "PART", puis tournez la molette VALUE ou pressez [INC]/[DEC] pour choisir la Partie à utiliser pour l'enregistrement.
- 7 Pressez [F4] (Micro) pour appeler l'affichage Microscope (SEQ/Micro).
- * Si vous avez choisi un morceau sur disquette à l'étape 2, une fenêtre demande "This Song is not Internal Song. Load anyway?" (Morceau non chargé. Voulez-vous le charger ?) Pour effacer le morceau présent en mémoire interne et charger ce nouveau morceau à la place, pressez [F5] (OK). Pour ne pas effacer le morceau interne, pressez [F6] (Cancel).
- 8 Avec [REC], appelez l'écran Step Recording (SEQ/Micro).

- 9 Amenez le curseur sur "Step Time" et spécifiez la longueur de la note (la distance entre l'enfoncement (note-on) de la note et le suivant) sous forme d'une valeur de note.

Vous pouvez également utiliser les touches numériques pour programmer la valeur de note.

- 10 Amenez le curseur sur "Gate Ratio" (rapport de durée réelle) et spécifiez le temps entre note-on et note-off (durée de maintien de note) sous forme d'un pourcentage de Step Time (qui est la durée théorique).

Pour programmer des notes staccato, réglez des valeurs plus faibles. Pour des notes tenues (legato), prenez des valeurs plus élevées. Une valeur d'environ 80 % est appropriée à la production de notes normales.

- 11 Amenez le curseur sur "Velocity" et spécifiez la force d'enfoncement de touche (la dynamique).

Si vous désirez spécifier la dynamique de chaque note par votre réelle dynamique de jeu sur le clavier, réglez ce paramètre sur "REAL". Normalement, une valeur de 60 est appropriée pour *p* (piano), 90 pour *mf* (mezzo forte) et 120 pour *f* (forte). Référez-vous à cela lorsque vous réglez une valeur de dynamique.

- 12 Pressez la touche dont vous désirez programmer la note.

Quand vous pressez une touche, le canal MIDI (Ch), le nom de note (Note), la dynamique (Vel pour velocity) et la durée (Gate) de la note s'affichent.

SEQ/Micro		Step Recording		Track 1	
1-01-000>	Ch Note	Vel	Gate	Step Time	Gate Ratio
	1 C 3<	48	57	77	80%
				Velocity	REAL
[PATTERN] [StepBack] [---] [---] [Tie] [Rest]					

- * La note ne sera pas programmée tant que vous n'aurez pas relâché la touche, aussi êtes-vous libre de modifier les valeurs de paramètre (Step Time, Gate Ratio et Velocity).

- 13 Relâchez la touche et la note sera programmée.

Vous pouvez alors programmer la note suivante.

SEQ/Micro		Step Recording		Track 1	
1-01-000	Ch Note	Vel	Gate	Step Time	Gate Ratio
1-02-000>	1 C 3<	48	105	77	80%
				Velocity	REAL
[PATTERN] [StepBack] [---] [---] [Tie] [Rest]					

- 14 Répétez les étapes 9 à 13 pour programmer les notes.

Les valeurs de paramètres de la note la plus récemment programmée sont maintenues. Si vous désirez utiliser les réglages existants pour la prochaine note programmée, aucun changement n'est nécessaire. Normalement, les valeurs des paramètres Gate Ratio et Velocity n'ont pas à être changées une fois réglées. Vous avez juste à spécifier la valeur du paramètre Step et la note à programmer.

- 15 Quand vous avez fini l'enregistrement pas à pas, pressez [EXIT] ou [STOP/PLAY].

L'afficheur retourne à l'affichage Microscope (SEQ/Micro).

SEQ/Micro		Step Recording		Track 1	
1-01-000>	Ch Note	Vel	Gate	Step Time	Gate Ratio
	1 C 3<	48	57	77	80%
				Velocity	REAL
[PATTERN] [StepBack] [---] [---] [Tie] [Rest]					

Programmation d'accords

Pour programmer un accord, pressez toutes les notes de l'accord désiré après avoir réglé tous les paramètres. Quand vous relâchez toutes ces notes simultanément, l'accord est programmé. L'accord suivant peut alors être programmé. Comme l'accord n'est pas programmé jusqu'à ce que toutes les notes aient été relâchées, vous êtes libre de changer les notes de l'accord dès lors qu'au moins une touche reste enfoncée.

Programmation de liaison

Spécifiez d'abord la durée des notes à lier, puis pressez [F5]. La liaison sera programmée et les données suivantes pourront être programmées.

Par exemple, si vous désirez lier une blanche et une noire, programmez d'abord une blanche. Puis choisissez une noire pour Step Time et pressez [F5] (Tie).

Programmation d'une note pointée

Programmez d'abord la note non pointée. Puis réglez Step Time sur la demi-valeur de la dernière note programmée et pressez [F5] (Tie). Cela programmera une liaison égale à la moitié de la note précédente, ce qui donne donc une note pointée. Les données suivantes peuvent alors être programmées.

Par exemple, si vous désirez programmer une noire pointée, programmez d'abord une noire, puis réglez Step Time sur une croche et pressez [F5] (Tie).

Programmation de silences

Réglez Step Time sur la durée voulue pour le silence et pressez [F6] (Rest). Cela programmera le silence et les données suivantes pourront être programmées.

Effacement de notes erronées

Pressez [BWD] ou [F2] (StpBack) et la dernière note programmée sera effacée. La note effacée se fera entendre pour que vous puissiez la vérifier.

<Relations entre note et durée réelle>

Les valeurs de notes et les durées réelles interagissent comme ci-dessous.

Toutefois, les durées réellement enregistrées sont déterminées par la multiplication de ces valeurs par celle du paramètre Gate Ratio. Par exemple, avec Gate Ratio réglé à 80%, programmer une ♩ donnera une durée réelle de 77 (96X0,8).

Note Gate time (durée théorique)

♩	6
♩	12
♩ ₃	16
♩	24
♩ ₃	32
♩	48
♩ ₃	64
♩	96
♩	192

Assignation d'un Pattern à une piste

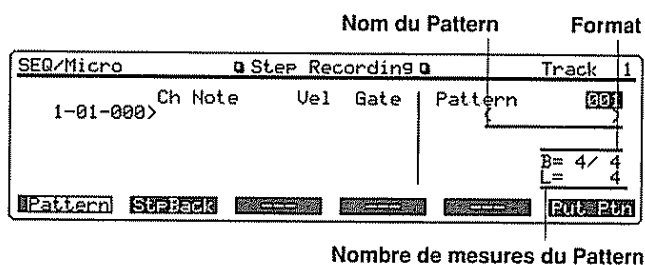
Lorsque vous créez un morceau en combinant des Patterns pré-enregistrés, vous pouvez assigner un Pattern à une piste en enregistrement pas à pas. La piste ne contient en réalité qu'un message d'appel de Pattern demandant à un Pattern d'être reproduit, elle ne contient pas les données constituant le Pattern. Si vous changez le Pattern ultérieurement, le morceau qui l'utilise déclenchera donc le "nouveau" Pattern.

- * Quand vous assignez un Pattern à une piste et la faite reproduire, le format de mesure du Pattern sera ignoré – à la place, c'est le format voulu par la piste de battement/Beat qui sera utilisé. Si les réglages de format du Pattern et de la piste Beat diffèrent, les durées de mesures ne correspondront pas et la reproduction peut en souffrir. Si c'est le cas, changez le format programmé en piste Beat (p.148).

<Procédure>

- 1 Placez-vous en affichage de jeu/Play (SEQ(Song)).
 - 2 Amenez le curseur sur le numéro de morceau et sélectionnez le morceau que vous désirez enregistrer.
- Si vous enregistrez un nouveau morceau, sélectionnez "00:InternalSong". Si vous enregistrez sur un morceau sauvegardé sur disquette, sélectionnez ce numéro.
- 3 Amenez le curseur sur "M" et spécifiez le point de début d'enregistrement.
 - 4 Amenez le curseur sur "♩" et réglez le tempo.
 - 5 Pressez [F4] (Micro).
- * Si vous avez sélectionné un morceau sauvegardé sur disquette à l'étape 2, une fenêtre vous demandera "This Song is not Internal Song. Load anyway?" (Morceau non chargé en mémoire interne. Voulez-vous le charger ?). Pour effacer le morceau présent en mémoire interne et charger ce nouveau morceau à la place, pressez [F5] (OK). Pour ne pas effacer le morceau de la mémoire interne, pressez [F6] (Cancel).
- 6 Pressez TRACK/PART [1]–[16] pour sélectionner la piste à laquelle vous désirez assigner un Pattern.
 - 7 Pressez [REC] pour appeler l'affichage Step Recording (SEQ/Micro).
 - 8 Pressez [F1] (PATTERN) pour préparer l'assignation d'un Pattern à la piste.

L'afficheur indiquera "—" à côté de PATTERN.



- 9 Fixez le numéro du Pattern à assigner à la piste.
- 10 Pressez [F6] (Put Ptn).

Le message d'appel de Pattern (Pattern Call) sera programmé dans la piste et le point de programmation avancera du nombre de mesures du Pattern. Vous pouvez maintenant assigner le Pattern suivant si désiré.

- 11 Répétez les étapes 9–10 pour d'autres Patterns.

② Pour retourner à l'affichage où vous pourrez programmer notes et silences, pressez [F1] (Pattern).

"_" près de Pattern disparaîtra.

⑤ Une fois l'enregistrement pas à pas fini, pressez [STOP/PLAY].

Cela vous ramènera à l'affichage Microscope (SEQ/Micro).

Si vous programmez des données erronées

Pressez [F2] (StpBack) ou [BWD] pour effacer le dernier message d'appel de Pattern enregistré.

Effacement d'enregistrement (Undo)

Si vous n'êtes pas satisfait de votre dernier enregistrement pas à pas, supprimez-le en pressant [UNDO/REDO]. Presser [UNDO/REDO] à nouveau restaure la dernière prise.

Sauvegarde sur disquette d'un morceau enregistré

Le morceau enregistré est temporairement stocké en mémoire interne. Cela signifie que le morceau résidant en mémoire interne sera perdu si un autre morceau est chargé ou si l'alimentation est coupée. Pour garder le morceau, il doit être sauvegardé sur disquette.

Il y a trois méthodes de sauvegarde d'un morceau sur disquette. Sélectionnez la mieux adaptée à votre situation.

- * Si vous essayez de sauvegarder un fichier avec un nom déjà répertorié sur la disquette, une fenêtre vous demandera "File Name duplicate. Overwrite?" (Nom de fichier déjà employé. Voulez-vous remplacer ?) Pour remplacer le fichier existant, pressez [F5] (OK). Pour annuler la sauvegarde, pressez [F6] (Cancel).
- * Si vous essayez de sauvegarder des données sur une disquette non formatée pour le XP-80, une fenêtre demande "Unformatted disk. Format?" (Disquette non formatée. Voulez-vous la formater ?). Pour formater la disquette, pressez [F5] (OK). Si vous décidez de ne pas formater la disquette, pressez [F6] (Cancel).

Sauvegarde des données sonores conjointement à un morceau

Vous pouvez sauvegarder un morceau avec les données sonores employées lors de l'enregistrement, sous la forme d'un fichier de morceau MRC Pro sur la disquette. Utilisez cette méthode si vous désirez reproduire le morceau avec les mêmes sons que ceux employés pour l'enregistrement.

- * Cette méthode de sauvegarde de morceau limite aux séquenceurs de type MRC Pro la reproduction avec le son correct. Pour que la reproduction se fasse avec un son correct, enregistrez le numéro de sélection de banque et le numéro de programme correspondant.
- * Les réglages actuels de Patch, Performance ou ensemble rythmique seront enregistrés avec le morceau. Aussi, si vous avez changé de Patch/ Performance/ensemble rythmique durant l'enregistrement sur disquette, les réglages initiaux en début d'enregistrement ne seront pas sauvegardés. Si c'est le cas, enregistrez au début du morceau, à l'aide de l'affichage Microscope (SEQ/Micro), les numéros de sélection de banque et de programme qui correspondent au Patch/ensemble rythmique utilisé en début de morceau.

<Procédure>

- ① Insérez une disquette dans le lecteur.
- ② Pressez [DISK].
- ③ Pressez la touche numérique [2], puis [ENTER].
- ④ Amenez le curseur sur "File Type" et sélectionnez "SONG".
- ⑤ Amenez le curseur sur "Save Mode" et sélectionnez "SONG+SOUND".
- ⑥ Amenez le curseur sur "File Name" et assignez un nom de fichier.
- ⑦ Pressez [F6] (Execute) pour sauvegarder le morceau.

L'extension de nom de fichier "SVQ" s'attache automatiquement.

Sauvegarde du morceau seul

Vous pouvez ne sauvegarder que votre interprétation sous forme d'un fichier de morceau MRC Pro sur disquette, sans sauvegarder les données sonores utilisées pour la reproduction.

<Procédure>

- ① Insérez une disquette dans le lecteur.
- ② Pressez [DISK].
- ③ Pressez la touche numérique [2], puis [ENTER].
- ④ Amenez le curseur sur "File Type" et sélectionnez "SONG".
- ⑤ Amenez le curseur sur "Save Mode" et sélectionnez "SONG ONLY".
- ⑥ Amenez le curseur sur "File Name" et assignez un nom de fichier.
- ⑦ Pressez [F6] (Execute) pour sauvegarder le morceau.

L'extension de nom de fichier ".SVQ" s'attache automatiquement.

Sauvegarde d'un morceau au format Standard MIDI File

Vous pouvez sauvegarder un morceau enregistré au format Standard MIDI File sur disquette. Utilisez cette méthode si vous devez faire reproduire votre morceau par un autre équipement tel qu'un séquenceur MIDI externe.

<Procédure>

- ① Insérez une disquette dans le lecteur.
- ② Pressez [DISK].
- ③ Pressez la touche numérique [2], puis [ENTER].
- ④ Amenez le curseur sur "File Type" et sélectionnez "SMF-0" or "SMF-1".

Si vous désirez sauvegarder la totalité des données de jeu sur une seule piste, choisissez "SMF-0". Si vous désirez sauvegarder les données de jeu sur plusieurs pistes, sélectionnez "SMF-1".

- ⑤ Amenez le curseur sur "File Name" et assignez un nom de fichier.
- ⑥ Pressez [F6] (Execute) pour sauvegarder le morceau.

L'extension de nom de fichier ".SMF" s'attache automatiquement.

Vous terminerez un morceau par son édition. Quand vous éditez un morceau, vous modifiez un morceau déjà enregistré en mémoire interne. Lorsque vous devez éditer un morceau sauvegardé sur disquette, il vous faut d'abord le charger en mémoire interne.

- * Le morceau interne sera perdu si vous éteignez l'appareil ou chargez un autre morceau en mémoire interne. Pour le conserver, sauvegardez-le sur disquette.

Configuration de l'environnement de fonctionnement du séquenceur

Vous pouvez faire des réglages pour utiliser le XP-80 en combinaison avec un appareil MIDI externe ou des réglages généraux de séquenceur tels que les réglages de métronome.

- * Les réglages de cet affichage (sauf Sync Mode et Offset Time) sont retenus tant qu'on ne les change pas.

Numéro de mesure

SEQ/Setup	SEQ System Setup	M=	1	STOP
Sync Mode	INTERNAL	<Metronome>		
Sync Output	OFF	Mode	REC ONLY	
Through	OFF	Level	5	
MMC Output	OFF	Sound	TYPE1	
Frame Mode	30			
Offset Time	00:00:00:00			
SeqName	PartName	TrkInfo	RPS	SEQ Sys

Sync Mode

Sélectionne l'horloge MIDI à laquelle le séquenceur du XP-80 se référera pour fonctionner.

INTERNAL : Le séquenceur du XP-80 fonctionnera à l'aide de l'horloge MIDI interne.

REMOTE : La même chose que pour INTERNAL, mais les messages Start/Stop d'un appareil MIDI externe lanceront/arrêteront la reproduction du séquenceur du XP-80.

SLAVE : Le séquenceur du XP-80 se synchronisera sur l'horloge MIDI d'un appareil MIDI externe.

Le séquenceur du XP-80 ne fonctionnera pas s'il n'y a pas d'horloge MIDI reçue d'un appareil MIDI externe.

MIDI Sync Output

Réglez ce paramètre sur ON pour que les messages de synchronisation MIDI (horloge MIDI, Start, Continue, Stop, Song Position Pointer et Song Select) soient transmis à un appareil MIDI externe. Sinon, réglez-le sur OFF.

Through (Thru)

Cette fonction retransmet tous les messages reçus en MIDI IN par la prise MIDI OUT sans les modifier en aucune façon. Normalement sur OFF, en cas d'emploi d'un séquenceur externe, vous pouvez la régler sur ON.

MMC Output

Réglez ce paramètre sur ON pour synchroniser le séquenceur avec l'enregistreur à disque dur VS-880 Roland.

Avec un réglage ON, les commandes MMC (MIDI Machine Control) sont transmises (Play, Stop et Locate).

- * Le XP-80 ne reçoit pas les commandes MMC.

Frame Mode

Utilisez ce paramètre quand vous désirez synchroniser le

séquenceur du XP-80 avec le VS-880. En vous référant aux valeurs ci-dessous, réglez ce paramètre sur la même valeur que celle choisie pour le paramètre MTC Type du VS-880.

VS-880	XP-80
24	24
25	25
29D	29D
29N	30
30	30

- * Lorsque vous connectez le XP-80 au VS-880, il est recommandé de régler les deux paramètres sur 30.

Offset Time

Utilisez ce paramètre pour synchroniser le séquenceur du XP-80 au VS-880. Réglez ce paramètre sur la même valeur que celle choisie pour le paramètre OfS du VS-880.

Mode (Métronome)

Spécifie le moment où le métronome jouera.

OFF : Le métronome ne jouera jamais.

REC ONLY : Le métronome ne jouera qu'à l'enregistrement.

REC&PLAY : Le métronome jouera à l'enregistrement et à la reproduction.

ALWAYS : Le métronome jouera toujours.

Level (Métronome)

Ajuste le volume du métronome sur huit paliers (0 à 7).

Sound (Métronome)

Détermine le son du métronome.

TYPE 1 : Un son de métronome normal sera produit. Une cloche se fera entendre au premier temps.

TYPE 2 : Un clic sera produit.

TYPE 3 : Un bip sera produit.

TYPE 4 : Une cloche de type Cowbell se fera entendre sur le premier temps et un son de woodblock sur les autres.

<Procédure>

- 1 Placez-vous en affichage de jeu/Play (SEQ(Song)).
- 2 Pressez [F1] (Setup).
- 3 Pressez [F6] (SEQ Sys) pour appeler l'affichage SEQ System Setup (SEQ/Setup).
- 4 Amenez le curseur sur "Sync Mode" et déterminez comment le séquenceur interne fonctionnera.
- 5 Amenez le curseur sur "Sync Output" et déterminez comment les messages MIDI de synchronisation seront transmis.
- 6 Amenez le curseur sur "Through" et déterminez si vous désirez utiliser la fonction Thru.
- 7 Pour synchroniser le séquenceur interne sur le VS-880, amenez le curseur sur "MMC Output", "Frame Mode", et "Offset Time" et spécifiez les valeurs voulues.
- 8 Amenez le curseur sur "Mode" et spécifiez quand vous désirez que le métronome soit produit.
- 9 Amenez le curseur sur "Level" et spécifiez le niveau de volume du métronome.
- 10 Amenez le curseur "Sound" et sélectionnez le son de métronome.
- 11 Une fois les réglages finis, pressez [EXIT] pour retourner à l'affichage de jeu/Play (SEQ(Song)).

Réglages pour la totalité d'un morceau

Vous pouvez faire des réglages spécifiques pour chaque morceau, tels qu'assignation d'un nom de morceau ou choix d'une position à mémoriser (Locate). Ces réglages sont sauvegardés en même temps qu'un morceau sur disquette.

Appellation d'un morceau (Song Name)

Vous pouvez assigner un nouveau nom à un morceau ou modifier un nom existant. Le nom du morceau est indépendant du nom de fichier. Vous n'avez pas à nommer un morceau si vous ne le désirez pas, mais comme le nom de morceau peut avoir jusqu'à 15 caractères, vous pouvez programmer un titre de morceau ou des remarques qui vous aident à organiser vos morceaux par la suite.

- * Certaines données SMF du commerce contiennent des informations de droits d'auteur. Si vous chargez des données SMF avec droits d'auteur, une indication telle que "(C) 1996 Roland Corporation" s'affichera et il ne sera pas possible de modifier le nom de morceau.

Numéro de mesure

SEQ/Setup	Pattern Name	M=	1	STOP
Song Name []				
SngName	PtnName	TrkInfo	RPS	SEQ/Sys

<Procédure>

- 1 Placez-vous en affichage de jeu/Play (SEQ(Song))
 - 2 Amenez le curseur sur le numéro de morceau et sélectionnez le morceau auquel vous assignez un nom.
 - 3 Pressez [F1] (Setup).
 - 4 Pressez [F1] (SngName) pour appeler l'affichage Song Name (SEQ/Setup).
- * Si vous avez sélectionné un morceau sauvegardé sur disquette à l'étape 2, une fenêtre vous demande "This Song is not Internal Song. Load anyway?" (Morceau non chargé. Désirez-vous le charger ?). Pour effacer le morceau de la mémoire interne et charger le nouveau morceau, pressez [F5] (OK). Pour ne pas effacer le morceau de la mémoire interne, pressez [F6] (Cancel).
- 5 Pressez [◀] ou [▶] pour amener le curseur où vous désirez programmer un caractère.
 - 6 Programmez le caractère désiré avec [INC]/[DEC], les touches numériques ou la molette VALUE.

Pour assigner un nom de morceau en fenêtre Name, pressez [F1] (SngName).

- 7 Répétez les étapes 5 et 6 pour assigner le nom de morceau voulu.
- 8 Quand vous avez fini la programmation du nom de morceau, pressez [EXIT] pour retourner à l'affichage de jeu/Play (SEQ(Song)).

Appellation d'un Pattern (Pattern Name)

Vous pouvez assigner un nouveau nom à un Pattern ou modifier le nom existant. Jusqu'à 15 caractères alpha-numériques peuvent être spécifiés pour le nom de Pattern.

Numéro de mesure

SEQ/Setup	Pattern Name	M=	1	STOP
Pattern 001 Name []				
SngName	PtnName	TrkInfo	RPS	SEQ/Sys

<Procédure>

- 1 Assurez-vous d'être en affichage de jeu/Play (SEQ(Song))
 - 2 Amenez le curseur sur le numéro de morceau et sélectionnez le morceau auquel vous désirez assigner un nom de Pattern.
 - 3 Pressez [F1] (Setup).
 - 4 Pressez [F2] (PtnName) pour appeler l'affichage Pattern Name (SEQ/Setup).
- * Si vous avez sélectionné un morceau préalablement sauvegardé sur disquette à l'étape 2, une fenêtre vous demandera "This Song is not Internal Song. Load anyway?" (Ce morceau n'est pas chargé. Désirez-vous le charger ?). Si vous désirez effacer le morceau de la mémoire interne et charger le nouveau morceau, pressez [F5] (OK). Si vous décidez de ne pas effacer le morceau de la mémoire interne, pressez [F6] (Cancel).
- 5 Pressez [PATTERN] pour ouvrir la fenêtre Pattern Select et sélectionnez le numéro de Pattern.
 - 6 Pressez [◀] ou [▶] pour amener le curseur à l'emplacement auquel vous désirez programmer un caractère.
 - 7 Programmez le caractère désiré avec [INC]/[DEC], les touches numériques ou la molette VALUE.
- Pour assigner un nom de Pattern en fenêtre Name, pressez [F2] (PtnName).
- 8 Répétez les étapes 6 et 7 pour assigner le nom de Pattern voulu.
 - 9 Quand vous avez fini la programmation du nom de Pattern, pressez [EXIT] pour retourner à l'affichage de jeu/Play (SEQ(Pattern)). Pour retourner à l'affichage de jeu/Play (SEQ(Song)), pressez [EXIT] à nouveau.

Enregistrement d'une position Locate

Chaque morceau mémorise huit positions Locate différentes. Comme vous pouvez affiner ensuite les positions Locate enregistrées, vous pouvez enregistrer ces positions de façon approximative à la reproduction ou l'enregistrement d'un morceau, puis ensuite les régler avec précision.

LOC0 (Rec Top) est automatiquement réglé sur la position où l'enregistrement commence et LOC9 (Rec End) sur la position où l'enregistrement se termine.

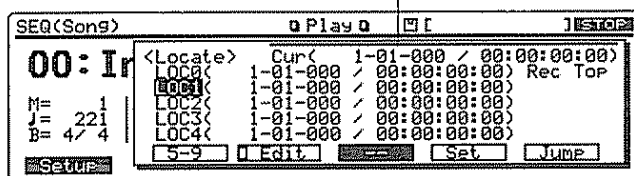
* Si le morceau est sauvegardé au format MRC Pro, les positions Locate sont écrites avec les autres données.

<Procédure>

① Pressez [LOCATE] pour ouvrir la fenêtre Locate.

"Cur" donne la position actuelle dans le morceau. La position affichée sera enregistrée comme position Locate. Bien qu'un symbole "****" soit affiché pour l'horloge ou l'image (Frame) durant la reproduction ou l'enregistrement, la valeur d'horloge ou d'image affichée est bien enregistrée.

Position actuelle dans le morceau



② Tournez la molette VALUE ou pressez les touches numériques, [INC], [DEC], [▲] ou [▼] pour amener le curseur sur le numéro de mémoire Locate (LOC1-LOC8) pour laquelle vous désirez fixer une valeur.

Pour sélectionner une position Locate LOC5-LOC9 quand LOC0-LOC4 sont affichés, pressez [F2] (5-9). Pressez [F2] (0-4) pour faire l'inverse.

③ Pressez [F5] (Set) pour programmer la position Locate quand la position voulue dans le morceau est atteinte à la reproduction ou à l'enregistrement.

Quand la position Locate est fixée, la fenêtre Locate se ferme.

* La position Locate peut également être programmée par entrée d'un numéro Locate pendant que vous tenez enfoncé [SHIFT], plutôt que de presser [F5] (Set).

Réglage précis de position Locate

Vous pouvez régler plus précisément la position Locate déterminée durant la reproduction ou l'enregistrement. Si vous avez une valeur précise à spécifier, programmez-la au format "mesure-temps-horloge" ou "heure:minute:seconde:image".

<Procédure>

① Assurez-vous que la fenêtre Locate est ouverte.
② Pressez [F3] (Edit).

Les parenthèses () indiquant "mesure-temps-horloge" ou le temps disparaissent, indiquant que vous êtes prêt à affiner la position Locate. Un symbole "___" apparaîtra après Edit.

* LOC0 (Rec Top) et LOC9 (Rec End) ne peuvent pas être changés.

③ Amenez le curseur sur la valeur désirée et exprimée en mesure-temps-horloge ou heure:minute:seconde:image.

① Avec les touches numériques, programmez la valeur.
② Fermez la fenêtre Locate après avoir fini les réglages en pressant [LOCATE] ou [EXIT].

Pour retourner à l'affichage de réglage normal de position Locate, pressez [F3] (Edit) à nouveau.

Accès direct à une position Locate

<Procédure>

① Pressez [LOCATE] pour ouvrir la fenêtre Locate.
② Tournez la molette VALUE ou pressez les touches numériques, [INC], [DEC], [▲] ou [▼] pour amener le curseur sur le numéro Locate désiré (LOC0-LOC9).
③ Pressez [F6] (Jump) pour aller à la position Locate fixée.

Quand la position Locate est fixée, la fenêtre Locate se ferme.

* Programmer un numéro Locate à l'aide des touches numériques vous permet d'accéder directement à la position spécifiée sans presser [F6] (Jump).

Réglage de boucle

Durant la reproduction ou l'enregistrement en boucle, la section spécifiée (zone de bouclage) sera reproduite ou enregistrée répétitivement. Vous pouvez régler le nombre de répétitions et les points de bouclage pour spécifier cette zone.

* Si les formats du morceau et du Pattern diffèrent l'un de l'autre, les points de bouclage donneront des positions différentes dans le morceau et le Pattern.

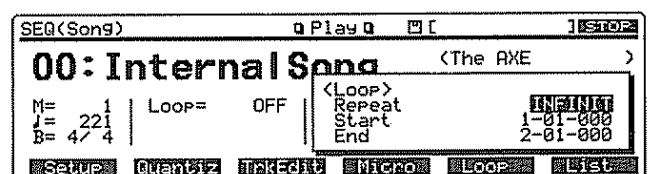
* Si vous avez sauvegardé le morceau au format MRC Pro, les réglages de bouclage (Loop) seront stockés avec les données de morceau.

<Procédure>

① Placez-vous en affichage de jeu/Play (SEQ(Song)) ou en affichage Realtime Rec Stand-by (SEQ).

* Les points de bouclage seront les mêmes quel que soit l'affichage utilisé pour les régler.

② Presser [F5] (Loop) pour ouvrir la fenêtre Loop.



* Si vous avez sélectionné un morceau préalablement sauvegardé sur disquette à l'étape 2, une fenêtre vous demandera "This Song is not Internal Song. Load anyway?" (Ce morceau n'est pas chargé. Désirez-vous le charger?). Si vous désirez effacer le morceau de la mémoire interne et charger le nouveau morceau, pressez [F5] (OK). Si vous décidez de ne pas effacer le morceau de la mémoire interne, pressez [F6] (Cancel).

③ Amenez le curseur sur "Repeat" et sélectionnez le nombre de répétitions.

INFINIT : La zone de bouclage sera répétée indéfiniment tant que vous n'aurez pas pressé [STOP/PLAY].

1 : La zone bouclée sera répétée une fois.

2 : La zone bouclée sera répétée deux fois.

3 : La zone bouclée sera répétée trois fois.

- ④ Si vous désirez faire reproduire ou enregistrer en boucle une zone spécifique, spécifiez cette zone. Amenez le curseur sur "Start" et spécifiez la position dans le morceau à laquelle commencera le bouclage. Puis amenez le curseur sur "End" et spécifiez ici la position dans le morceau où se terminera le bouclage.

Quand vous réglez la zone de bouclage avec des positions Locate, pressez [LOCATE] et spécifiez le numéro Locate à l'aide des touches numériques.

- * La position choisie comme fin de bouclage ("End") n'est pas incluse dans la zone à boucler
- ⑤ Une fois les réglages terminés, pressez [EXIT] ou [F5] (Loop) pour fermer la fenêtre Loop.
- * Si vous désirez reproduire ou enregistrer en boucle une zone spécifique, amenez le curseur sur "Loop" et sélectionnez POINT en affichage de jeu/Play (SEQ(Song)) ou en affichage Realtime Rec Stand-by (SEQ).

■ Edition de données de jeu dans une plage spécifique (Track Edit)

L'édition de piste (Track Edit) permet de modifier des plages de données de Performance préalablement spécifiées.

A propos des fonctions Track Edit

Track Edit offre 15 types de fonction d'édition répartis en trois menus : Menu 1 à Menu 3.

Menu 1

Erase

Efface la zone de données de jeu spécifiée.

Delete

Supprime la zone de données de jeu spécifiée.

Copy

Copie une zone dans un autre emplacement du morceau.

Insert Meas (Insert measure)

Insère des mesures vierges à un emplacement spécifié dans le morceau.

Transpose

Transpose la hauteur des notes d'une zone spécifique.

Menu 2

Chg Velocity (Change velocity)

Modifie la dynamique des données de note d'une zone.

Chg Channel (Change MIDI channel)

Change le canal MIDI des données véhiculées sur un canal MIDI spécifique.

Chg Gate Time (Change gate time)

Modifie la valeur de Gate Time (temps entre enfoncement (note-on) et relâchement (note-off)) des notes d'une zone.

Merge

Fusionne les données de deux pistes ou Patterns en une seule piste ou un seul Pattern.

Extract

Extrait une partie des données d'une piste ou d'un Pattern et les transfère dans une autre piste ou un autre Pattern.

Menu 3

Shift Clock

Décale dans le temps les données de jeu d'une zone spécifique par paliers d'un coup d'horloge.

Data Thin

Réduit les données de jeu.

Exchange

Echange entre deux pistes ou deux Patterns les données de jeu que chacun contient.

Time Fit

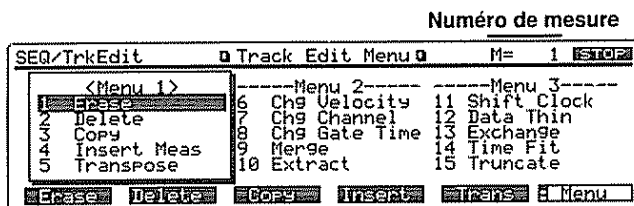
Calcule ou ajuste la durée de reproduction d'un morceau.

Truncate

Supprime les mesures vides inutilisées en début de piste ou de Pattern.

(Procédure de base)

- ① Assurez-vous que vous êtes en affichage de jeu/Play (SEQ(Song)).
- ② Amenez le curseur sur le numéro de morceau et sélectionnez le morceau à éditer.
- ③ Pressez [F3] (TrkEdit) pour appeler l'affichage Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit).



- * Si vous avez sélectionné un morceau sauvegardé sur disquette à l'étape 2, une fenêtre demande "This Song is not Internal Song. Load anyway?" (Morceau non chargé. Désirez-vous le charger ?) Pour effacer le morceau de la mémoire interne et charger le nouveau morceau, pressez [F5] (OK). Pour ne pas effacer le morceau de la mémoire interne, pressez [F6] (Cancel).
- ④ Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner le menu contenant la fonction désirée.

Chaque fois que [F6] (Menu) est pressé, la sélection donne en boucle Menu 1, 2, et 3, puis à nouveau Menu 1, etc.

- ⑤ Pressez un bouton approprié de [F1] à [F5] pour sélectionner la fonction désirée.

L'affichage de la fonction sélectionnée apparaît.

- * Vous pouvez choisir la fonction désirée en pressant [INC]/[DEC] ou les boutons curseur, ou en tournant VALUE pour déplacer le curseur et en pressant [ENTER]. Vous pouvez aussi programmer le numéro assigné à la fonction grâce à la touche numérique correspondante et en pressant [ENTER].

- ⑥ Dans la section <Target> de la partie supérieure de l'écran, sélectionnez la ou les pistes à éditer.

Vous pouvez sélectionner TRK 1-TRK 16 en pressant TRACK/PART [1]-[16].

TRK T peut être sélectionné en pressant [TEMPO/BEAT].

Vous pouvez sélectionner PIN 001-PIN 100 en pressant [PATTERN] et en spécifiant un numéro de Pattern.

Pour spécifier la zone à éditer, référez-vous à "Réglages de la zone d'édition".

- * Comme il ne faut que deux pistes ou Patterns pour les fonctions Copy, Merge et Extract, vous spécifierez la piste <Source> et la piste <Dest> (Destination). La procédure est la même pour la cible d'édition (Target).
- * Une fois Target réglé, le réglage est retenu pour les autres éditions de pistes.
- ⑦ Réglez les paramètres des différentes fonctions en section inférieure de l'afficheur.
- ⑧ Pressez [F6] (Execute) pour exécuter la procédure.

Une fois la procédure terminée, "COMPLETE" s'affiche.

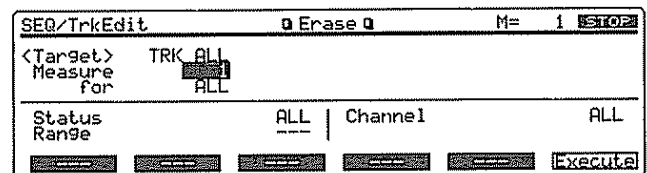
- * Pour interrompre la procédure, pressez [EXIT].
- * Si vous n'aimez pas le changement effectué, vous pouvez annuler la dernière édition. Pressez [UNDO/REDO] pour revenir au statut avant modification.
- ⑨ Pour retourner à l'affichage Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit), pressez [EXIT]. Pour retourner à l'affichage de jeu/Play (SEQ(Song)), pressez [EXIT] à nouveau.

Réglage de l'aire d'édition

- * Il y a deux façons de régler l'aire d'édition – avec les mesures ou les points Locate. Les deux méthodes ne peuvent pas servir simultanément.

Emploi de numéros de mesure

Vous pouvez régler l'aire d'édition en spécifiant la mesure de début et le nombre de mesures devant être éditées à partir de cette mesure de début. Par exemple, choisir "Measure 5, for 6" signifie que l'édition se fera à partir du début de la mesure 5 et se poursuivra jusqu'à la fin de la mesure 10 (c'est-à-dire durant 6 mesures).

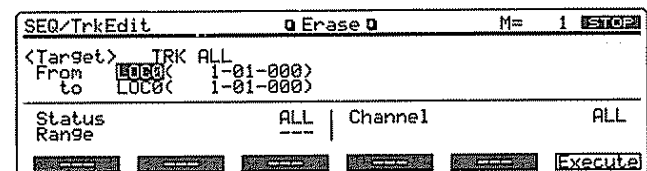
**<Procédure>**

- ① Amenez le curseur sur "Measure" et spécifiez la mesure où doit commencer l'édition.
- ② Amenez le curseur sur "for" et spécifiez le nombre de mesure que vous désirez éditer.

Sélectionnez ALL quand vous désirez accomplir l'édition sur cette piste pour toute la durée du morceau.

Emploi de positions Locate

L'aire d'édition peut également être spécifiée par des positions Locate (de LOC1 à LOC2). Par exemple, si vous spécifiez "From LOC1, to LOC2," la zone d'édition s'étendra de la position mémorisée en LOC1 jusqu'au point situé juste avant la position LOC2, celle-ci n'étant pas incluse.

**<Procédure>**

- ① Pressez [LOCATE] pour allumer l'indicateur.
- ② Amenez le curseur sur "From" et sélectionnez le numéro de mémoire Locate à partir de laquelle vous désirez commencer l'édition.
- ③ Amenez le curseur sur "to" et sélectionnez le numéro Locate où doit se terminer l'édition.
- ④ Pour retourner à l'assignation de l'aire d'édition par mesure, pressez [LOCATE] pour éteindre l'indicateur.

Effacement d'erreurs de programmation – 1 Erase

Cette fonction efface toutes les données de jeu dans la zone spécifiée. Comme les données sont remplacées par des silences, les mesures restent telles qu'à l'origine.

Piste visée (cible)

SEQ/TrkEdit		Erase	M= 1 STOP
<Target> Measure for	TRK ALL 1 ALL		
Status Range	ALL	Channel	ALL
Execute			

Piste cible (Target)

Sélectionnez la ou les pistes ou Patterns dans lesquelles les données doivent être effacées.

TRK ALL : Pistes 1–16, piste de battement et piste de tempo.

TRK 1–TRK 16 : La piste spécifiée.

TRK T : La piste de tempo.

PTN 001–PTN 100 : Le Pattern spécifié.

Measure (depuis), for (pour)/to (jusqu'à) (zone d'édition)

Spécifie la zone dans laquelle les données seront effacées.

Status

Sélectionne le type de données devant être effacées.

ALL : Tous les types de données de jeu

NOTE : Notes

P.AFT : Aftertouch polyphonique

C.C : Messages de commande

PROG : Numéros de programme

C.AFT : Aftertouch par canal

BEND : Pitch bend

EXC : Messages exclusifs

TUNE : Demandes d'accord

PTN : Messages d'appel de Pattern

* Si le paramètre Target est réglé sur TRK T, le paramètre Status n'est bien sûr pas disponible.

Range

Si vous avez sélectionné NOTE, P.AFT, C.C ou PROG pour le paramètre Status, utilisez ce paramètre afin de réduire encore votre plage d'action.

Pour effacer toutes les notes ou données d'aftertouch polyphonique, spécifiez "C-1–G9". Pour n'effacer que les données de notes/aftertouch polyphonique concernant la note C4 (*do4*), choisissez "C4–C4". Pour effacer les données de notes/aftertouch polyphonique concernant la tessiture de *do3* à *do4* (C3 à C4), spécifiez "C3–C4".

Pour effacer tous les numéros de commande ou numéros de programme, spécifiez "0–127". Pour effacer la commande

numéro 4, spécifiez "4–4". Pour effacer les commandes 3 à 14, spécifiez "3–14".

Channel (Canal MIDI)

Détermine le canal MIDI des données devant être effacées.

Quand vous désirez effacer toutes les données de jeu, réglez ce paramètre sur ALL. Pour n'effacer que les données de jeu d'un canal MIDI spécifique, sélectionnez ce canal MIDI.

* Si vous réglez le paramètre Target sur TRK T, ou si le paramètre Status est réglé sur EXC, TUNE ou PTN, le paramètre Channel n'est pas disponible.

<Procédure>

- ① Assurez-vous d'être en affichage Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit).
- ② Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 1, puis pressez [F1] (Erase) pour appeler l'affichage Erase (SEQ/TrkEdit).

Cet affichage peut également être appelé en amenant le curseur sur "1 Erase" et en pressant [ENTER] dans l'affichage Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit). Ou bien, pressez la touche numérique [1] et pressez [ENTER].

- ③ Amenez le curseur sur Target et sélectionnez la piste ou le Pattern dans lequel vous désirez effacer les données.
- ④ Lorsque vous assignez des valeurs de mesure pour déterminer la zone d'édition, amenez le curseur sur "Measure" et spécifiez le numéro de la première mesure de la zone à effacer, puis amenez le curseur sur "for" pour spécifier le nombre de mesure à effacer.

Quand vous utilisez les positions Locate, pressez [LOCATE], et amenez le curseur sur "From" pour sélectionner le numéro Locate correspondant à l'emplacement d'où doit commencer l'effacement. Puis amenez le curseur sur "to" et sélectionnez le numéro Locate correspondant à l'emplacement de fin de zone d'édition.

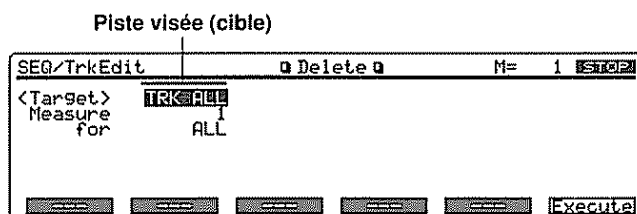
- ⑤ Amenez le curseur sur "Status" pour sélectionner les données à effacer.

Si vous sélectionnez NOTE, P.AFT, C.C ou P.C, amenez le curseur sur "Range" et spécifiez la plage de données. Les tessitures pour NOTE ou P.AFT peuvent être spécifiées en pressant les touches extrêmes de la zone voulue sur le clavier du XP-80.

- ⑥ Amenez le curseur sur "Channel" et sélectionnez le canal MIDI pour lequel vous désirez supprimer des données.
- ⑦ Pressez [F6] (Execute) pour commencer l'effacement.

Suppression de portions de données non désirées – 2 Delete

Cette fonction supprime une zone spécifique des données de jeu, et fait avancer d'autant les données suivantes pour remplir le trou créé. Le résultat est que la taille du morceau est raccourcie du nombre de mesures supprimées.



Piste cible (Target)

Sélectionne la piste ou le Pattern dans lequel seront supprimées les données.

TRK ALL : Pistes 1–16, la piste de battement, et la piste de Tempo

TRK 1–TRK 16 : La piste normale spécifiée

TRK T : La piste de tempo

PTN 001–PTN 100 : Le Pattern spécifié

Measure (depuis), for (pour)/to (jusqu'à) (zone d'édition)

Détermine la zone dans laquelle les données seront supprimées.

<Procédure>

- ① Assurez-vous d'être en affichage Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit).
- ② Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 1, puis pressez [F2] (Delete) pour appeler l'affichage Delete (SEQ/TrkEdit).

Cet affichage peut également être appelé en amenant le curseur sur "2 Delete" et en pressant [ENTER] dans l'affichage Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit). Sinon, pressez la touche numérique [2] et pressez [ENTER].

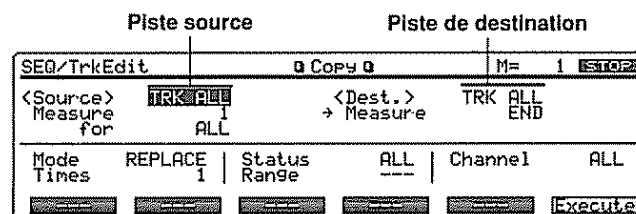
- ③ Amenez le curseur sur la piste cible et sélectionnez la piste ou le Pattern dans lequel vous désirez supprimer les données.
- ④ Lorsque vous fixez la zone d'édition par des numéros de mesure, amenez le curseur sur "Measure" et spécifiez le numéro de la mesure à laquelle vous désirez que la suppression commence, puis amenez le curseur sur "for" pour spécifier le nombre de mesures à supprimer.

Quand vous utilisez les positions Locate, pressez [LOCATE], et amenez le curseur sur "From" pour sélectionner le numéro Locate correspondant à l'emplacement où doit commencer la suppression. Puis amenez le curseur sur "to" et sélectionnez le numéro Locate où doit se terminer la suppression.

- ⑤ Pressez [F6] (Execute) pour commencer la suppression.

Copie d'une phrase – 3 Copy

Cette fonction copie une zone spécifique de données de jeu. Elle est pratique pour répéter la même phrase plusieurs fois. Vous pouvez copier des Patterns dans une piste ou copier les données d'une piste dans un Pattern.



Piste Source

Sélectionne la piste ou le Pattern source de la copie.

TRK ALL : Pistes 1–16, la piste de battement, et la piste de Tempo

TRK 1–TRK 16 : La piste normale spécifiée

TRK T : La piste de tempo

PTN 001–PTN 100 : Le Pattern spécifié

Measure (depuis), for (pour) (zone d'édition)

Détermine la zone dans laquelle les données seront copiées.

Piste de destination

Sélectionne la piste ou le Pattern destination de la copie

TRK ALL : Pistes 1–16, la piste de battement, et la piste de Tempo

TRK 1–TRK 16 : La piste normale spécifiée

TRK T : La piste de tempo

PTN 001–PTN 100 : Le Pattern spécifié

* Si vous réglez le paramètre Source sur TRK ALL, le paramètre Destination deviendra automatiquement TRK ALL ou PTN 001–PTN 100. Si vous sélectionnez PTN 001–PTN 100, les données des 16 pistes ordinaires seront fusionnées lors de la copie

* Si vous réglez le paramètre Source sur TRK T, le paramètre Destination deviendra automatiquement TRK T.

Measure (Mesure de destination)

Spécifie la mesure de destination de la copie.

Si vous désirez que la copie se fasse immédiatement après la dernière mesure d'un morceau, réglez ce paramètre sur END.

Mode (Mode de copie)

Détermine si vous désirez préserver les données déjà présentes à l'emplacement de destination de la copie lors de la copie.

MIX: Combine les données sources de la copie avec les données existant déjà à l'emplacement de destination de la copie.

REPLACE : Toutes les données à l'emplacement de destination de la copie seront remplacées par les données source de la copie. Seules les données de jeu des canaux MIDI spécifiés par le paramètre Channel seront remplacées, les données des autres canaux MIDI restant intactes.

Times (Nombre de copies)

Spécifie le nombre de fois que seront copiées les données à l'emplacement de destination.

Status

Sélectionne le type de données à copier

ALL : Tous les types de données de jeu

NOTE : Notes

P.AFT : Aftertouch polyphonique

C.C : Messages de commande

PROG : Numéros de programme

C.AFT : Aftertouch par canal

BEND : Pitch bend

EXC : Messages exclusifs

TUNE : Demandes d'accord

PTN : Messages d'appel de Pattern

* Si le paramètre source est réglé sur TRK T, le paramètre Status n'est bien sûr pas disponible.

Range

Si vous avez sélectionné NOTE, P.AFT, C.C ou PROG pour le paramètre Status, utilisez ce paramètre afin de réduire encore votre plage d'action.

Pour copier toutes les notes ou données d'aftertouch polyphonique, spécifiez "C-1-G9". Pour ne copier que les données de notes/aftertouch polyphonique concernant la note C4 (*do4*), choisissez "C4-C4". Pour copier les données de notes/aftertouch polyphonique concernant la tessiture de *do3* à *do4* (C3 à C4), spécifiez "C3-C4".

Pour copier tous les numéros de commande ou numéros de programme, spécifiez "0-127". Pour copier la commande numéro 4, spécifiez "4-4". Pour copier les commandes 3 à 14, spécifiez "3-14".

Channel (Canal MIDI)

Détermine le canal MIDI des données devant être copiées.

Quand vous désirez copier toutes les données de jeu, réglez ce paramètre sur ALL. Pour ne copier les données de jeu que d'un canal MIDI spécifique, sélectionnez ce canal MIDI

* Si vous réglez le paramètre Source sur TRK T, ou si le paramètre Status est réglé sur EXC, TUNE ou PTN, le paramètre Channel n'est pas disponible.

<Procédure>

- ❶ Assurez-vous d'être en affichage Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit).
- ❷ Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 1, puis pressez [F3] (Copy) pour appeler l'affichage Copy (SEQ/TrkEdit).

Cet affichage peut également être appelé en amenant le

curseur sur "3 Copy" et en pressant [ENTER] dans l'affichage Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit). Ou bien, pressez la touche numérique [3] et pressez [ENTER]

- ❸ Amenez le curseur sur Source et sélectionnez la piste ou le Pattern duquel vous désirez copier les données.
- ❹ Lorsque vous réglez la zone Source de la copie par mesures, amenez le curseur sur "Measure" et spécifiez le numéro de la mesure à laquelle vous désirez que la copie commence, puis amenez le curseur sur "for" pour spécifier le nombre de mesures à copier.

Quand vous utilisez les positions Locate, pressez [LOCATE], et amenez le curseur sur "From" pour sélectionner le numéro Locate correspondant à l'emplacement où doit commencer la copie. Puis amenez le curseur sur "to" et sélectionnez le numéro Locate où doit se terminer la copie.

- ❺ Amenez le curseur sur la piste de destination et sélectionnez la piste ou le Pattern destination de la copie.
- ❻ Pressez [▼] pour amener le curseur sur "Measure" et spécifiez la destination de la copie.

Réglez la destination de la copie à l'aide de la même procédure que pour l'aire Source de la copie.

- ❼ Amenez le curseur sur "Mode" et sélectionnez la méthode de copie.
- ❽ Amenez le curseur sur "Times" et spécifiez le nombre de fois que devront être recopiées les données.
- ❾ Amenez le curseur sur "Status" pour sélectionner les données à copier.

Si vous avez sélectionné NOTE, P.AFT, C.C ou P.C pour Status, amenez le curseur sur "Range" et spécifiez la plage visée. Les tessitures pour NOTE ou P.AFT peuvent être spécifiées en pressant les touches correspondantes sur le clavier du XP-80.

- ❿ Amenez le curseur sur "Channel" et sélectionnez le canal MIDI sur lequel vous désirez copier les données.
- ⓫ Pressez [F6] (Execute) pour lancer la copie.

Insertion de mesures vierges – 4 Insert Meas (Insert measure)

Cette fonction insère des mesures vierges à un endroit spécifique du morceau. Comme vous pouvez fixer le format de ces mesures vierges, c'est pratique pour insérer une phrase ayant un format de mesure différent de celui du morceau.

Piste visée (cible)

SEQ/TrkEdit	Insert Meas	M= 1	STOP
<Target> Measure for	TRK ALL 1		
Beat	4/ 4		
[Execute]			

Piste cible (Target)

Sélectionne la piste ou le Pattern dans lequel seront insérées des mesures vierges.

TRK ALL : Pistes 1-16, la piste de battement, et la piste de Tempo

TRK 1-TRK 16 : La piste normale spécifiée

TRK T : La piste de tempo

PTN 001-PTN 100 : Le Pattern spécifié

Measure (depuis) for (pour)/to (jusqu'à) (Zone d'édition)

"Measure" spécifie la position dans le morceau où les mesures vierges sont insérées. "for" fixe le nombre de mesures à insérer. Pour insérer une mesure vierge après la dernière mesure du morceau, réglez "Measure" sur END.

Beat

En général, le format de la mesure située immédiatement avant l'insertion est utilisé pour les mesures vierges. Pour changer le format des mesures vierges insérées, utilisez le paramètre Beat.

- * Beat ne peut être spécifié que si vous avez réglé le paramètre Target sur TRK ALL.

<Procédure>

- 1 Passez en affichage Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit).
- 2 Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 1, puis pressez [F4] (Insert) pour appeler l'affichage Insert Meas (SEQ/TrkEdit).

Cet affichage peut également être appelé en amenant le curseur sur "4 Insert" et en pressant [ENTER] en affichage Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit). Ou bien pressez la touche numérique [4], puis [ENTER].

- 3 Amenez le curseur sur la piste cible (Target) et sélectionnez la piste ou le Pattern dans lequel vous désirez insérer des mesures vierges.
- 4 Quand vous fixez la destination d'insertion par une valeur sous forme de mesure, amenez le curseur sur "Measure" et spécifiez le numéro de la mesure à laquelle les mesures vierges seront insérées.

Quand vous utilisez les positions Locate, pressez [LOCATE], et amenez le curseur sur "From" pour sélectionner le numéro Locate depuis lequel se fera l'insertion.

- 5 Amenez le curseur sur "for" et spécifiez le nombre de mesures vierges à insérer.
- 6 Si vous avez réglé la piste cible (Target) sur TRK ALL, amenez le curseur sur "Beat" et réglez le format des mesures vierges à insérer.
- 7 Pressez [F6] (Execute) pour insérer les mesures vierges.

Transposition de hauteur – 5 Transpose

Cela transpose la hauteur des notes dans une zone spécifique, dans une plage de +/-99 demi-tons. Utilisez cette fonction pour moduler un morceau d'une tonalité à une autre ou pour transposer la totalité du morceau.

Piste visée (cible)

SEQ/TrkEdit	Transpose	M= 1	STOP
<Target> Measure for	TRK ALL ALL		
Note Range Bias	C -1-6 9 0(---)	Channel Channel for Exclude	ALL 10
[Execute]			

Piste cible (Target)

Sélectionne la piste ou le Pattern qui sera transposé.

TRK ALL : Pistes 1-16

TRK 1-TRK 16 : La piste normale spécifiée

PTN 001-PTN 100 : Le Pattern spécifié

Measure (depuis) for (pour)/to (jusqu'à) (Zone d'édition)

Détermine la zone d'édition qui sera transposée.

Note Range

Spécifie la tessiture (la plage de notes) qui sera transposée. Par exemple, si vous désirez transposer toutes les notes comprises en C3 et C4, réglez ce paramètre sur "C3-C4".

Bias

Spécifie la transposition en demi-tons. Un réglage + 1 augmente d'un demi-ton. Un réglage -1 baisse les notes d'un demi-ton. Un réglage 0 n'entraîne pas de transposition. Si vous avez réglé Note Range pour qu'une seule note soit traitée, le nom de la note obtenue s'affiche entre parenthèses.

Channel (Canal MIDI)

Spécifie le ou les canaux MIDI des notes à transposer. Réglez ce paramètre sur ALL pour transposer toutes les notes.

Quand vous ne transposez les notes que d'un canal MIDI, sélectionnez le canal MIDI à l'aide de ce paramètre.

Channel for Exclude (Canal exclu)

Si vous avez sélectionné ALL pour le paramètre Channel, vous pouvez spécifier un canal MIDI comme devant être exclu de la transposition.

Ainsi, si vous transposez la hauteur des notes avec Target et Channel sur ALL, vos notes de batterie seront transposées. En d'autres termes, les sons de percussion changeront, rendant impossible la reproduction d'instruments rythmiques voulue. Cela peut être évité en réglant Channel for Exclude sur 10. Le canal MIDI 10 (Partie batterie) ne sera pas transposé et la percussion d'origine sera conservée.

<Procédure>

- ❶ Assurez-vous d'être en affichage Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit)
- ❷ Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 1, puis pressez [F5] (Trans) pour appeler l'affichage Transpose (SEQ/TrkEdit).

Cet affichage peut également être appelé en amenant le curseur sur "5 Transpose" et en pressant [ENTER] dans l'affichage Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit). Ou bien, pressez la touche numérique [5] et pressez [ENTER]

- ❸ Amenez le curseur sur la piste cible (Target) et sélectionnez la piste ou le Pattern dans lequel vous désirez faire la transposition.
- ❹ Lorsque vous réglez la zone d'édition avec des numéros de mesure, amenez le curseur sur "Measure" et spécifiez le numéro de la mesure à laquelle vous désirez que la transposition commence, puis amenez le curseur sur "for" pour spécifier le nombre de mesures à transposer.

Quand vous utilisez les positions Locate, pressez [LOCATE], et amenez le curseur sur "From" pour sélectionner le numéro Locate correspondant à l'emplacement où doit commencer la transposition. Puis amenez le curseur sur "to" et sélectionnez le numéro Locate où doit se terminer la transposition.

- ❺ Amenez le curseur sur "Note Range" et fixez la tessiture des notes à transposer.

Vous pouvez également régler ce paramètre en jouant sur le clavier du XP-80.

- ❻ Amenez le curseur sur "Bias" et réglez la transposition.
- ❼ Amenez le curseur sur "Channel" et sélectionnez le ou les canaux MIDI des notes à transposer.

Si vous avez sélectionné ALL, amenez le curseur sur "Channel to exclude" et sélectionnez un canal MIDI qui ne doit pas être transposé.

- ❽ Pressez [F6] (Execute) pour lancer la transposition.

<Lorsque vous désirez baisser la basse d'une octave.. >

Si votre basse joue une octave plus haut que la partition, utilisez la fonction Transpose pour l'abaisser d'une octave.

Pour baisser la basse d'une octave, réglez le paramètre Note Range sur "lowest note-highest note" (note la plus basse – note la plus haute) de votre partition de base, et réglez le paramètre Bias sur "-12".

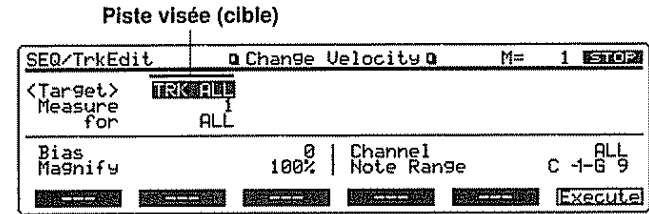
<Quand vous désirez changer les sons de percussion...>

Vous pouvez également utiliser la fonction Transpose pour changer les sons de percussion. Supposons que vous désiriez changer une conga en un tom. Si la conga est assignée à la note D4 et le tom à la note C3, réglez le paramètre Note Range sur "D4-D4". Pour régler le paramètre Bias, amenez le curseur sur Bias, et pressez la touche C3 pour spécifier "-14 (C3)".

- * Ce n'est que lorsque le paramètre Note Range est réglé pour ne concerner qu'une seule note, que le nom de note apparaît entre parenthèses () à côté du paramètre Bias pour référence.

Changement de dynamique – 6 Chg Velocity (Change velocity)

Cette fonction modifie la dynamique de jeu au clavier pour une zone spécifique



Piste cible (Target)

Sélectionne la piste ou le Pattern dont vous désirez modifier la dynamique.

TRK ALL : Pistes 1-16

TRK 1-TRK 16 : La piste normale spécifiée

PTN 001-PTN 100 : Le Pattern spécifié

Measure (depuis) for (pour)/to (jusqu'à) (Zone d'édition)

Détermine la zone de mesures sur laquelle la dynamique sera modifiée.

Bias

Utilisez ce paramètre pour ajouter une valeur fixe à toutes les dynamiques. Un réglage de +10 augmentera toutes les dynamiques de +10.

Magnify

Réglez ce paramètre si vous désirez accroître ou diminuer les variations de dynamique. Pour moins de variations dynamiques, utilisez des réglages de 99 % ou moins. Pour plus de variation dynamique, choisissez 101 % ou plus. Avec un réglage de 100%, les valeurs de dynamique ne changent pas.

Channel (Canal MIDI)

Spécifie le ou les canaux MIDI des notes pour lesquelles la dynamique doit être modifiée.

Pour modifier la dynamique de toutes les notes, réglez ce paramètre sur ALL. Quand vous modifiez la dynamique des notes d'un seul canal MIDI, sélectionnez ce canal MIDI à l'aide de ce paramètre.

Note Range

Spécifie la tessiture (la plage de note) pour laquelle la dynamique sera modifiée. Par exemple, si vous désirez modifier la dynamique entre C3 et C4, réglez ce paramètre sur "C3-C4".

Note Range

Spécifie la tessiture (la plage de note) pour laquelle la dynamique sera modifiée. Par exemple, si vous désirez modifier la dynamique entre C3 et C4, réglez ce paramètre sur "C3-C4".

<Procédure>

- ① Assurez-vous d'être en affichage Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit).
- ② Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 2, puis pressez [F1] (Chg Vel) pour appeler l'affichage Change Velocity (SEQ/TrkEdit).

Cet affichage peut également s'appeler en amenant le curseur sur "6 Chg Velocity" et en pressant [ENTER] en affichage Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit). Ou bien pressez [6], puis [ENTER].

- ③ Amenez le curseur sur la piste cible (Target) et sélectionnez la piste ou le Pattern dont vous désirez modifier la dynamique
- ④ Lorsque vous réglez la zone d'édition avec des numéros de mesure, amenez le curseur sur "Measure" et spécifiez le numéro de la mesure à partir de laquelle la dynamique commence à être changée, puis amenez le curseur sur "for" pour spécifier le nombre de mesures durant lesquelles la dynamique changera.

Quand vous utilisez les positions Locate, pressez [LOCATE], et amenez le curseur sur "From" pour sélectionner le numéro Locate à partir duquel la dynamique change. Amenez le curseur sur "to" et sélectionnez le numéro Locate jusqu'auquel la dynamique changera

- ⑤ Amenez le curseur sur "Bias" et réglez la valeur ajoutée de dynamique.
- ⑥ Amenez le curseur sur "Magnify" et réglez le rapport de variation dynamique.
- ⑦ Amenez le curseur sur "Channel" et sélectionnez le canal MIDI des notes dont la dynamique sera modifiée.
- ⑧ Amenez le curseur sur "Note Range" et réglez la tessiture des notes sur laquelle la dynamique sera modifiée.

Vous pouvez également régler ce paramètre grâce au clavier du XP-80.

- ⑨ Pressez [F6] (Execute) pour lancer le changement de dynamique.

Changement de canal MIDI – 7 Chg Channel (Change MIDI channel)

Cette fonction change le canal MIDI d'une zone spécifique des données de jeu.

Piste visée (cible)

SEQ/TrkEdit		Change Channel		M= 1		STOP	
<Target>		TRK ALL					
Measure for		ALL					
Status Range		ALL		Channel		ALL → 1	
						Execute	

Piste cible (Target)

Sélectionne la piste ou le Pattern dans lequel vous désirez changer le canal MIDI de données

TRK ALL : Pistes 1-16

TRK 1-TRK 16 : La piste normale spécifiée

PTN 001-PTN 100 : Le Pattern spécifié

Measure (depuis) for (pour)/to (jusqu'à) (Zone d'édition)

Détermine la zone de mesures pour laquelle le canal MIDI sera modifié.

Status

Sélectionne le type des données dont vous désirez changer le canal MIDI

ALL : Tous les types de données de jeu

NOTE : Notes

P.AFT : Aftertouch polyphonique

C.C : Messages de commande

PROG : Numéros de programme

C.AFT : Aftertouch par canal

BEND : Pitch bend

Range

Si vous avez sélectionné NOTE, P.AFT, C.C ou PROG pour le paramètre Status, utilisez ce paramètre pour fixer la tessiture.

Pour changer le canal MIDI de toutes les données de notes ou d'aftertouch polyphonique, spécifiez "C-1-G9". Pour changer le canal MIDI des données de notes/aftertouch polyphonique correspondant à la note C4, choisissez "C4-C4". Pour changer le canal MIDI des données de notes/aftertouch polyphonique entre C3 et C4, spécifiez "C3-C4".

Pour changer le canal MIDI de toutes les commandes ou de tous les numéros de programme, spécifiez "0-127". Pour ne changer que le canal MIDI de la commande numéro 4, spécifiez "4-4". Pour changer le canal MIDI des commandes 3 à 14, spécifiez "3-14".

Channel (Canal MIDI)

Fixe le canal MIDI source sur la partie gauche de ce paramètre et le canal MIDI de destination sur la partie droite.

Si vous avez sélectionné ALL pour le canal MIDI source, les données de jeu de tous les canaux MIDI seront combinés dans le canal MIDI de destination.

* Il n'est pas possible de sélectionner ALL comme canal MIDI de destination.

<Procédure>

- ❶ Assurez-vous d'être en affichage Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit).
- ❷ Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 2, puis pressez [F2] (Chg Ch) pour appeler l'affichage Change Channel (SEQ/TrkEdit).

Cet affichage peut également être appelé en amenant le curseur sur "7 Chg Channel" et en pressant [ENTER] en affichage Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit). Ou bien pressez [7], puis [ENTER].

- ❸ Amenez le curseur sur la piste cible (Target) et sélectionnez la piste ou le Pattern dans lequel vous désirez changer le canal MIDI assigné.
- ❹ Pour régler la zone d'édition par mesures, amenez le curseur sur "Measure" et spécifiez le numéro de mesure auquel le changement de canal commencera puis amenez le curseur sur "for" pour spécifier le nombre de mesures sur lequel le changement de canal se produira.

Quand vous utilisez les positions Locate, pressez [LOCATE], et amenez le curseur sur "From" pour sélectionner le numéro Locate à partir duquel commence le changement de canal. Amenez le curseur sur "to" et sélectionnez le numéro Locate auquel vous désirez que s'arrête le changement de canal.

- ❺ Amenez le curseur sur "Status" et sélectionnez les données de jeu pour lesquelles le canal MIDI sera changé.

Si vous avez sélectionné NOTE, P.AFT, C.C ou P.C pour Status, amenez le curseur sur "Range" et spécifiez la plage visée. Pour NOTE ou P.AFT vous pouvez spécifier la tessiture en pressant les touches correspondantes sur le clavier du XP-80.

- ❻ Amenez le curseur sur "Channel" et sélectionnez le canal MIDI Source à gauche du paramètre et le canal MIDI de destination à droite.
- ❼ Pressez [F6] (Execute) pour lancer le changement de canal.

Changement de durée de note – 8 Chg Gate Time (Change Gate Time)

Cette fonction modifie la valeur de Gate Time (temps qui sépare l'enfoncement (note-on) du relâchement (note-off) de la touche) des notes dans une zone spécifique. Selon le réglage, vous pouvez ainsi créer des notes staccato ou tenuto.

Piste visée (cible)

SEQ/TrkEdit		Change Gate Time		M=	1	STOP
<Target>		TRK ALL				
Measure for		ALL				
Bias Magnify	0 100%	Channel Note Range	ALL C -1-6 9			
[] [] [] [] [] []		[] [] [] [] [] []		[EXECUTE]		

Target (piste cible)

Sélectionne la phrase ou le Pattern dont la valeur de Gate Time doit être modifiée.

TRK ALL : Pistes 1-16

TRK 1-TRK 16 : La piste normale spécifiée

PTN 001-PTN 100 : Le Pattern spécifié

Measure (depuis) for (pour)/to (jusqu'à) (Zone d'édition)

Détermine la zone de mesures sur laquelle la valeur de Gate Time sera modifiée.

Bias

Utilisez ce paramètre pour augmenter ou diminuer toutes les valeurs de Gate Time d'une valeur fixe. Un réglage de +10 augmentera toutes les valeurs de Gate Time de +10.

Magnify

Réglez ce paramètre si vous désirez accroître ou diminuer les valeurs de Gate Time selon un rapport spécifique. Avec un réglage de 100%, les valeurs ne changent pas. Des réglages de 99% ou plus allongent les durées et des réglages de 99% ou moins les réduisent. Par exemple, pour diviser en deux les valeurs de Gate Time, réglez ce paramètre à 50 %. Pour doubler les valeurs de Gate Time, réglez ce paramètre à 200%.

Channel (Canal MIDI)

Spécifie le ou les canaux MIDI des notes pour lesquelles la valeur de Gate Time sera modifiée.

Pour modifier la valeur de Gate Time de toutes les notes, réglez ce paramètre sur ALL. Quand vous modifiez la valeur de Gate Time des notes d'un seul canal MIDI, sélectionnez ce canal MIDI à l'aide de ce paramètre.

Note Range

Spécifiez la tessiture (la plage de note) pour laquelle les valeurs de Gate Time seront modifiées. Par exemple, si vous désirez modifier la valeur de Gate Time entre C3 et C4, réglez ce paramètre sur "C3-C4".

<Procédure>

- ① Assurez-vous d'être en affichage Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit).
- ② Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 2, puis pressez [[F3] (Chg Gt) pour appeler l'affichage Change Gate Time (SEQ/TrkEdit).

Cet affichage peut également s'appeler en amenant le curseur sur "8 Chg Gate Time" et en pressant [ENTER] en affichage Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit). Ou bien pressez [8], puis [ENTER].

- ③ Amenez le curseur sur la piste cible (Target) et sélectionnez la piste ou le Pattern dont vous désirez modifier la valeur de Gate Time.
- ④ Lorsque vous réglez la zone d'édition avec des numéros de mesure, amenez le curseur sur "Measure" et spécifiez le numéro de la mesure à partir de laquelle la valeur de Gate Time change, puis amenez le curseur sur "for" pour spécifier le nombre de mesures durant lesquelles durera le changement de Gate Time.

Quand vous utilisez des positions Locate, pressez [LOCATE], et amenez le curseur sur "From" pour sélectionner le numéro Locate à partir duquel le changement de Gate Time commencera. Amenez le curseur sur "to" et sélectionnez le numéro Locate où vous désirez que s'arrête le changement de Gate Time.

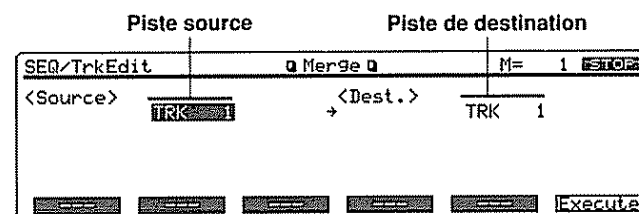
- ⑤ Amenez le curseur sur "Bias" et réglez le changement de valeur voulue pour Gate Time.
- ⑥ Amenez le curseur sur "Magnify" et réglez le rapport de variation de Gate Time.
- ⑦ Amenez le curseur sur "Channel" et sélectionnez le canal MIDI des notes dont la valeur Gate Time sera modifiée.
- ⑧ Amenez le curseur sur "Note Range" et réglez la tessiture des notes dont la valeur Gate Time sera modifiée.

Vous pouvez également régler ce paramètre grâce au clavier du XP-80.

- ⑨ Pressez [F6] (Execute) pour lancer le changement de Gate Time.

Combinaison de deux pistes/Patterns en une/un – 9 Merge

Cette fonction fusionne (combine) les données de jeu de deux pistes ou Pattern en un seul d'entre eux.



Source (Piste source)

Sélectionne une des pistes ou des Patterns devant être fusionnés. Une fois la fusion terminée, les données de jeu originales dans cette piste ou ce Pattern sont effacées.

TRK 1–TRK 16: La piste spécifiée

PTN 001–PTN 100: Le Pattern spécifié

Destination (Piste de destination)

Sélectionne l'autre piste ou l'autre Pattern servant à la fusion. Après fusion, les données de jeu combinées ont été insérées dans cette piste ou dans ce Pattern.

TRK 1–TRK 16: La piste spécifiée

PTN 001–PTN 100: Le Pattern spécifié

<Procédure>

- ① Assurez-vous d'être en affichage Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit).
- ② Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 2, puis pressez [F4] (Merge) pour appeler l'affichage Merge (SEQ/TrkEdit).

Cet affichage peut également s'appeler en amenant le curseur sur "9 Merge" et en pressant [ENTER] en affichage Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit). Ou bien pressez [9], puis [ENTER].

- ③ Amenez le curseur sur la piste cible (Target) et sélectionnez la piste ou le Pattern que vous désirez fusionner.
- ④ Amenez le curseur sur Destination et sélectionnez l'autre piste ou l'autre Pattern à combiner (qui servira également de destination de fusion).
- ⑤ Pressez [F6] (Execute) pour fusionner les données.
- * Les paramètres Source et Destination ne peuvent pas avoir les mêmes réglages. Si vous exécutez la procédure avec le même réglage, l'afficheur indiquera "Same Track or Pattern Selected". Sélectionnez des pistes ou des Patterns différents et reprenez la procédure.

Extraction et déplacement d'une partie des données – 10 Extract

Cette fonction extrait une zone de données spécifique d'une piste ou d'un Pattern et la déplace dans le même morceau à la même position, mais dans une autre piste ou Pattern.

Cela permet de réorganiser les données de jeu par canal MIDI, chacun ayant alors sa propre piste – ce qui est pratique quand plusieurs canaux MIDI sont sur une même piste (comme c'est le cas des fichiers SMF Format 0).

Piste source		Piste de destination	
SEQ/TrkEdit	Extract	M= 1	STOP
<Source> Measure for	TRK 1 ALL	<Dest.>	TRK ALL
Mode	REPLACE	Status Range	ALL
		Channel	ALL
Execute			

Source (Piste source)

Piste ou un Pattern duquel les données seront extraites.

TRK 1–TRK 16 : La piste spécifiée

PTN 001–PTN 100 : Le Pattern spécifié

Measure (depuis), for (pour)/to (jusqu'à) (Zone d'édition)

Spécifie la zone d'extraction des données.

Destination

Piste ou Pattern dans lequel les données seront insérées.

TRK ALL : Si vous avez sélectionné PTN 001–100 comme Source, les données de jeu du canal MIDI 1 seront placées en piste 1 et celles du canal MIDI 16 en piste 16

TRK 1–TRK 16 : La piste spécifiée

PTN 001–PTN 100 : Le Pattern spécifié

Mode

Spécifie si vous désirez conserver les données de jeu déjà présentes à l'emplacement de destination.

REPLACE : Les données à l'emplacement de destination seront effacées et remplacées par les données extraites. Seules les données de canaux MIDI fixés par Channel seront remplacées, celles des autres canaux restant en place.

MIX : Les données de l'emplacement de destination se combineront avec les données extraites.

Status

Sélectionne le type de données à extraire

ALL : Tous les types de données de jeu

NOTE : Note

P.AFT : Aftertouch polyphonique

C.C : Messages de commande

PROG : Numéros de programme

C.AFT : Aftertouch par canal

BEND : Pitch bend

EXC : Messages exclusifs

TUNE : Demandes d'accord

PTN : Messages d'appel de Pattern

Range

Si vous avez sélectionné NOTE, P.AFT, C.C ou PROG pour Status, utilisez ce paramètre afin de spécifier la tessiture.

Pour extraire toutes les notes ou données d'aftertouch polyphonique, spécifiez "C-1–G9". Pour n'extraire que les données concernant la note C4, choisissez "C4–C4". Pour extraire les données de notes/aftertouch polyphonique concernant la tessiture de C3 à C4, spécifiez "C3–C4".

Pour extraire tous les numéros de commande ou numéros de programme, spécifiez "0–127". Pour la commande numéro 4, spécifiez "4–4". Pour les commandes 3 à 14, spécifiez "3–14".

Channel (Canal MIDI)

Détermine le canal MIDI des données devant être extraites.

Si vous désirez extraire toutes les données de jeu, réglez ce paramètre sur ALL. Pour n'extraire les données de jeu que d'un canal MIDI spécifique, sélectionnez ce canal MIDI

* Si vous réglez le paramètre Source sur TRK 1, ou si le paramètre Status est réglé sur EXC, TUNE ou PTN, le paramètre Channel n'est pas disponible.

<Procédure>

- 1 Passez en affichage Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit).
- 2 Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 2, puis [F5] (Extract) pour afficher Extract (SEQ/TrkEdit).

Cet affichage peut également être appelé en amenant le curseur sur "10 Extract" et en pressant [ENTER] dans l'affichage Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit). Ou bien, pressez la touche numérique [1] puis [0] et pressez [ENTER].

- 3 Amenez le curseur sur Source et sélectionnez la piste ou le Pattern duquel vous désirez extraire les données.
- 4 Lorsque vous réglez la zone d'édition par mesure, amenez le curseur sur "Measure" et spécifiez le numéro de la mesure à laquelle vous désirez que l'extraction commence, puis amenez le curseur sur "for" pour spécifier le nombre de mesures à extraire.

Quand vous utilisez les positions Locate, pressez [LOCATE], et amenez le curseur sur "From" pour sélectionner le numéro Locate correspondant à l'emplacement de début d'extraction. Puis amenez le curseur sur "to" et sélectionnez le numéro Locate où doit se terminer l'extraction.

- 5 Amenez le curseur sur la piste de destination et fixez la piste ou le Pattern destination de l'extraction.
- 6 Avec "Mode", spécifiez la méthode d'extraction.
- 7 Amenez le curseur sur "Status" pour sélectionner les données extraites.

Si vous avez sélectionné NOTE, P.AFT, C.C ou P.C pour Status, amenez le curseur sur "Range" et spécifiez la plage visée. Les tessitures pour NOTE ou P.AFT peuvent être spécifiées en pressant les touches correspondantes sur le clavier du XP-80.

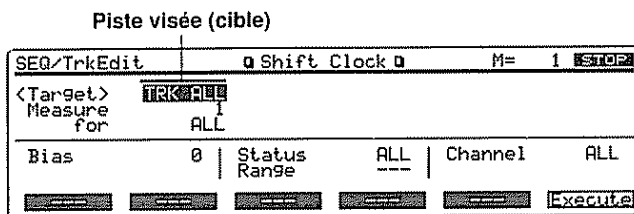
- 8 Amenez le curseur sur "Channel" et sélectionnez le canal MIDI dont vous désirez extraire les données.
- 9 Pressez [F6] (Execute) pour initier l'extraction.

* Source et Destination ne peuvent pas être identiques. Si vous exécutez la procédure avec le même réglage, l'afficheur indique "Same track or Pattern selected". Sélectionnez des pistes/Patterns différents et reprenez.

Décalage des données de jeu vers l'arrière ou l'avant – 11 Shift Clock

Cette fonction décale l'instant de jeu des données vers l'avant ou l'arrière dans une zone spécifique par paliers d'un coup d'horloge. De légers décalages de timing peuvent ainsi accélérer ou ralentir une interprétation.

- * Avec cette fonction, les données mathématiquement poussées avant le début du morceau sont ramenées au début de ce morceau. Si les données devaient de même dépasser la fin du morceau, de nouvelles mesures seraient automatiquement créées en fonction des besoins. Le format des mesures créées serait le même que celui de la dernière mesure en vigueur.



Target

Piste ou le Pattern subissant le décalage.

TRK ALL : Pistes 1–16 et piste de Tempo

TRK 1–TRK 16 : La piste spécifiée

TRK T : La piste de Tempo

PTN 001–PTN 100 : Le Pattern spécifié

Measure (depuis) for (pour)/to (jusqu'à) (Zone d'édition)

Spécifie la zone de mesures où se fera le décalage.

Bias

Spécifie le nombre de coups d'horloge de décalage.

Status

Sélectionne le type de données à décaler.

ALL : Tous les types de données de jeu

NOTE : Notes

P.AFT : Aftertouch polyphonique

C.C : Messages de commande

PROG : Numéros de programme

C.AFT : Aftertouch par canal

BEND : Pitch bend

EXC : Messages exclusifs

TUNE : Demandes d'accord

PTN : Messages d'appel de Pattern

- * Si le paramètre Target est réglé sur TRK T, le paramètre Status n'est pas disponible.

Range

Si vous avez sélectionné NOTE, P.AFT, C.C ou PROG pour Status, utilisez ce paramètre afin de spécifier la tessiture.

Pour décaler toutes les notes ou données d'aftertouch polyphonique, spécifiez "C-1–G9". Pour ne décaler que les données de notes/aftertouch polyphonique concernant la note C4, choisissez "C4–C4". Pour décaler les données de notes/aftertouch polyphonique concernant la tessiture de C3 à C4, spécifiez "C3–C4".

Pour décaler tous les numéros de commande ou numéros de programme, spécifiez "0–127". Pour décaler la commande numéro 4, spécifiez "4–4". Pour décaler les commandes 3 à 14, spécifiez "3–14".

Channel (Canal MIDI)

Détermine le canal MIDI des données devant être décalées.

Quand vous désirez décaler toutes les données de jeu, réglez ce paramètre sur ALL. Pour ne décaler les données de jeu que d'un canal MIDI spécifique, sélectionnez ce canal MIDI.

- * Si vous réglez le paramètre Target sur TRK T, ou si le paramètre Status est réglé sur EXC, TUNE ou PTN, le paramètre Channel n'est pas disponible.

<Procédure>

- 1 Assurez-vous d'être en affichage Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit).
- 2 Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 3, puis pressez [F1] (Shift) pour appeler l'affichage Shift Clock (SEQ/TrkEdit).

Cet affichage peut également être appelé en amenant le curseur sur "11 Shift" et en pressant [ENTER] dans l'affichage Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit). Ou bien, pressez la touche numérique [1] deux fois et pressez [ENTER].

- 3 Amenez le curseur sur Target et sélectionnez la piste ou le Pattern dans lequel vous désirez faire le décalage.
- 4 Lorsque vous réglez la zone d'édition par mesures, amenez le curseur sur "Measure" et spécifiez le numéro de la mesure à laquelle vous désirez que le décalage commence, puis amenez le curseur sur "for" pour spécifier le nombre de mesures concernées par le décalage.

Quand vous utilisez les positions Locate, pressez [LOCATE], et amenez le curseur sur "From" pour sélectionner le numéro Locate correspondant à l'emplacement de début du décalage. Puis amenez le curseur sur "to" et sélectionnez le numéro Locate où doit se terminer le décalage.

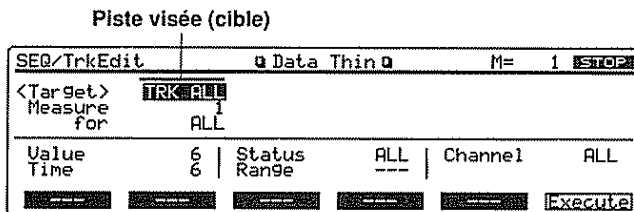
- 5 Amenez le curseur sur "Bias" et réglez le nombre de coups d'horloge que doit avoir le décalage.
- 6 Amenez le curseur sur "Status" pour spécifier les données à décaler.

Si vous avez sélectionné NOTE, P.AFT, C.C ou P.C, amenez le curseur sur "Range" et spécifiez la plage visée. Les tessitures pour NOTE ou P.AFT peuvent être spécifiées en pressant les touches correspondantes sur le clavier du XP-80.

- 7 Amenez le curseur sur "Channel" et sélectionnez le canal MIDI des données que vous désirez décaler.
- 8 Pressez [F6] (Execute) pour décaler les données.

Réduction des données de jeu – 12 Data Thin

Des commandes variables telles qu'aftertouch, pitch bend, et expression tendent à créer des quantités inopinément exagérées de données lorsqu'on les utilise. La fonction Data Thin élimine les données redondantes pour augmenter l'espace mémoire restant disponible pour le séquenceur.



* Les changements de tempo et la façon dont les données changent détermineront la façon dont les données doivent être réduites sans que cela ait d'incidence sur le rendu, aussi une règle générale est elle difficile à établir. Essayez en fait différents réglages.

Target

Sélectionne la piste ou le Pattern dans lequel les données seront réduites.

TRK ALL : Pistes 1–16 et piste de Tempo

TRK 1–TRK 16 : La piste spécifiée

PTN 001–PTN 100 : Le Pattern spécifié

Measure (depuis) for (pour)/to (jusqu'à) (Zone d'édition)

Spécifie la zone de mesures dans laquelle les données seront réduites.

Value

Pour réduire des données qui comprennent des changements rapides, utilisez des réglages plus élevés. Si vous ne désirez pas autant réduire les données même si elles sont sujettes à des changements rapides, utilisez des réglages plus bas.

Time

Si vous réduisez des données qui changent progressivement au cours du temps, utilisez des réglages élevés. Si vous ne désirez pas réduire autant les données même si les changements sont progressifs, utilisez des réglages plus bas.

Status

Sélectionne le type de données à réduire.

ALL : Tous les types de données de jeu

NOTE : Notes

P.AFT : Aftertouch polyphonique

C.C : Messages de commande

PROG : Numéros de programme

C.AFT : Aftertouch par canal

BEND : Pitch bend

Range

Si P.AFT ou C.C est sélectionné pour le paramètre Status, utilisez ce paramètre pour spécifier la tessiture d'action.

Pour réduire toutes les données d'aftertouch polyphonique, réglez "C-1–G9". Pour ne réduire que les données d'aftertouch polyphonique de la touche C4, réglez "C4–C4".

Pour réduire les données d'aftertouch polyphonique sur l'octave de C3 à C4, réglez "C3–C4".

Pour réduire toutes les données de commande, réglez "0–127". Pour réduire les données de la commande 4, réglez "4–4". Pour réduire les données des commandes 3 à 14, réglez "3–14".

Channel (Canal MIDI)

Sélectionne le canal MIDI des données à réduire. Pour réduire toutes les données de jeu, réglez ce paramètre sur ALL. Pour ne réduire les données de jeu que d'un canal MIDI spécifique, sélectionnez ce canal.

<Procédure>

- 1 Assurez-vous d'être en affichage Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit).
- 2 Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 3, puis pressez [F2] (Thin) pour appeler l'affichage Data Thin (SEQ/TrkEdit).

Cet affichage peut également être appelé en amenant le curseur sur "12 Data Thin" et en pressant [ENTER] dans l'affichage Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit). Ou bien, pressez la touche numérique [1] et [2], puis [ENTER].

- 3 Amenez le curseur sur Target et sélectionnez la piste ou le Pattern contenant les données que vous désirez réduire.
- 4 Lorsque vous spécifiez la zone d'édition en terme de mesures, amenez le curseur sur "Measure" et spécifiez le numéro de la mesure à laquelle vous désirez que la réduction commence, puis amenez le curseur sur "for" pour spécifier le nombre de mesures concernées.

Quand vous utilisez les positions Locate, pressez [LOCATE], et amenez le curseur sur "From" pour sélectionner le numéro Locate correspondant à l'emplacement de début de la réduction. Puis amenez le curseur sur "to" et sélectionnez le numéro Locate où doit se terminer la réduction.

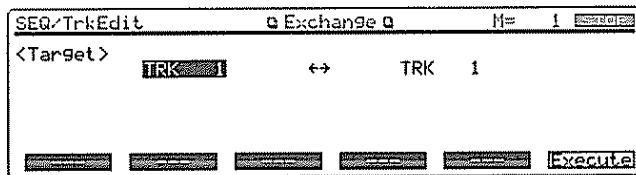
- 5 Amenez le curseur sur "Value" et spécifiez la quantité de données que vous désirez réduire.
- 6 Amenez le curseur sur "Time" et réglez l'intervalle de temps sur lequel les données sont réduites.
- 7 Amenez le curseur sur "Status" pour sélectionner les données à réduire.

Si vous sélectionnez P.AFT ou C.C, amenez le curseur sur "Range" et spécifiez la tessiture d'action. Pour P.AFT, vous pouvez spécifier la tessiture en pressant les touches correspondantes sur le clavier du XP-80.

- 8 Amenez le curseur sur "Channel" et sélectionnez le canal MIDI des données à réduire.
- 9 Pressez [F6] (Execute) pour lancer la réduction.

Echange de Piste/Patterns – 13 Exchange

Cette fonction échange la totalité des données de jeu entre deux pistes ou deux Patterns.



Target

Sélectionne les deux pistes ou les deux Patterns dont les données doivent être échangées.

<Procédure>

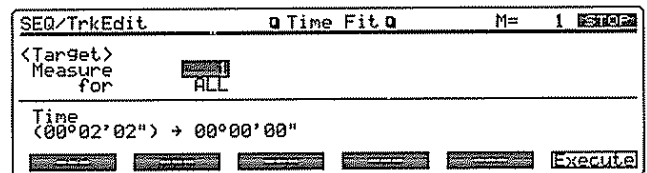
- ① Assurez-vous d'être en affichage Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit).
- ② Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 3, puis pressez [F3] (Exchg) pour appeler l'affichage Exchange (SEQ/TrkEdit).

Cet affichage peut également être appelé en amenant le curseur sur "13 Exchange" et en pressant [ENTER] en affichage Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit). Ou bien pressez les touches numériques [1] et [3], puis pressez [ENTER].

- ③ Amenez le curseur sur Target et sélectionnez les deux pistes ou les deux Patterns dont vous désirez échanger les données.
 - ④ Pressez [F6] (Execute) pour lancer l'échange des données.
- * Les deux valeurs de piste ou de Pattern choisies pour Target ne peuvent pas être identiques. Si vous exécutez la procédure avec les mêmes valeurs, l'afficheur indiquera "Same Track or Pattern Selected". Sélectionnez deux pistes ou deux Patterns différents et reprenez la procédure.

Réglage de la durée de reproduction du morceau – 14 Time Fit

Cette fonction calcule la durée de reproduction d'un morceau et vous permet de modifier les données de la piste de tempo pour que le morceau se reproduise en un temps que vous aurez spécifié.



Measure (depuis) for (pour) (Zone d'édition)

Spécifie la zone de mesure pour laquelle vous désirez calculer la durée de reproduction, ou pour laquelle vous désirez modifier les données de piste de tempo.

Time

La durée de reproduction de la zone spécifiée par le paramètre Target est indiquée entre parenthèses (). Fixez une nouvelle durée de reproduction pour la zone spécifiée dans la section située à la droite de la flèche.

<Procédure>

- ① Assurez-vous d'être en affichage Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit).
- ② Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 3, puis pressez [F4] (TimeFit) pour appeler l'affichage Time Fit (SEQ/TrkEdit).

Cet affichage peut également être appelé en amenant le curseur sur "14 Time Fit" et en pressant [ENTER] en affichage Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit). Ou bien pressez les touches numériques [1] et [4], puis pressez [ENTER].

- ③ Quand vous déterminez la zone d'édition en terme de mesure, amenez le curseur sur "Measure" et spécifiez le numéro de la mesure à laquelle la modification temporelle commence. Amenez le curseur sur "for" pour spécifier le nombre de mesures touchées par la modification temporelle.

Quand vous utilisez les positions Locate, pressez [LOCATE], et amenez le curseur sur "From" pour sélectionner le numéro Locate auquel la modification temporelle commence. Amenez le curseur sur "to" et sélectionnez le numéro Locate auquel la modification temporelle s'arrête.

- ④ Amenez le curseur sur "Time" et spécifiez la durée de reproduction pour la zone spécifiée par le paramètre Target.
- ⑤ Pressez [F6] (Execute) pour exécuter la procédure.

Suppression de mesures vierges – 15 Truncate

La copie ou la fusion peut parfois créer des mesures vierges en début d'une piste ou d'un Pattern. La fonction Truncate supprime les portions "silencieuses" au début de la piste ou du Pattern spécifié, cela jusqu'à la première note.

- * Si des données de changement de programme, de changement de commande ou autres exceptées des notes qui sont contenues dans la section allant du début de la piste ou du Pattern spécifié jusqu'au premier événement d'enfoncement de touche (note on), seul le dernier événement de chaque type de données sera conservé avant le message note-on.

Piste visée (cible)

SEQ/TrkEdit	Truncate	M= 1	STOP
<Target> TRK 1			
From 1-01-000 - to 3-02-052			
Execute			

Target

Sélectionne la piste ou le Pattern dans lequel les mesures vierges seront supprimées.

TRK 1-TRK 16 : La piste spécifiée

PTN 001-PTN 100 : Le Pattern spécifié

From, to (Zone à supprimer)

L'afficheur donnera la position de début de la piste ou du Pattern spécifié par le paramètre Target (from) et la position du premier message Note On (to).

<Procédure>

- ❶ Assurez vous que vous êtes en affichage Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit).
- ❷ Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 3, puis pressez [F5] (Truncate) pour appeler l'affichage Truncate leading Blank (SEQ/TrkEdit).

Vous pouvez également appeler cet affichage en amenant le curseur sur "15 Truncate" et en pressant [ENTER] en affichage Track Edit Menu (SEQ/TrkEdit). Ou pressez les touches numériques [1] et [5], puis [ENTER].

- ❸ Sélectionnez la piste ou le Pattern qui doit ainsi être tronqué.
- ❹ L'aire à supprimer s'affichera entre "from" et "to".
- * Un court temps de recherche peut être nécessaire pour localiser la section silencieuse dans la piste ou le Pattern spécifié.
- ❺ Pressez [F6] (Execute) pour effectuer la coupure.

Quantification/correction de mise en place (Quantize)

La quantification à l'enregistrement (durant l'enregistrement en temps réel) a été vue au chapitre 4, mais le XP-80 peut aussi quantifier des données de morceau déjà enregistrées.

Le XP-80 a une fonction Preview qui permet la reproduction des résultats d'une quantification alors que vous n'en êtes encore qu'au stade du réglage (donc avant l'exécution). Cela vous aide à faire les réglages de quantification optimaux.

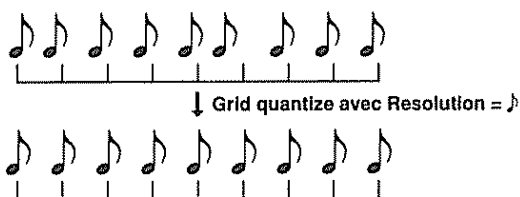
- * La quantification n'ajuste que l'instant auquel les notes sont jouées et relâchées et n'a pas d'effet sur la place des autres données. Donc si vous enregistrez des messages MIDI tels que pitch bend ou modulation avec les notes, la quantification peut désynchroniser des notes par rapport à ces messages. Pour l'éviter, il vaut mieux enregistrer après les données ne concernant pas le clavier, par enregistrement avec mixage, etc.

A propos de la quantification

Il y a trois types de quantification disponibles.

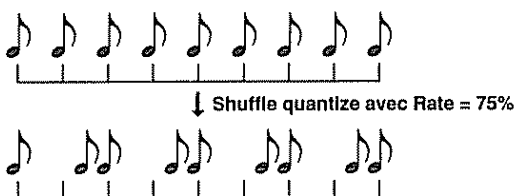
Grid quantize

Grid Quantize ramène les notes sur l'intervalle le plus proche déterminé par la valeur de note programmée.



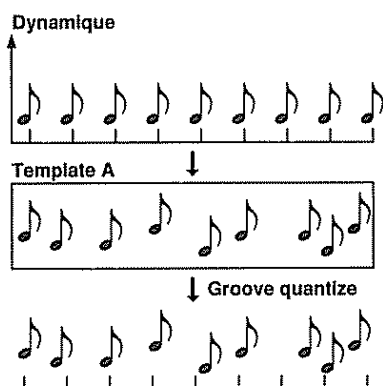
Shuffle quantize

Shuffle Quantize donne une cadence "ternaire" au morceau.



Groove quantize

Groove Quantize vous permet d'utiliser des modèles qui appliqueront différents types de cadences à votre morceau.



(Procédure de base)

- 1 Placez-vous en affichage de jeu/Play (SEQ(Song)).
- 2 Amenez le curseur sur le numéro de morceau et sélectionnez le morceau à quantifier.
- 3 Pressez [F2] (Quantiz).
- * Si vous avez sélectionné un morceau sur disquette à l'étape 2, une fenêtre vous demande "This Song is not Internal Song. Load anyway?" (Morceau non chargé. Désirez-vous le charger ?). Pour effacer le morceau de la mémoire interne et charger le nouveau morceau, pressez [F5] (OK). Si vous décidez de ne pas effacer le morceau de la mémoire interne, pressez [F6] (Cancel).
- 4 Pressez [F1] (Grid), [F2] (Shuffle) ou [F3] (Groove) pour choisir le type de quantification.
- 5 Réglez les paramètres du type de quantification que vous avez sélectionné.
- 6 Sélectionnez la zone à quantifier avec la section <Target> (affichage en partie droite).

Vous pouvez déterminer si chaque piste sera quantifiée ou non. Pour choisir les pistes à quantifier, pressez TRACK/PART [1]–[16] pour allumer leur bouton. Pour ne quantifier qu'une seule piste, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez le bouton TRACK/PART [1]–[16] correspondant. Si vous pressez à nouveau ce bouton, toutes les pistes seront quantifiées. Pour sélectionner un Pattern à quantifier, pressez [PATTERN] puis spécifiez le numéro de Pattern.

Vous pouvez spécifier la zone de quantification à l'aide de la même procédure que pour l'aire d'édition de piste.

- * Une fois la cible (target) fixée, le réglage sert également pour l'assignation de quantification suivante.
 - * Si vous exécutez la procédure sans spécifier la piste à quantifier, le message "No Track Selected" apparaît. Sélectionnez une piste et reprenez la procédure.
 - 7 Pressez [F6] (Execute) pour accomplir la quantification.
 - * Pour interrompre la procédure, pressez [EXIT].
- Une fois la procédure terminée, l'afficheur indique "COMPLETE".
- * Si vous n'aimez pas les résultats de la quantification, vous pouvez restaurer les réglages tels qu'avant la quantification en pressant [UNDO/REDO].
 - 8 Pour retourner à l'affichage de jeu/Play (SEQ(Song)), pressez [EXIT].

<Fonction Preview>

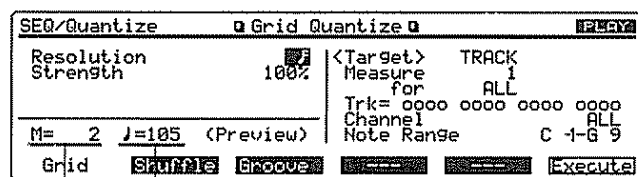
La fonction Preview permet d'entendre le résultat de la quantification alors que vous n'êtes encore qu'au stade du réglage des paramètres (avant exécution de la procédure). Si vous modifiez les paramètres durant la reproduction Preview, la reproduction suivante inclura ces changements. Essayez différents réglages pour trouver le meilleur.

- * Les événements d'appel de Pattern assignés à une piste et les pistes coupées ne bénéficient pas de cette fonction.

<Procédure>

- 1 Assurez-vous que vous êtes en phase de réglage des paramètres de quantification.
- 2 Amenez le curseur sur "M" et spécifiez la position de début de la reproduction preview.

Avec Grid Quantize ou Shuffle Quantize, les deux mesures à partir de la mesure actuelle sont reproduites répétitivement. Avec Groove Quantize, ce sont quatre mesures qui sont reproduites répétitivement



Mesure Tempo

* Il n'est pas possible d'avoir une pré-écoute d'une zone ne contenant pas de données de notes.

③ Pressez [STOP/PLAY] pour lancer la pré-écoute.

L'afficheur indiquera "Preview" près de , indiquant que le mode Preview est actif

④ Modifiez les paramètres durant la reproduction Preview et sélectionnez les réglages optimaux. Les paramètres suivants peuvent ainsi être modifiés.

Grid Quantize : Resolution, Strength

Shuffle Quantize : Resolution, Rate

Groove Quantize : Template Number, Timing Strength, Velocity Strength

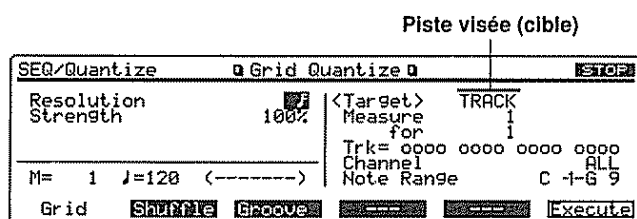
* Le tempo peut également être changé pendant l'emploi de la fonction Preview, mais cela ne change que le tempo de reproduction du morceau. Pour conserver ce réglage de tempo, sauvegardez à nouveau le morceau.

⑤ Pour stopper la reproduction Preview, pressez [STOP/PLAY]. Pour quantifier, pressez [F6] (Execute).

* Vous pouvez également tenir enfoncé [SHIFT] et presser [STOP/PLAY] pour faire reproduire le morceau de façon normale. C'est pratique pour comparer le morceau avant et après quantification.

Grid quantize

Comme à l'enregistrement, la fonction Grid Quantize peut être employée sur un morceau déjà enregistré. Elle déplace les notes sur l'intervalle le plus proche selon la valeur de note spécifiée, et peut s'appliquer à la basse ou batterie qui nécessite que chaque note soit juste sur le temps voulu.



Resolution

Spécifie l'intervalle de quantification sous forme d'une valeur de note.

Choisissez une résolution qui correspond à la plus petite note de la zone que vous quantifiez.

Strength

Ce paramètre fixe un pourcentage de correction par rapport au paramètre Resolution. Avec un réglage 100%, la note se déplace juste sur l'intervalle fixé par le réglage Resolution. Un réglage 0% n'entraîne aucun changement de place de chaque note, par conséquent, des valeurs inférieures à 100% rapprochent plus ou moins la note de l'intervalle théorique.

Target

Spécifie la piste ou le Pattern à quantifier

TRACK: La piste spécifiée

Un symbol "o" dans l'affichage graphique indique les pistes à quantifier et un symbole "-" les pistes qui ne le seront pas.

PTN001-100: Le Pattern spécifié de 1 à 100

Measure (depuis) for (pour)/to (jusqu'à) (Zone d'édition)

Spécifie la zone de mesures à quantifier.

Channel (Canal MIDI)

Canal MIDI des notes à quantifier. Pour quantifier toutes les notes, réglez ce paramètre sur ALL. Pour ne quantifier que les notes d'un canal MIDI spécifique, sélectionnez ce canal.

Note Range

Spécifie la tessiture des notes à quantifier.

<Procédure>

- ① En affichage de jeu/Play (SEQ(Song)), pressez [F2] (Quantiz).
- ② Pressez [F1] (Grid) pour appeler l'affichage Grid Quantize (SEQ/Quantize).
- ③ Amenez le curseur sur "Resolution" et réglez un intervalle de temps de quantification.
- ④ Amenez le curseur sur "Strength" et réglez le degré (la rigueur) de quantification.
- ⑤ Amenez le curseur sur "Target" et sélectionnez la piste ou le Pattern que vous désirez quantifier.

Pour sélectionner une piste, pressez un bouton TRACK/PART [1]-[16] pour son indicateur

Pour sélectionner un Pattern, pressez [PATTERN] et spécifiez le numéro du Pattern.

- ⑥ Pour fixer la zone à quantifier sous forme de mesures, amenez le curseur sur "Measure" et fixez la mesure à laquelle la quantification commence, puis sur "for" afin de spécifier le nombre de mesures quantifiées

Quand vous utilisez la position Locate, pressez [LOCATE], et amenez le curseur sur "from" pour sélectionner le numéro de position Locate où commencera la quantification. Amenez le curseur sur "to" et sélectionnez le numéro de position Locate à laquelle la quantification s'arrêtera.

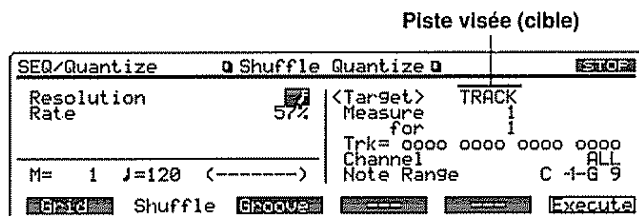
- ⑦ Amenez le curseur sur "Channel" et sélectionnez le canal MIDI des notes à quantifier.
- ⑧ Amenez le curseur sur "Note Range" et spécifiez la tessiture devant être quantifiée.

Vous pouvez également spécifier cette tessiture en pressant les touches correspondantes sur le clavier du XP-80.

- ⑨ Pressez [F6] (Execute) pour accomplir la quantification de type Grid.

Shuffle quantize

De la même façon que pour la quantification à l'enregistrement, vous pouvez également appliquer Shuffle Quantize à un morceau déjà enregistré pour lui donner une cadence plus ternaire (plus "swing").

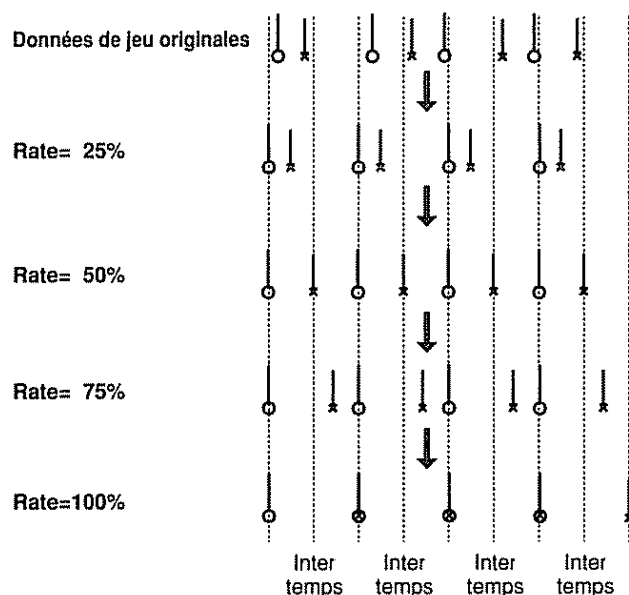


Resolution

Spécifie l'intervalle de quantification sous forme d'une valeur de note. Choisissez les croches ou les double-croches.

Rate

Spécifie l'éloignement du temps fort spécifié par le paramètre Resolution du temps faible (note en l'air) qui le suit immédiatement. En décalant l'emplacement des notes intermédiaires (en les jouant de façon ternaire), vous pouvez créer un effet "swing". Un réglage de 50 % place la note intermédiaire exactement au point médian entre un temps et le suivant, c'est-à-dire au point exact voulu par la théorie musicale. Un réglage 0 % ramène la note intermédiaire au même instant que le temps précédent. Un réglage 100% reculera la note intermédiaire jusqu'au temps suivant.



Target

Spécifie la piste ou le Pattern à quantifier.

TRACK : La piste spécifiée

Un symbole "o" en affichage graphique indique les pistes à quantifier et un symbole "-" les pistes qui ne le seront pas.

PTN001-100 : Le Pattern spécifié de 1 à 100

Measure (depuis) for (pour)/to (jusqu'à) (Zone d'édition)

Spécifie la zone de mesures à quantifier.

Channel (Canal MIDI)

Détermine le canal MIDI des notes à quantifier. Si vous désirez quantifier toutes les notes, réglez ce paramètre sur ALL. Quand vous ne quantifiez que les notes d'un canal MIDI spécifique, sélectionnez ce canal.

Note Range

Spécifie la tessiture des notes à quantifier.

<Procédure>

- ① En affichage de jeu/Play (SEQ(Song)), pressez [F2] (Quantiz).
- ② Pressez [F2] (Shuffle) pour appeler l'affichage Shuffle Quantize (SEQ/Quantize).
- ③ Amenez le curseur sur "Resolution" et réglez un intervalle de temps de quantification.
- ④ Amenez le curseur sur "Rate" et réglez l'éloignement de la note intermédiaire par rapport au temps spécifié par le paramètre Resolution.
- ⑤ Amenez le curseur sur "Target" et sélectionnez la piste ou le Pattern que vous désirez quantifier.

Pour sélectionner une piste, pressez un bouton TRACK/PART [1]-[16] pour allumer son indicateur.

Pour sélectionner un Pattern, pressez [PATTERN] et spécifiez le numéro du Pattern.

- ⑥ Quand vous fixez la zone à quantifier sous forme de mesures, amenez le curseur sur "Measure" et spécifiez le numéro de la mesure auquel la quantification commencera et amenez le curseur sur "for" afin de spécifier le nombre de mesures quantifiées.

Quand vous utilisez la position Locate, pressez [LOCATE], et amenez le curseur sur "from" pour sélectionner le numéro de position Locate où commencera la quantification. Amenez le curseur sur "to" et sélectionnez le numéro de position Locate à laquelle la quantification s'arrêtera.

- ⑦ Amenez le curseur sur "Channel" et sélectionnez le canal MIDI des notes à quantifier.
- ⑧ Amenez le curseur sur "Note Range" et spécifiez la tessiture devant être quantifiée.

Vous pouvez également spécifier cette tessiture en pressant les touches correspondantes sur le clavier du XP-80.

- ⑨ Pressez [F6] (Execute) pour accomplir la quantification de type Shuffle.

Groove quantize

Le XP-80 offre 71 modèles de quantification qui contiennent différents réglages de quantification pour appliquer des cadences rythmiques de diverses catégories musicales. Sélectionnez le modèle voulu pour la quantification.

Vous pouvez également créer vos propres modèles et en conserver 16 en mémoire interne du XP-80. Cela vous permet d'incorporer la cadence de vos morceaux favoris.

- * Si les notes des données de jeu sont trop éloignées de la mise en place fidèle, la fonction Groove Quantize peut ne pas agir assez fort pour obtenir le résultat désiré. Commencez alors par une quantification de type Grid pour éliminer les erreurs de mise en place.

Piste visée (cible)

SEQ/Quantize		Groove Quantize		STOP	
Template Number	PRE:001	<Target>	TRACK		
(16 Norm, Dance L.Rcc)		Measure	1		
Timing Strength	100%	for	1		
Velocity Strength	100%	Trk=	0000 0000 0000 0000		
M= 1 J=120 <----->		Channel	ALL		
		Note Range	C -1-G 9		
Grid Shuffle Groove		Load Save Execute			

Template (Numéro de modèle)

Détermine le modèle (Template) utilisé. PRE:001-071 représentent les 71 modèles fournis par le XP-80, et USR:001-016 les modèles programmables (User), si vous en avez créés. Le nom du modèle choisi s'affiche entre parenthèses.

- * A l'allumage ou avant de charger un modèle User, USR:001-016 sont des modèles initiaux (avec les réglages d'usine). Si vous prenez un de ces modèles et faites une quantification groove, cela n'a pas d'effet.

Voici une liste des modèles groove presets.

PRE:001: Dance (dynamique modérée)
 PRE:002: Dance (grande dynamique)
 PRE:003: Dance (swing léger)
 PRE:004: Dance (swing marqué)
 PRE:005: Dance (temps retardés, dynamique modérée)
 PRE:006: Dance (temps retardés, grande dynamique)
 PRE:007: Dance (temps retardés, swing léger)
 PRE:008: Dance (temps retardés, swing marqué)
 PRE:009: Dance (temps en avance, dynamique modérée)
 PRE:010: Dance (temps en avance, grande dynamique)
 PRE:011: Dance (temps en avance, swing léger)
 PRE:012: Dance (temps en avance, swing marqué)
 PRE:013: Fusion (dynamique modérée)
 PRE:014: Fusion (grande dynamique)
 PRE:015: Fusion (swing léger)
 PRE:016: Fusion (swing marqué)
 PRE:017: Fusion (temps retardés, dynamique modérée)
 PRE:018: Fusion (temps retardés, grande dynamique)
 PRE:019: Fusion (temps retardés, swing léger)
 PRE:020: Fusion (temps retardés, swing marqué)
 PRE:021: Fusion (temps en avance, dynamique modérée)
 PRE:022: Fusion (temps en avance, grande dynamique)
 PRE:023: Fusion (temps en avance, swing léger)
 PRE:024: Fusion (temps en avance, swing marqué)
 PRE:025: Reggae (dynamique modérée)

PRE:026: Reggae (grande dynamique)
 PRE:027: Reggae (swing léger)
 PRE:028: Reggae (swing marqué)
 PRE:029: Reggae (temps retardés, dynamique modérée)
 PRE:030: Reggae (temps retardés, grande dynamique)
 PRE:031: Reggae (temps retardés, swing léger)
 PRE:032: Reggae (temps retardés, swing marqué)
 PRE:033: Reggae (temps en avance, dynamique modérée)
 PRE:034: Reggae (temps en avance, grande dynamique)
 PRE:035: Reggae (temps en avance, swing léger)
 PRE:036: Reggae (temps en avance, swing marqué)
 PRE:037: Pops (dynamique modérée)
 PRE:038: Pops (grande dynamique)
 PRE:039: Pops (swing léger)
 PRE:040: Pops (swing marqué)
 PRE:041: Pops (temps retardés, dynamique modérée)
 PRE:042: Pops (temps retardés, grande dynamique)
 PRE:043: Pops (temps retardés, swing léger)
 PRE:044: Pops (temps retardés, swing marqué)
 PRE:045: Pops (temps en avance, dynamique modérée)
 PRE:046: Pops (temps en avance, grande dynamique)
 PRE:047: Pops (temps en avance, swing léger)
 PRE:048: Pops (temps en avance, swing marqué)
 PRE:049: Rhumba (dynamique modérée)
 PRE:050: Rhumba (grande dynamique)
 PRE:051: Rhumba (swing léger)
 PRE:052: Rhumba (swing marqué)
 PRE:053: Rhumba (temps retardés, dynamique modérée)
 PRE:054: Rhumba (temps retardés, grande dynamique)
 PRE:055: Rhumba (temps retardés, swing léger)
 PRE:056: Rhumba (temps retardés, swing marqué)
 PRE:057: Rhumba (temps en avance, dynamique modérée)
 PRE:058: Rhumba (temps en avance, grande dynamique)
 PRE:059: Rhumba (temps en avance, swing léger)
 PRE:060: Rhumba (temps en avance, swing marqué)
 PRE:061: Samba (pour Pandeiro, etc)
 PRE:062: Samba (pour Surdo, Timbale)
 PRE:063: Axe (pour Caixa)
 PRE:064: Axe (pour Surdo)
 PRE:065: Salsa (pour Cascala)
 PRE:066: Salsa (pour Conga)
 PRE:067: Triolets
 PRE:068: Quintolets
 PRE:069: Sextolets
 PRE:070: Septolets sur deux temps
 PRE:071: Triolets d'ornement

- * Les modèles (template) presets sont prévus pour des mesures 4/4. Ils peuvent ne pas produire le résultat désiré avec d'autres types de mesure.

- * Les modèles Preset ne sont classés en catégories que pour référence ; n'hésitez pas à expérimenter les modèles dans différents styles jusqu'à ce que vous trouviez le mieux adapté à votre musique.

Timing Strength

Spécifie le déplacement d'une note pour retrouver la mise en place demandée par le modèle que vous avez choisi. Avec un réglage de 100%, la note sera totalement recalée sur le modèle. Avec un réglage de 0%, la note ne bougera pas du tout.

Velocity Strength

Ce paramètre spécifie le rapprochement de la dynamique d'une note vis à vis de la dynamique voulue par le modèle (Template). Avec un réglage de 100 %, la dynamique de la note est celle voulue par le modèle. Avec un réglage de 50%, la dynamique de la note sera intermédiaire entre la dynamique d'origine et celle voulue par le modèle. Un réglage de 0 % entraîne une absence d'effet sur la dynamique.

Target

Spécifie la piste ou le Pattern à quantifier.

TRACK : La piste spécifiée

Un symbole "o" dans l'affichage graphique représente les pistes qui seront quantifiées et un symbole "-" les pistes qui ne le seront pas

PTN001-100 : Le Pattern spécifié 1-100

Measure (depuis) for (pour)/to (jusqu'à) (Zone d'édition)

Spécifie la zone de mesures à quantifier.

Channel (Canal MIDI)

Détermine le canal MIDI des notes à quantifier. Si vous désirez quantifier toutes les notes, réglez ce paramètre sur ALL. Quand vous ne quantifiez que les notes d'un canal MIDI spécifique, sélectionnez ce canal.

Note Range

Spécifie la tessiture des notes à quantifier.

<Procédure>

- ① En écran de jeu/Play (SEQ(Song)), pressez [F2] (Quantiz).
- ② Pressez [F3] (Groove) pour appeler l'affichage Groove Quantize (SEQ/Quantize).
- ③ Avec "Template", sélectionnez le modèle voulu.
- ④ Amenez le curseur sur "Timing Strength" et spécifiez le pourcentage de rapprochement voulu entre la note d'origine et l'emplacement voulu par le modèle.
- ⑤ Amenez le curseur sur "Velocity Strength" et spécifiez le pourcentage de rapprochement voulu entre la dynamique de la note et celle voulue par le modèle.
- ⑥ Amenez le curseur sur Target track et sélectionnez la piste ou le Pattern que vous désirez quantifier.

Pour sélectionner une piste, pressez un bouton TRACK/PART [1]-[16] pour allumer son indicateur.

Pour sélectionner un Pattern, pressez [PATTERN] et spécifiez le numéro du Pattern.

- ⑦ Quand vous fixez la zone à quantifier sous forme de mesures, amenez le curseur sur "Measure" et spécifiez le numéro de la mesure auquel la quantification commencera et amenez le curseur sur "for" afin de spécifier le nombre de mesures quantifiées.

Quand vous utilisez la position Locate, pressez [LOCATE], et amenez le curseur sur "from" pour sélectionner le numéro de position Locate où commencera la quantification. Amenez le curseur sur "to" et sélectionnez le numéro de position Locate à laquelle la quantification s'arrêtera.

- ⑧ Amenez le curseur sur "Channel" et sélectionnez le canal MIDI des notes à quantifier.
- ⑨ Amenez le curseur sur "Note Range" et spécifiez la tessiture à quantifier.

Vous pouvez également spécifier cette tessiture en pressant les touches appropriées sur le clavier du XP-80.

- ⑩ Avec [F6] (Execute), lancez la quantification Groove

<Astuces sur l'emploi des modèles groove presets>

Les modèles groove presets sont conçus avec un soin tout particulier du détail pour que vous puissiez obtenir une interprétation parfaite avec la fonction Groove Quantize. Voici quelques astuces d'emploi.

Utilisez Groove Quantize avec la batterie et la basse

Les parties de batterie et de basse sont les éléments les plus importants pour déterminer la cadence rythmique. Les modèles groove presets du XP-80 sont donc adaptés à ces instruments. Quand vous appliquez la fonction Groove Quantize avec d'autres instruments, faites une quantification moins rigoureuse que pour les instruments de percussion.

Réglez bien la mesure de début de quantification

Les modèles (templates) preset sont constitués de quatre mesures. Comme chaque temps a plus ou moins de dynamique, chaque mesure a sa propre dynamique. Pareillement, les modèles groove presets du XP-80 ont ces variations de dynamique au long des quatre mesures. Par exemple, si vous utilisez Groove Quantize depuis la première mesure d'un morceau contenant des données de configuration en première mesure, et que les données de jeu réelles ne commencent qu'en seconde mesure, vous ne serez pas bien synchronisé avec le modèle. Pour éviter ce problème, vous devez lancer la quantification dans ce cas depuis la deuxième mesure. Gardez à l'esprit la composition musicale et la ligne mélodique de votre morceau lorsque vous décidez de la mesure à partir de laquelle appliquer la fonction Groove Quantize pour obtenir le meilleur résultat.

Ajustez le tempo

Un modèle groove preset est créé avec comme tempo de référence ♩ = 120-140. Lorsque vous accomplissez cette fonction avec un morceau au tempo plus rapide, un réglage à 100 % de Timing Strength agit au mieux. Pour un tempo plus lent, réglez Timing Strength plus bas que 100%.

Ajoutez un effet swing efficace

Pour un effet swing efficace, le tempo est très important. Par exemple, quand vous travaillez avec des rythmes de jazz, il sera efficace d'ajouter plus de swing aux morceaux à tempo lent; ajouter moins de swing aux morceaux à tempo rapide augmentera la sensation de "vitesse". Pour les rythmes Dance, appliquer plus de swing aux morceaux à tempo rapide donne vraiment une sensation de rythmique "ternaire".

Faites des essais jusqu'à ce que vous trouviez les meilleurs réglages.

Utilisez la liste des modèles presets pour une sélection rapide

Bien que les modèles groove preset soient groupés par catégorie musicale, il est relativement difficile de choisir directement le mieux adapté parmi les 71 disponibles.

Le tableau ci-après vous aidera à rapidement sélectionner le modèle voulu.

Dance (16 battements)

	Accent léger	Accent fort	Swing léger	Swing fort
Normal	001:16 Norm. Dance L.Acc	002:16 Norm. Dance H.Acc	003:16 Norm. Dance L.Swg	004:16 Norm. Dance H.Swg
Heavy	005:16 Heavy Dance L.Acc	006:16 Heavy Dance H.Acc	007:16 Heavy Dance L.Swg	008:16 Heavy Dance H.Swg
Pushed	009:16 Pushed Dance L.Acc	010:16 Pushed Dance H.Acc	011:16 Pushed Dance L.Swg	012:16 Pushed Dance H.Swg

Fusion (16 battements)

	Accent léger	Accent fort	Swing léger	Swing fort
Normal	013:16 Norm. Fusion L.Acc	014:16 Norm. Fusion H.Acc	015:16 Norm. Fusion L.Swg	016:16 Norm. Fusion H.Swg
Heavy	017:16 Heavy Fusion L.Acc	018:16 Heavy Fusion H.Acc	019:16 Heavy Fusion L.Swg	020:16 Heavy Fusion H.Swg
Pushed	021:16 Pushed Fusion L.Acc	022:16 Pushed Fusion H.Acc	023:16 Pushed Fusion L.Swg	024:16 Pushed Fusion H.Swg

Reggae (16 battements)

	Accent léger	Accent fort	Swing léger	Swing fort
Normal	025:16 Norm. Reggae L.Acc	026:16 Norm. Reggae H.Acc	027:16 Norm. Reggae L.Swg	028:16 Norm. Reggae H.Swg
Heavy	029:16 Heavy Reggae L.Acc	030:16 Heavy Reggae H.Acc	031:16 Heavy Reggae L.Swg	032:16 Heavy Reggae H.Swg
Pushed	033:16 Pushed Reggae L.Acc	034:16 Pushed Reggae H.Acc	035:16 Pushed Reggae L.Swg	036:16 Pushed Reggae H.Swg

Pops (8 battements)

	Accent léger	Accent fort	Swing léger	Swing fort
Normal	037: 8 Norm. Pops L.Acc	038: 8 Norm. Pops H.Acc	039: 8 Norm. Pops L.Swg	040: 8 Norm. Pops H.Swg
Heavy	041: 8 Heavy Pops L.Acc	042: 8 Heavy Pops H.Acc	043: 8 Heavy Pops L.Swg	044: 8 Heavy Pops H.Swg
Pushed	045: 8 Pushed Pops L.Acc	046: 8 Pushed Pops H.Acc	047: 8 Pushed Pops L.Swg	048: 8 Pushed Pops H.Swg

Rhumba (8 battements)

	Accent léger	Accent fort	Swing léger	Swing fort
Normal	049: 8 Norm. Rhumba L.Acc	050: 8 Norm. Rhumba H.Acc	051: 8 Norm. Rhumba L.Swg	052: 8 Norm. Rhumba H.Swg
Heavy	053: 8 Heavy Rhumba L.Acc	054: 8 Heavy Rhumba H.Acc	055: 8 Heavy Rhumba L.Swg	056: 8 Heavy Rhumba H.Swg
Pushed	057: 8 Pushed Rhumba L.Acc	058: 8 Pushed Rhumba H.Acc	059: 8 Pushed Rhumba L.Swg	060: 8 Pushed Rhumba H.Swg

Samba
061: Samba 1 (Pandro etc)
062: Samba 2 (Surdo/Timba)

Axe
063: Axe 1 (Caixa)
064: Axe 2 (Surdo)

Salsa
065: Salsa 1 (Cascala)
066: Salsa 2 (Conga)

Divisions variées
067: Triolets
068: Quintolets
069: Sextolets
070: Septolets sur 2 temps
071: Triolets d'ornement

<Procédure>

- ❶ Sélectionnez la catégorie musicale.

Les catégories à 16 double-croches (16 battements) comprennent Dance, Fusion et Reggae et la catégorie huit croches (8 battements) contient Pops et Rhumba. En plus, vous disposez de Samba, Axe, Salsa et divisions variées.

- ❷ Sélectionnez le type de cadence voulu sur l'axe vertical.

Si vous désirez une interprétation "carrée", choisissez Normal. Pour des temps en avance, sélectionnez Pushed, et pour des temps en retard, choisissez Heavy.

- ❸ Sélectionnez la variation voulue sur l'axe horizontal.

Pour moins de dynamique, choisissez Accent léger. Pour plus de dynamique, choisissez Accent fort. Pour un swing plus léger, choisissez Swing léger, et pour un swing plus marqué, choisissez Swing fort.

- ❶ Le modèle (template) à l'intersection de l'axe vertical et de l'axe horizontal est celui recherché. Spécifiez le modèle en utilisant les touches numériques.

Par exemple, si vous désirez jouer avec une cadence fusion, des temps "à la traine" et une légère accentuation ternaire (swing), vous sélectionnerez "16 Heavy Fusion L.Swg". "16 Heavy Fusion H.Swg" serait adapté à un jeu plus jazz et "8 Norm.Pops L.Acc" serait adapté à de la pop des années 70.

- * Les catégories Samba, Axe, Salsa et Divisions variées n'ont pas d'option de cadence et de variation.

Création d'un modèle (template) groove personnel (User)

Pour appliquer la cadence rythmique de votre morceau favori, vous pouvez créer un modèle personnel contenant cette cadence avant de procéder à une quantification groove.

- * Les modèles User doivent être principalement créés pour la batterie et la basse puisque la cadence d'un morceau est principalement déterminée par ces deux instruments. Vous pouvez également créer des modèles pour d'autres instruments si nécessaire.

<Procédure>

- ① Chargez en mémoire interne le morceau que vous désirez utiliser comme modèle groove.
- ② Sélectionnez les quatre mesures devant servir de modèle et supprimez toutes les autres sections du morceau.

Les modèles groove User sont créés avec pour base les notes. Par conséquent, si les quatre mesures sélectionnées ne contiennent que des données de configuration ou autres données que des notes, le modèle en résultant sera vierge pour cette portion.

Si vous prenez le début d'un morceau, probablement une intro, vous n'obtiendrez pas le résultat désiré. Dans votre section préférée du morceau, vous devrez choisir quatre mesures, en tenant compte de la dynamique de chacune.

- ③ Insérez une disquette dans le lecteur.
- ④ Pressez [DISK] pour avoir l'écran Disk Menu (DISK).
- ⑤ Pressez la touche numérique [2], puis [ENTER] pour appeler l'affichage Save (Disk/Save).
- ⑥ Avec le curseur sur "File Type", sélectionnez "SMF-0".
- * Seul le format Standard MIDI File 0 est adapté au modèle groove User.
- ⑦ Amenez le curseur là où vous désirez programmer un caractère du nom de fichier (File Name).
- ⑧ Avec [INC]/[DEC], les touches numériques ou VALUE, programmer un caractère du nom du fichier.

Pour employer la fenêtre Name, pressez [F1] (Name).

Pour visualiser la liste des fichiers Standard MIDI Files sur la disquette, pressez [F5] (List). Pour sélectionner un fichier dans la liste, amenez le curseur sur le fichier désiré et pressez [F6] (Select) ou [ENTER].

- ① Répétez les étapes 7 et 8 pour donner au fichier servant de modèle le nom voulu.
- * Le nom de fichier assigné ici sera écrit sur la disquette. Le nom affiché sous le numéro de modèle doit être déterminé en affichage Song Name (SEQ/Setup). 15 caractères alpha-numériques peuvent être programmés, aussi est-il utile d'inclure des informations tel que genre musical ou instruments les mieux adaptés à ce modèle.

- ④ Pressez [F6] (Execute) pour créer votre modèle User.

L'extension de nom de fichier "MID" apparaît.

Vous venez de créer un modèle groove user.

- * Si vous essayez de sauvegarder un fichier avec un nom déjà répertorié sur la disquette, une fenêtre vous demande "File Name duplicate. Overwrite?" (Nom existant déjà. Remplacement ?). Pour remplacer le fichier existant déjà, pressez [F5] (OK). Pour annuler la sauvegarde, pressez [F6] (Cancel).

- * Quand vous essayez de sauvegarder des données sur une disquette non formatée pour le XP-80, une fenêtre demande "Unformatted disk. Format?" (Disquette non formatée. Formatage?). Pour formater la disquette, pressez [F5] (OK). Si vous ne désirez pas formater la disquette, pressez au contraire [F6] (Cancel).

- ⑩ Pressez [DISK] pour retourner à l'affichage d'origine.

<Edition d'un modèle (template) preset>

Pour éditer un modèle preset PRE:001–PRE:071 comme vous le désirez, suivez la procédure ci-dessous :

Pour éditer les modèles à 16 battements (Axe, Salsa ou autres avec 16 dans leur nom), réglez Step Time pour l'enregistrement pas à pas sur  et Velocity sur toute valeur exceptée 0. A présent, enregistrez en pas à pas les notes appropriées pour quatre mesures. Pareillement, pour l'édition d'un modèle 8 battements (avec 8 dans son nom), réglez Step Time sur  puis programmez les données.

Ensuite, suivez la procédure Groove Quantize avec le modèle (template) sélectionné pour les données reçues. Pour Groove Quantize, réglez Timing Strength et Velocity Strength sur 100%.

Editez les données avec les fonctions Track ou Microscope Edit, et sauvegardez-les sur disquette au format SMF 0.

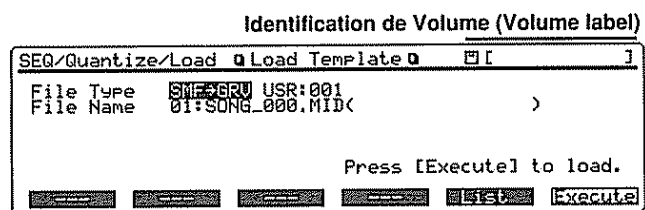
Chargement d'un modèle groove User

Les modèles (template) User doivent d'abord être chargés en mémoire USR:001-016 avant de pouvoir être utilisés.

- * Après avoir chargé un modèle groove User en mémoire USR:001-016, si vous éteignez l'appareil, les modèles reviennent à leur réglage d'usine (Initial Template). Pour conserver les réglages USR:001-016 que vous avez chargés, sauvegardez-les sur votre disquette comme fichier modèle User (p.143).
- * Si vous chargez un morceau au format SMF 0 dans l'une des mémoires USR:001-016, les quatre premières mesures du morceau deviennent automatiquement un modèle. Toutefois, les quatre premières mesures sont souvent des données de configuration ou une intro, aussi le modèle le plus approprié risque de ne pas être obtenu. Créez un modèle groove User en vous référant à la section "Création d'un modèle groove User".

<Procédure>

- ① Insérez la disquette dans le lecteur.
- ② Passez en affichage Groove Quantize (SEQ/Quantize).
- ③ Pressez [F4] (Load) pour appeler l'affichage Load Groove Template (SEQ/Load).



- ④ Amenez le curseur sur "File Type" et sélectionnez "SMF→GRV".

Avec une sélection SMF→GRV, un fichier au format SMF 0 sera converti en un modèle groove User.

- ⑤ Pressez [►] pour amener le curseur sur "USER" et sélectionnez la destination de chargement du modèle groove User (USR:001-016).
- ⑥ Amenez le curseur sur "File Name" et sélectionnez un modèle groove User.

Pour visualiser la liste des fichiers Standard MIDI Files sur la disquette, pressez [F5] (List). Pour sélectionner dans cette liste un modèle groove User, amenez le curseur sur le fichier désiré et pressez [F6] (Select) ou [ENTER].

- * La liste de fichiers Standard MIDI File affiche aussi bien les formats 0 que les formats 1. Si vous essayez de charger un fichier SMF de format 1 comme modèle groove User, un message "Cannot Read the Song/File" (Impossible de lire ce fichier) apparaîtra.
- ⑦ Avec [F6] (Execute), chargez le modèle groove User.

A présent, le modèle groove User a été chargé.

- ⑧ Pressez [EXIT] pour retourner à l'affichage Groove Quantize (SEQ/Quantize).

Accomplissez la procédure Groove Quantize de façon normale.

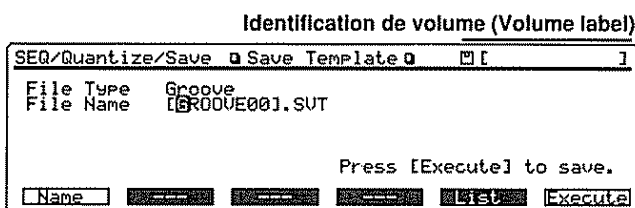
Sauvegarde groupée de 16 modèles groove User sur disquette

Le XP-80 vous permet de sauvegarder sous forme d'un seul fichier 16 modèles (templates) groove User chargés en USER:001-016. Ce fichier est appelé "fichier de modèles groove User".

Si vous chargez un fichier de modèles groove User dans le XP-80, tous les modèles groove User présents dans USER:001-016 sont remplacés par ceux chargés depuis la disquette. Il est plus pratique d'organiser les modèles groove User en fonction de leur genre musical, etc.

<Procédure>

- ① Insérez une disquette dans le lecteur.
- ② Assurez-vous que vous êtes en affichage Groove Quantize (SEQ/Quantize).
- ③ Pressez [F5] (Save) pour appeler l'affichage Save Groove Template (SEQ/Save).



File Type est réglé sur Groove. Cela signifie que les modèles groove User USER:001-USER:016 seront sauvegardés sur la disquette comme fichiers modèles groove User.

- ④ Pressez [◀] ou [►] pour amener le curseur sur une position où vous désirez programmer un caractère.
- ⑤ Utilisez les touches numériques, [INC]/[DEC] ou la molette VALUE pour programmer un caractère dans le nom de fichier.

Pour nommer le fichier avec la fenêtre Name, pressez [F1] (Name).

Pour visualiser la liste des fichiers modèles groove User de la disquette, pressez [F5] (List). Pour sélectionner un fichier dans la liste, amenez le curseur sur le fichier désiré et pressez [F6] (Select) ou [ENTER].

- ⑥ Répétez les étapes 4 et 5 pour assigner le nom voulu au fichier modèle.
- ⑦ Pressez [F6] (Execute) pour sauvegarder le fichier.

L'extension du nom de fichier "SVT" apparaîtra.

- * Si vous essayez de sauvegarder un fichier avec un nom qui est déjà répertorié sur la disquette, une fenêtre vous demandera "File Name duplicate. Overwrite?" (Nom existant déjà. Remplacement ?). Pour remplacer le fichier existant déjà, pressez [F5] (OK). Pour annuler la sauvegarde, pressez [F6] (Cancel).
- * Quand vous essayez de sauvegarder des données sur une disquette qui n'a pas été formatée pour le XP-80, une fenêtre vous demande "Unformatted disk. Format?" (Disquette non formatée. Formatage ?). Pour formater la disquette, pressez [F5] (OK). Si vous ne désirez pas formater la disquette, pressez au contraire [F6] (Cancel).
- ⑧ Pressez [EXIT] pour retourner à l'affichage Groove Quantize (SEQ/Quantize).

Chargement d'un fichier de modèles groove User

Si vous chargez un fichier de modèles groove User dans le XP-80, tous les modèles (templates) groove User ((USER: 001-016) seront remplacés par les nouveaux chargés depuis la disquette.

<Procédure>

- ① Insérez la disquette dans le lecteur.
- ② Assurez-vous que vous êtes en affichage Groove Quantize (SEQ/Quantize).
- ③ Pressez [F4] (Load) pour appeler l'affichage Load Groove Template (SEQ/Quantize/Load).
- ④ Amenez le curseur sur "File Type" et sélectionnez "GROOVE".
- ⑤ Amenez le curseur sur "File Name" et sélectionnez un fichier modèle groove User.

Pour visualiser la liste des fichiers de modèles groove User de la disquette, pressez [F5] (List). Pour sélectionner un fichier dans la liste, amenez le curseur sur le fichier désiré et pressez [F6] (Select) ou [ENTER].

Pour visualiser la liste des fichiers Standard MIDI Files, pressez [F2] (SMF).

- ⑥ Pressez [F6] (Execute) pour charger le fichier de modèles groove User.

Quand le fichier a été chargé, l'affichage Groove Quantize (SEQ/Quantize) apparaît automatiquement.

Edition individuelle des données de jeu (Microscope Edit)

L'édition au microscope (Microscope Edit) permet de modifier individuellement les messages MIDI, données de tempo et autres données enregistrées dans un morceau.

Affichage Microscope

En affichage Microscope (SEQ/Micro), vous pouvez visualiser d'un coup les données de jeu enregistrées. Pour l'édition au microscope, appelez cet affichage.

Position dans le morceau (mesure-temps-horloge)		Donnée de jeu		Piste/Pattern	
SEQ/Micro	Microscope			Track	1
01-000>	Sys.Excl	F0:7E	7F 09 02:F7		
010	Sys.Excl	F0:41	10 6A 12 00 00 00>		
015	Sys.Excl	F0:41	10 6A 12 00 00 00>		
059	Sys.Excl	F0:41	10 6A 12 01 00 00>		
070	Sys.Excl	F0:41	10 6A 12 01 00 10>		
081	Sys.Excl	F0:41	10 6A 12 01 00 11>		

Chaque ligne représente la position du morceau (mesure-temps-horloge) à laquelle une donnée de jeu est enregistrée et son type. Pour utiliser efficacement l'espace écran, les positions du morceau ne possédant pas de donnée de jeu ne sont pas affichées. Un symbole ">" à gauche d'une donnée indique que d'autres données existent au même instant.

- * Pour des détails concernant chaque donnée de jeu, voir "Données de jeu traitées par les pistes/Patterns", "Données traitées par la piste de tempo", et "Données traitées par la piste de battement/beat".

<Procédure>

- Placez-vous en affichage de jeu/Play (SEQ(Song)).
- Amenez le curseur sur le numéro de morceau et sélectionnez le morceau pour lequel l'affichage Microscope (SEQ/Micro) sera demandé.
- Avec [F4] (Micro), appelez l'écran Microscope (SEQ/Micro).
- Si vous avez sélectionné un morceau sur disquette à l'étape 2, une fenêtre vous demandera "This Song is not Internal Song. Load anyway?" (Ce morceau n'est pas chargé. Désirez-vous le charger ?). Pour effacer le morceau de la mémoire interne et charger le nouveau morceau, pressez [F5] (OK). Pour ne pas l'effacer de la mémoire interne, pressez au contraire [F6] (Cancel).
- Sélectionnez la piste ou le Pattern à visualiser.

Si vous désirez sélectionner une piste ordinaire, pressez TRACK/PART [1]-[16].

Pour sélectionner un Pattern, pressez [PATTERN] pour ouvrir la fenêtre Pattern Select et fixer le numéro de Pattern.

Quand vous sélectionnez la piste de tempo ou la piste Beat, pressez [TEMPO/BEAT]. Chaque fois que [TEMPO/BEAT] est pressé, la sélection alterne entre piste de tempo, piste de battement/Beat et piste ordinaire, puis encore tempo etc.

- Pressez [▲] ou [▼] pour faire monter et descendre ">" afin de visualiser à la suite les données enregistrées.

Avec le curseur sur la valeur d'horloge (coup d'horloge ou clock), vous pouvez aussi faire défiler les données en pressant [INC]/[DEC] ou en tournant la molette VALUE.

Si vous désirez déplacer ">" de mesure en mesure, amenez le curseur sur le numéro de mesure et pressez [INC]/[DEC] ou tournez la molette VALUE. Vous pouvez également vous déplacer de mesure en mesure en pressant [BWD]/[FWD].

Si vous désirez déplacer ">" de temps en temps, amenez le curseur sur la valeur de temps et pressez [INC]/[DEC] ou tournez la molette VALUE.

- Pour retourner à l'affichage de jeu/Play (SEQ(Song)), pressez [EXIT]. Presser [EXIT] en affichage Microscope de Pattern (SEQ/Micro) vous ramène à l'affichage de jeu/Play (SEQ(Pattern)). Alors, pressez encore [EXIT] pour revenir en affichage de jeu/Play (SEQ(Song)).

<Transmission de messages MIDI (Test)>

La fonction Test transmet les données correspondant à l'emplacement où ">" est affiché, la transmission se faisant par la prise MIDI OUT. C'est utile pour vérifier les accords.

<Procédure>

- Placez-vous en affichage Microscope (SEQ/Micro).
- Déplacez ">" sur la donnée pour laquelle vous désirez faire le test de sortie.
- Pressez [ENTER].

Cette donnée est transmise par la prise MIDI OUT. Les notes sont tenues tant que [ENTER] est enfoncé. Quand vous le relâchez, le message note-off est transmis.

Données de jeu traitées par les pistes/Patterns

Une piste ordinaire ou un Pattern contient les neuf types de données de jeu suivants. Chacun a différents paramètres.

- * Les noms de paramètre (OnV, OfV, etc.) seront affichés pour les données avec ">". L'affichage des noms de paramètre sera omis pour les autres données, dont seules les valeurs seront affichées.

Note

Ce message MIDI est enregistré chaque fois que vous pressez ou relâchez une touche. Le nom de note s'affiche entre parenthèses ().

		Numéro de note			
Canal MIDI	Note (nom)	Dynamique	Gate time	Dyn. de rel.	
1-01-000	16 Note (C#4)	61 OnV=127	Gt=65535	OfV=64	

OnV (On velocity/dynamique d'enfoncement) : Force d'enfoncement de la touche

Gt (Gate time) : Temps qui s'écoule entre l'enfoncement et le relâchement de la touche (durée de la note)

OfV (Off velocity/dynamique de relâchement) : Vitesse de relâchement de la touche

Poly Aft (Aftertouch polyphonique)

Ce message MIDI applique de l'aftertouch individuellement à chaque note. Le nom de la note concernée est indiqué entre parenthèses ().

		Aftertouch polyphonique		
Canal MIDI	(nom de note)	N° de note	Val	
1-01-000	16 Poly Aft (C#4)	Note= 61	Val=127	

Ctrl Change (Control change)

Ce message MIDI applique de la modulation, de l'expression ou autre effet correspondant à chaque numéro de commande.

- * Pour connaître la fonction correspondant à chaque numéro de commande, voir "Équipement MIDI" (p.214).

Canal MIDI	Chgt de commande	N° de commande (Fonction)	Valeur
1-01-000	16 Ctrl Change	CC#=1 (Modulation)	127

CC# (Numéro de commande) : Le nom de la fonction correspondant à chaque numéro de commande s'affiche entre parenthèses ().

Prog Change (Changement de programme)

Ce message MIDI change la sonorité instrumentale.

Canal MIDI	Chgt de programme	N° de programme
1-01-000	16 Prog Change	PC#=64

Channel Aft (Aftertouch par canal)

Ce message MIDI applique de l'aftertouch à la totalité d'un canal MIDI.

Canal MIDI	Aftertouch par canal	Valeur
1-01-000	16 Channel Aft	Val=64

Pitch Bend

Ce message MIDI modifie la hauteur.

Canal MIDI	Pitch bend	Valeur
1-01-000	16 Pitch Bend	Val=+8191

Tune (Demande d'accord)

Ce message MIDI fait s'accorder un synthétiseur analogique.

Demande d'accord
1-01-000 Tune

Pattern (Message d'appel de Pattern)

Ce message demande la reproduction d'un Pattern. La position dans le morceau correspondant à la fin du Pattern est affichée entre parenthèses ().

Appel de Pattern	Numéro de Pattern
1-01-000 Pattern	Num=001 (->1-01-000)

Sys.Excl (Message exclusif)

Ce message sert communément à tous les appareils MIDI connectés dans le système. Si un message exclusif est trop long pour s'afficher sur une seule ligne, ">" apparaît à droite de l'écran.

Message exclusif	Données
1-01-000 Sys.Excl	F0:41 10 6A 12 00 00 00>

Sys. Excl : F0 : ... (valeur hexadécimale) ... : F7

Données traitées par la piste de tempo

La piste de tempo contient les données de changement de tempo du morceau.

Tempo Change/Changement de tempo

Détermine le tempo d'un morceau. Le morceau sera reproduit selon les valeurs de changement de tempo.

La valeur affichée (♩ =) est le tempo auquel le morceau est actuellement reproduit (tempo de reproduction) et ne peut être modifiée qu'en affichage de jeu/Play (SEQ).

Si la valeur de changement de tempo diffère du tempo de reproduction, cela indique que le tempo de reproduction a été temporairement modifié. Comme la valeur de changement de tempo n'a pas été écrite, ce réglage temporaire est perdu si un autre morceau est sélectionné ou si l'appareil est éteint. Si vous désirez utiliser le même tempo pour faire reproduire le morceau la prochaine fois, sauvegardez-le à nouveau sur disquette. Cela réécrira la valeur de changement de tempo pour qu'elle soit égale au tempo de reproduction voulu.

Chgt de tempo	Tempo changé	Tempo de jeu
1-01-000 Tempo Change	Value=120	(♩=120)

Value: Changement de tempo (Tempo change)

Données traitées par la piste de battement/beat

La piste Beat contient les données de changement de format de mesure et la tonalité déterminant si les accidents seront représentés sous forme de dièses (#) ou de bémols (b).

Beat Change/Changement de mesure

Détermine le format de mesure.

Changement de mesure	Mesure
1-01-000 Beat Change	Beat=4/4

Key Signature/Ecriture de tonalité

Cela change la façon dont les accidents sont affichés mais n'a pas d'effet sur la méthode d'enregistrement du morceau.

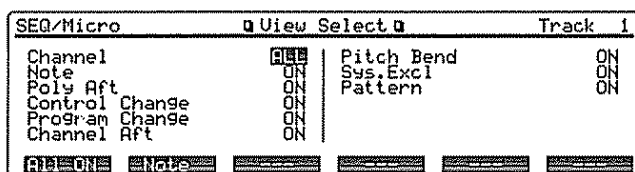
Tonalité	Gamme	Tonique (Nombre d'altérations)
1-01-000 Key Signature	Scale=MAJOR	C#(#####)

Restriction de la visualisation à des données de jeu spécifiques

Les pistes ordinaires ou les Patterns contiennent tant de données de jeu qu'il peut être difficile de les visualiser à l'écran. Pour une bonne visualisation, vous pouvez sélectionner les types de données visibles. En limitant la visualisation au type de message qui vous intéresse, vous retrouverez plus efficacement le message MIDI concerné.

<Procédure>

- ① Assurez-vous d'être en affichage Microscope (SEQ/Micro).
- ② Pressez [F6] (View) pour appeler l'affichage View Select (SEQ/Micro).



- ③ Amenez le curseur sur "Channel" et sélectionnez le canal MIDI des données que vous désirez visualiser.

Pour visualiser les données sur tous les canaux MIDI, réglez ce paramètre sur ALL. Pour ne visualiser les données que d'un canal MIDI spécifique, spécifiez ce canal de 1 à 16.

- ④ Amenez le curseur sur chaque type et réglez sur ON les données à voir et sur OFF celles qui sont inutiles. Pour voir toutes les données, pressez [F1] (All On).

Pour ne voir que les messages de note, pressez [F2] (Note).

Pour ne voir qu'un seul type spécifique de donnée, amenez le curseur sur ce type de donnée et pressez [F3].

- * Quand le curseur est sur "Channel" ou "Note", il n'est pas possible de presser [F3].
- ⑤ Une fois les réglages finis, pressez [EXIT] pour retourner à l'affichage Microscope (SEQ/Micro).

Modification de données de jeu enregistrées dans une piste ou un Pattern

Vous pouvez modifier les paramètres des données de jeu enregistrées dans une piste ou un Pattern. Toutefois, le type de message ne peut pas être changé, c'est-à-dire qu'il n'est pas possible de changer un message de changement de commande en message de Pitch Bend.

- * Pour des détails sur les données de jeu, voir "Données de jeu traitées par les pistes/Patterns" (p.144).
- * Le message de demande d'accord Tune Request n'a pas de paramètre et ne peut donc être modifié.

<Procédure>

- ① Placez-vous en affichage Microscope (SEQ/Micro).
- ② Sélectionnez la piste ou le Pattern dont vous désirez modifier les données.

Pour une piste ordinaire, pressez TRACK/PART [1]–[16].

Pour un Pattern, pressez [PATTERN] pour ouvrir la fenêtre Pattern Select et choisir le numéro de Pattern.

- ③ Avec [▲] ou [▼], amenez ">" sur la donnée à modifier.
- ④ Pressez [◀] ou [▶] pour amener le curseur sur le paramètre à modifier puis spécifiez la valeur désirée.

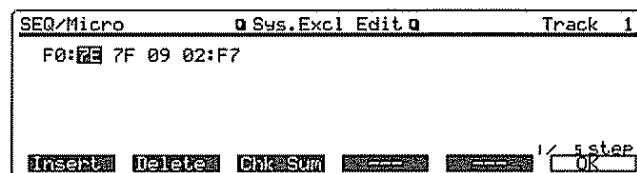
- * Le numéro de note (nom de note) des données de note ou d'aftertouch polyphonique peut être changé par pression de la touche correspondante sur le clavier du XP-80. Vous pouvez également presser une touche numérique en tenant enfoncé [SHIFT] pour spécifier un nom de note (C–B) ou un accident (#, b).
- * Pour modifier la dynamique d'enfoncement (OnV) ou de relâchement (OfV) des données de note, vous pouvez presser une touche sur le clavier du XP-80.
- * Quand vous modifiez des messages exclusifs, la procédure est légèrement différente. Suivez la procédure ci-dessous :

<Modification de messages exclusifs>

<Procédure>

- ① Pressez [▲] ou [▼] pour amener ">" sur le message exclusif à modifier.
- ② Avec [▶], amenez le curseur sur la donnée à modifier.

L'affichage Sys.Excl Edit (SEQ/Micro) apparaîtra.



En tenant enfoncé [SHIFT] pendant que vous pressez [◀], le curseur peut être ramené au début des données.

Quand vous amenez le curseur sur F7, pressez [▶] en tenant enfoncé [SHIFT].

- * Comme F0 ne peut pas être changé, le curseur n'y revient pas. F7 ne peut pas non plus être supprimé.
- ③ Modifiez la valeur.

Pour programmer une valeur de A à F, tenez enfoncé "SHIFT" et pressez [0]–[5].

Pour insérer une nouvelle valeur entre F0 et F7, amenez le curseur à l'emplacement désiré et pressez [F1] (Insert). Une valeur 00 sera insérée. Modifiez-la pour la valeur désirée.

Pour supprimer une valeur, amenez le curseur sur la donnée à supprimer et pressez [F2] (Delete).

- ④ Quand vous avez fini la modification du message, pressez [F6] (OK) pour entériner le nouveau message.

Quand la valeur est entérinée, "COMPLETE" apparaît juste avant que l'affichage Microscope (SEQ/Micro) ne revienne.

Pour annuler l'édition d'un message exclusif et retourner à l'affichage Microscope (SEQ/Micro), pressez [EXIT]. Si le curseur est au début d'un message exclusif, vous pouvez également annuler l'édition en pressant [◀].

- * Si le message est un message exclusif Roland de type IV, le XP-80 calcule automatiquement l'octet de vérification (check sum) quand vous entérinez les valeurs. Si vous ne vous souciez pas de cela, pressez [F3] (Chk Sum) pour ouvrir la fenêtre et réglez "Auto Calculate Check Sum" sur OFF.

Modification des changements de tempo enregistrés en piste de tempo

- * Si vous modifiez ici le tempo, le tempo ne change que de cet emplacement du morceau au prochain changement de tempo. Pour accélérer ou ralentir la totalité du tempo du morceau, changez le tempo de reproduction en affichage de jeu/Play (SEQ/Song)).

<Procédure>

- 1 Placez-vous en affichage Microscope (SEQ/Micro).
 - 2 Avec [TEMPO/BEAT], sélectionnez la piste de tempo.
- Chaque fois que [TEMPO/BEAT] est pressé, la sélection passe en revue piste de tempo, piste de battement/Beat et piste ordinaire, puis encore piste de tempo et ainsi de suite.
- 3 Pressez [▲] ou [▼] pour amener ">" sur le changement de tempo à modifier.
 - 4 Pressez [►] pour amener le curseur sur la valeur et spécifiez le tempo désiré.

Modification de données enregistrées en piste Beat

Vous pouvez modifier les paramètres des données enregistrées en piste de battement/Beat.

- * Pour des détails sur les données, référez-vous à "Données traitées par la piste Beat" (p.145).

<Procédure>

- 1 Placez-vous en affichage Microscope (SEQ/Micro).
 - 2 Avec [TEMPO/BEAT], sélectionnez la piste de tempo.
- Chaque fois que [TEMPO/BEAT] est pressé, la sélection passe en revue piste de tempo, piste de battement/Beat et piste ordinaire, puis encore piste de tempo et ainsi de suite.
- 3 Avec [▲] ou [▼], amenez ">" sur la donnée à modifier.
 - 4 Pressez [►] pour amener sur la valeur et spécifiez la valeur désirée.

Réglage du format de mesure d'un Pattern

Chaque Pattern a une information qui gère son format de mesure. Cette information (Pattern Beat) sert de référence pour la reproduction ou l'enregistrement du Pattern, et est traitée indépendamment du format de mesure du morceau (qui lui est enregistré en piste Beat). Normalement, la valeur Pattern Beat est réglée sur 4/4. Si le format de mesure du morceau est autre que 4/4 ou si vous désirez enregistrer le Pattern avec un format de mesure différent de celui du morceau, vous devez régler le paramètre Pattern Beat.

Une seule valeur Pattern Beat peut être spécifiée en début de chaque Pattern car le format de mesure ne change pas en cours de Pattern. Vous ne pouvez pas non plus supprimer, déplacer ou copier un format de mesure pour le Pattern.

<Procédure>

- 1 Assurez-vous d'être en affichage Microscope (SEQ/Micro).
- 2 Pour sélectionner un Pattern, pressez [PATTERN] pour ouvrir la fenêtre Pattern Select et spécifiez le numéro du Pattern.
- 3 Pressez [TEMPO/BEAT].
- 4 Spécifiez le format de mesure (Pattern beat).

Insertion de nouvelles données de jeu dans une piste ou un Pattern

Vous pouvez insérer de nouvelles données de jeu en tout emplacement d'un morceau, dans une piste ou un Pattern.

11 types de données de jeu peuvent être insérés

- * Pour des détails sur les données de jeu, voir "Données de jeu traitées par les pistes/Patterns" (p.144).

Note : [9]

Ajoute une note.

Poly Aft (Aftertouch polyphonique) : [SHIFT] + [0]

Applique de l'aftertouch à une note spécifique.

Control Change : [SHIFT] + [1]

Insérez ce message lorsque vous désirez appliquer de la modulation, de l'expression ou du panoramique.

Program Change : [SHIFT] + [2]

Insérez ce message lorsque vous désirez changer de son durant un morceau.

Channel Aft (Aftertouch par canal) : [SHIFT] + [3]

Applique de l'aftertouch à un canal MIDI spécifique.

Pitch Bend : [SHIFT] + [4]

Insérez ce message quand vous désirez modifier la hauteur d'une note en cours de jeu.

Tune (Demande d'accord) : [SHIFT] + [6]

Insérez ce message quand vous désirez accorder un synthétiseur analogique.

Pattern (message d'appel de Pattern) : [PATTERN]

Insérez ce message à l'emplacement du morceau où vous désirez qu'un Pattern soit reproduit.

- * Si le Pattern inséré est trop long et dépasse la dernière mesure du morceau, sa reproduction sera interrompue en cours.
- * Un seul Pattern peut être produit à la fois suite à l'appel d'une même piste par message d'appel de Pattern. Si un message d'appel de Pattern est enregistré avant que la reproduction du Pattern précédent ne soit terminée, la reproduction du Pattern est interrompue pour laisser la place à la reproduction du nouveau Pattern. Si plusieurs messages d'appel de Pattern sont enregistrés au même emplacement, c'est le Pattern dernièrement affiché en écran Microscope qui est reproduit.
- * Quand un message d'appel de Pattern est enregistré dans un Pattern, il est ignoré. Pour enregistrer les données d'un autre Pattern dans un Pattern, utilisez la fonction de copie de piste.

Sys.Excl (Default) (Message exclusif) : [SHIFT] + [5]

Insère la valeur par défaut de message exclusif

Sys.Excl (GM ON) (Message d'activation GM)

Insérez ce message lorsque vous désirez initialiser la source sonore selon les réglages de base du système GM.

Sys.Excl (GM OFF) (Message de désactivation GM)

Insérez ce message lorsque vous désirez annuler les réglages de base de système GM pour la source sonore.

<Procédure>

- ① Placez-vous en affichage Microscope (SEQ/Micro).
- ② Sélectionnez la piste ou le Pattern dans lequel vous désirez insérer les données.

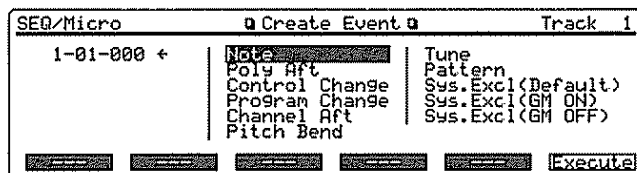
Pour une piste ordinaire, pressez TRACK/PART [1]–[16].

Pour un Pattern, pressez [PATTERN] pour ouvrir la fenêtre Pattern Select et spécifier le numéro de Pattern.

- ③ Pressez [▲] ou [▼] pour amener ">" à la position où vous désirez insérer des données dans le morceau.

Si la position dans le morceau ne s'affiche pas, amenez le curseur sur une position appropriée (mesure-temps-horloge) et affinez cet emplacement avec les touches numériques.

- ④ Pressez [F1] (Create) pour appeler l'affichage de création d'événement/Create Event (SEQ/Micro).



- ⑤ Déplacez le curseur pour sélectionner les données à insérer.

Vous pouvez également sélectionner la donnée avec les touches numériques.

- ⑥ Pressez [F6] (Execute) pour insérer la donnée.

L'affichage Microscope (SEQ/Micro) apparaîtra.

- ⑦ La donnée insérée contiendra une valeur par défaut. Changez cette valeur si désiré.

* Si vous n'aimez pas le changement effectué, vous pouvez annuler le dernier changement fait. Pressez [UNDO/REDO] pour ramener les données telles qu'avant modification.

Changement du tempo en cours de morceau

Pour changer de tempo en cours de morceau, insérez une information de changement de tempo (Tempo Change) dans la piste de tempo. A partir de cet emplacement, le morceau sera reproduit avec le nouveau tempo demandé.

* Pour accélérer ou ralentir le tempo général de tout le morceau, modifiez le tempo de reproduction en affichage de jeu/Play (SEQ/Song).

<Procédure>

- ① Placez-vous en affichage Microscope (SEQ/Micro).
- ② Avec [TEMPO/BEAT], sélectionnez la piste de tempo.

Chaque fois que [TEMPO/BEAT] est pressé, la sélection passe en revue la piste de tempo, la piste de battement/Beat

et les pistes ordinaires, puis encore piste de tempo etc.

- ③ Amenez le curseur sur une position appropriée (mesure-temps-horloge) et spécifiez la position du morceau à laquelle le changement de tempo doit être inséré, à l'aide des touches numériques.
- ④ Pressez [F1] (Create).

Le changement de tempo a été inséré.

- ⑤ Le changement de tempo inséré contient une valeur par défaut. Changez-la si nécessaire.

* Si vous n'aimez pas ce changement, vous pouvez annuler votre dernière action. Pressez [UNDO/REDO] pour revenir comme avant modification.

Changement de format de mesure en cours de morceau

Pour changer le format de mesure en cours de morceau, insérez un changement de mesure (Beat Change) en piste de battement/Beat. A partir de l'endroit où est inséré ce message, le morceau aura un nouveau format de mesure.

* Si le format de mesure enregistré en piste Beat diffère du réglage de mesure pour le Pattern (Pattern Beat) c'est la valeur fixée par la piste de battement/Beat qui est employée. Ainsi, si un Pattern en 3/4 a été assigné au milieu d'un morceau en 4/4, la reproduction de ce Pattern sera décalée par rapport à la piste. Pour bien reproduire le morceau, insérez un changement de mesure (Beat Change) 3/4 en piste de battement/Beat. Pour ramener la mesure à 4/4, insérez un nouveau changement (Beat Change) 4/4 pour la mesure suivant la dernière mesure de reproduction du Pattern.

<Procédure>

- ① Placez-vous en affichage Microscope (SEQ/Micro).
- ② Pressez [TEMPO/BEAT] pour sélectionner la piste de battement/Beat.

Chaque fois que [TEMPO/BEAT] est pressé, la sélection passe en revue piste de tempo, piste de battement/Beat et pistes ordinaires, puis encore piste de tempo etc.

- ③ Amenez le curseur sur une position appropriée (mesure-temps-horloge) et spécifiez la position du morceau où le changement de mesure (Beat Change) doit être inséré, à l'aide des touches numériques.

- ④ Pressez [F1] (Create) pour appeler l'affichage Create Event (SEQ/Micro).

- ⑤ Amenez le curseur sur "Beat".

* Si vous amenez ici le curseur sur "Key Signature", vous pouvez insérer un changement de tonalité (du moins pour l'écriture).

- ⑥ Pressez [F6] (Execute) pour insérer le changement de mesure

L'affichage Microscope (SEQ/Micro) apparaîtra.

- ⑦ Le changement de mesure inséré contiendra une valeur par défaut. Changez cette valeur si désiré.

* Si vous n'aimez pas le changement de mesure effectué, vous pouvez annuler votre dernière intervention. Pressez [UNDO/REDO] pour revenir au statut avant modification.

Effacement de donnée de jeu

Vous pouvez si vous le voulez n'effacer de l'endroit où elles existent que des données de jeu spécifiques

- * Il n'est pas possible d'effacer le changement de tempo enregistré au tout début de la piste de tempo, ni le changement de mesure ou l'écriture de tonalité enregistrés en début de piste de battement/Beat, ainsi que le format de mesure pour le Pattern (Pattern Beat).

<Procédure>

- 1 Placez-vous en affichage Microscope (SEQ/Micro).
- 2 Sélectionnez la piste ou le Pattern duquel vous désirez effacer les données.

Pour une piste, pressez TRACK/PART [1]–[16].

Pour un Pattern, pressez [PATTERN] pour ouvrir la fenêtre Pattern Select et spécifiez le numéro de Pattern.

Vous pouvez sélectionner la piste de tempo ou la piste Beat en pressant [TEMPO/BEAT]. Chaque fois que [TEMPO/BEAT] est pressé, la sélection passe en revue piste de tempo, piste de battement/Beat et et piste ordinaire, puis à nouveau piste de tempo et ainsi de suite.

- 3 Pressez [▲] or [▼] pour amener ">" sur les données que vous désirez effacer.
 - 4 Pressez [F2] (Erase) pour effacer les données.
- * Si vous n'aimez pas le changement effectué, vous pouvez annuler votre dernière intervention. Pressez [UNDO/REDO] pour revenir au statut avant modification.

Déplacement de données de jeu

Vous pouvez déplacer uniquement les données de jeu spécifiées par rapport à l'endroit où elles existent.

- * Il n'est pas possible de déplacer le changement de tempo enregistré au tout début de la piste de tempo, ni le changement de mesure ou l'écriture de tonalité enregistrés en début de piste de battement/Beat, ainsi que le format de mesure pour le Pattern (Pattern Beat).

<Procédure>

- 1 Assurez-vous d'être en affichage Microscope (SEQ/Micro).
- 2 Sélectionnez la piste ou le Pattern duquel vous désirez déplacer les données.

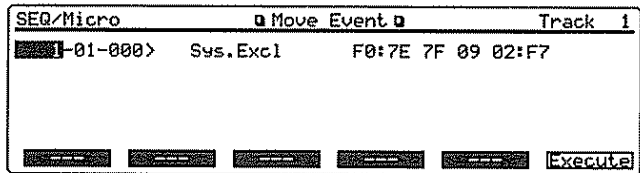
Pour une piste, pressez TRACK/PART [1]–[16].

Pour un Pattern, pressez [PATTERN] pour ouvrir la fenêtre Pattern Select et spécifiez le numéro de Pattern.

Vous pouvez sélectionner la piste de tempo ou la piste Beat en pressant [TEMPO/BEAT]. Chaque fois que [TEMPO/BEAT] est pressé, la sélection passe en revue piste de tempo, piste de battement/Beat et et piste ordinaire, puis à nouveau piste de tempo et ainsi de suite.

- 3 Pressez [▲] ou [▼] pour amener ">" sur les données que vous désirez déplacer.
- 4 Pressez [F3] (Move) pour appeler l'affichage Move Event (SEQ/Micro).

L'afficheur ne présentera que les données à déplacer.



- 5 Amenez le curseur sur la mesure, le temps et le coup d'horloge et programmez chaque valeur pour spécifier la nouvelle position dans le morceau à laquelle les données devront être déplacées.
- 6 Pressez [F6] (Execute) pour déplacer les données.

L'affichage Microscope (SEQ/Micro) apparaîtra.

- * Si vous n'aimez pas le changement effectué, vous pouvez annuler votre dernière intervention. Pressez [UNDO/REDO] pour revenir au statut avant modification.

Copie de données de jeu

Vous pouvez copier des données de jeu en tout point du morceau, une fonction utile lorsque vous désirez utiliser plusieurs fois les mêmes données.

<Procédure>

- 1 Placez-vous en affichage Microscope (SEQ/Micro).
- 2 Sélectionnez la piste ou le Pattern duquel vous désirez copier les données.

Pour une piste, pressez TRACK/PART [1]–[16].

Pour un Pattern, pressez [PATTERN] pour ouvrir la fenêtre Pattern Select et spécifiez le numéro de Pattern.

Vous pouvez sélectionner la piste de tempo ou la piste Beat en pressant [TEMPO/BEAT]. Chaque fois que [TEMPO/BEAT] est pressé, la sélection passe en revue piste de tempo, piste de battement/Beat et et piste ordinaire, puis à nouveau piste de tempo et ainsi de suite.

- 3 Pressez [▲] or [▼] pour amener ">" sur les données que vous désirez copier.
- 4 Pressez [F4] (Copy) pour copier les données.

Pendant que les données sont copiées, l'afficheur indique "Copying...".

- 5 Pressez [▲] ou [▼] pour amener ">" sur la position du morceau à laquelle les données de jeu doivent être placées.

Si la position voulue pour le placement des données n'est pas affichée, amenez le curseur sur une position proche dans le morceau (mesure-temps-horloge) et spécifiez avec précision à l'aide des touches numériques la position exacte où doivent être placées les données copiées. Si vous désirez placer les données copiées dans une autre piste ou un Pattern, sélectionnez cette piste ou ce Pattern et spécifiez la position où vous désirez placer les données copiées.

- 6 Pressez [F5] (Place) pour coller les données copiées.
- * Si vous n'aimez pas le changement après la copie, vous pouvez annuler votre dernière intervention. Pressez [UNDO/REDO] pour revenir au statut avant la copie.

Chapitre 6. Séquence de phrases en temps réel (RPS)

La fonction RPS (Realtime Phrase Sequencing ou séquence de phrases en temps réel) fait jouer des Patterns en pressant les touches du clavier auxquelles ils sont assignés.

Par exemple, avec le RPS, vous pouvez faire reproduire une phrase difficile à jouer en direct en pressant simplement une touche au bon moment durant le jeu.

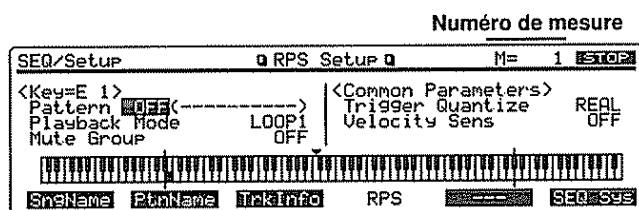
La fonction RPS peut jouer huit Patterns à la fois pour créer des Patterns indépendants de batterie, basse, clavier, etc, et les combiner en un nouveau morceau. Vous pouvez aussi enregistrer votre jeu avec RPS pour échantillonner.

Préparation à la RPS

Avant d'utiliser la RPS, vous devez enregistrer les phrases nécessaires dans les Patterns.

Une fois que les Patterns sont prêts, assignez un Pattern à chaque touche et déterminez comment le Pattern sera reproduit. Comme ce réglage peut être sauvegardé avec les données de morceau, vous pourrez bénéficier de la reproduction avec RPS à tout moment.

Paramètres de RPS



<Key= >

Le nom de note actif est affiché.

- * Les paramètres Pattern, Playback Mode et Mute Group doivent être réglés pour chaque touche. Le XP-80 est doté d'un clavier de 76 notes, mais vous pouvez régler ce paramètre sur toute note de C-1 à C9.

Pattern

Sélectionne le Pattern assigné à chaque touche. Le nom du Pattern apparaît entre parenthèses ().

Les touches pour lesquelles il n'y a aucun Pattern associé doivent être réglées sur OFF.

Sélectionnez STOP et cette touche arrêtera la reproduction des Patterns déclenchés par RPS (arrêt du déclenchement).

- * L'afficheur indique graphiquement l'assignation au clavier. Un symbole "■" indique les touches réglées, "I" les touches auxquelles sont assignés des Patterns, et "+" les touches réglées sur STOP. Les touches non identifiées sont réglées sur OFF.

Playback Mode

Spécifie le mode de reproduction du Pattern.

LOOP1 : Le Pattern se répète tant que la touche est pressée.

LOOP2 : Le Pattern commence à jouer quand la touche est pressée et se répète. Pour le stopper, pressez une touche d'arrêt de déclenchement (Stop) ou la même touche.

ONCE : Le Pattern est joué une fois quand la touche est pressée.

Mute Group

Cette fonction empêche différents Patterns de jouer ensemble (exclusion mutuelle). En réalité, un break et un pont ne sont jamais joués simultanément. Vous pouvez vous assurer que cela ne se produira pas si vous dotez ce break et ce pont du même numéro d'exclusion (mute group).

Vous avez 32 groupes d'exclusion. Si la touche ne doit pas avoir de groupe d'exclusion, réglez ce paramètre sur OFF.

- * Les réglages individuels des paramètres suivants peuvent être faits pour chaque morceau.

Trigger Quantize

Fixe le lancement du Pattern quand on enfonce sa touche.

REAL : Quand la touche est pressée, le Pattern commence immédiatement.

BEAT : Quand la touche est pressée à cheval sur un temps (durant la reproduction du morceau), le Pattern commence à jouer à partir du début du temps suivant.

MEASURE : Quand la touche est pressée en cours de mesure (durant la reproduction du morceau), le Pattern commence à jouer à partir du début de la mesure suivante.

Velocity Sens (Velocity sensitivity)

Réglez ce paramètre de sensibilité à la dynamique sur OFF lorsque vous désirez que le Pattern soit reproduit avec le niveau de volume qu'il avait à l'enregistrement.

Pour changer le volume d'un Pattern avec la dynamique de jeu de sa touche, réglez ce paramètre sur LOW (bas volume), MID (volume moyen) ou HIGH (volume élevé).

- * Le réglage du paramètre Velocity Sens est conservé jusqu'à ce qu'il soit changé.

<Procédure>

- 1 Placez-vous en affichage de jeu/Play (SEQ(Song)).
 - 2 Amenez le curseur sur le numéro de morceau et sélectionnez le morceau nécessitant la configuration RPS.
 - 3 Pressez [F1] (Setup).
 - 4 Pressez [F4] (RPS) pour appeler l'affichage RPS Setup.
- * Si vous avez sélectionné un morceau sur disquette à l'étape 2, une fenêtre vous demande "This Song is not Internal Song. Load anyway?" (Morceau non chargé. Désirez-vous le charger ?). Pour effacer le morceau de la mémoire interne et charger le nouveau morceau, pressez [F5] (OK). Pour ne pas effacer le morceau de la mémoire interne, pressez au contraire [F6] (Cancel).
- 5 Sélectionnez la touche (note) à laquelle assigner un Pattern en la pressant sur le clavier du XP-80.
- * Vous pouvez aussi sélectionner une touche en pressant TONE SELECT [1]–[4], notamment pour une touche située au-delà de la tessiture du clavier du XP-80.
- 6 Amenez le curseur sur "Pattern" et sélectionnez le Pattern que vous désirez assigner.
 - 7 Amenez le curseur sur "Playback Mode" et déterminez comment le Pattern sera reproduit.
 - 8 Avec "Mute Group", fixez un groupe d'exclusion.
 - 9 Répétez les étapes 5 à 8 pour régler chaque touche.
 - 10 Amenez le curseur sur "Trigger Quantize" et spécifiez la façon dont le Pattern commencera à la reproduction.

- ❶ Amenez le curseur sur "Velocity Sens" pour spécifier le niveau de volume de reproduction du Pattern.
- ❷ Une fois les réglages finis, pressez [EXIT] pour retourner à l'affichage de jeu/Play (SEQ(Song)).

Jeu avec RPS

La fonction RPS vous permet de faire reproduire simultanément huit Patterns. Et contrairement à la reproduction conventionnelle de Patterns individuels qui nécessitent que le morceau soit d'abord chargé en mémoire interne, ces Patterns peuvent bénéficier de la reproduction directe quand la fonction RPS est employée.

<Procédure>

- ❶ Placez-vous en affichage de jeu/Play (SEQ(Song)).
- ❷ Assurez-vous que la configuration RPS a été correctement effectuée.
- ❸ Pressez [RPS] pour allumer son indicateur.

A présent, le clavier du XP-80 est prêt à l'emploi de la RPS.

Les touches auxquelles des Patterns sont assignés par le paramètre Pattern (Song/Setup/RPS Setup) feront jouer ces Patterns et la touche réglée sur STOP les arrêtera. Les touches qui restent réglées sur OFF servent au jeu normal.

- ❹ Pressez [STOP/PLAY] pour reproduire le morceau.
- * Si vous ne faites pas reproduire un morceau, le Pattern commence dès l'enfoncement de la touche, même si le paramètre Trigger Quantize (Song/Setup/RPS Setup) est réglé sur BEAT ou MEASURE.
- ❺ Pressez la touche à laquelle le Pattern est assigné pour faire reproduire le Pattern.
- * Pour interrompre la reproduction du Pattern, pressez la touche réglée sur STOP. Si vous avez réglé le paramètre Playback Mode (Song/Setup/RPS Setup) sur LOOP2, vous pouvez stopper la reproduction du Pattern en pressant à nouveau la même touche.
- * Si vous pressez [RPS] pour éteindre son indicateur alors qu'un Pattern est reproduit, le clavier revient en jeu normal, mais la reproduction du Pattern continue. Pour l'arrêter, pressez [RPS] à nouveau.

Reproduction d'un Pattern par RPS depuis un clavier MIDI externe

La fonction RPS permet d'utiliser un clavier MIDI externe pour reproduire des Patterns si désiré. Pour cela, assignez un Pattern à une touche (numéro de note) située au delà de la tessiture du clavier du XP-80 (E1-G7, par exemple). Ainsi, vous pouvez reproduire ce Pattern en pressant la touche correspondante du clavier externe et utiliser le clavier du XP-80 de façon conventionnelle pour étendre votre potentiel.

<Procédure>

- ❶ Placez-vous en affichage de jeu/Play (SEQ(Song)).
- ❷ Connectez la MIDI IN du XP-80 à la MIDI OUT du clavier MIDI externe par un câble MIDI.
- ❸ Pressez [SYSTEM] pour allumer son indicateur.
- ❹ Gardez MIDI [F3] pressé jusqu'à ce que l'affichage MIDI Param 1 apparaisse.

Chaque fois que MIDI [F3] est pressé, l'affichage passe en revue les écrans MIDI Param 1, MIDI Param 2, et Bank Select

Group, puis à nouveau MIDI Param 1 et ainsi de suite.

- ❺ Amenez le curseur sur "Remote Keyboard Sw" et réglez ce paramètre sur ON.
- ❻ Avec [EXIT], revenez à l'écran de jeu/Play (SEQ(Song)).

Maintenant, vous pouvez faire reproduire un Pattern depuis l'appareil MIDI externe.

- ❼ Assurez-vous que la configuration RPS a été correctement faite.
- ❽ Pressez [RPS] pour allumer son indicateur.
- ❾ Pressez [STOP/PLAY] pour reproduire un morceau.
- * Si vous ne faites pas reproduire un morceau, le Pattern commencera immédiatement à l'enfoncement de la touche, même si le paramètre Trigger Quantize (Song/Setup/RPS Setup) est réglé sur BEAT ou MEASURE.
- ❿ Faites reproduire le Pattern en pressant la touche correspondante sur le clavier MIDI externe.

Enregistrement du jeu avec RPS

Vous pouvez également enregistrer en temps réel une interprétation avec la fonction RPS. Cela vous permet d'aisément remixer des Patterns pour créer un morceau.

- * Avec l'enregistrement en temps réel employant la RPS, les Patterns sont convertis en réelles données de jeu durant l'enregistrement. Contrairement à l'assignation d'un Pattern durant l'enregistrement en pas à pas, ce n'est pas un message d'appel de Pattern qui sera enregistré.
- * Si la fonction [RPS] est activée quand vous sauvegardez un morceau au format MRC Pro sur disquette, ce réglage sera également sauvegardé comme partie des données de morceau. Chaque fois que vous sélectionnerez ce morceau, la reproduction utilisera donc la fonction RPS.

<Procédure>

- ❶ Assurez-vous d'être en affichage de jeu/Play (SEQ(Song)).
- ❷ Assurez-vous que la configuration RPS a été correctement faite.
- ❸ Pressez [RPS] pour allumer son indicateur.
- ❹ Pressez [REC] pour vous préparer à l'enregistrement en temps réel.
- ❺ Lancez l'enregistrement.
- * Si vous avez réglé le paramètre Count In (Song/Rec/Realtime Rec Stand-by) sur Wait Note, l'enregistrement ne commencera pas même si vous pressez la touche à laquelle le Pattern est assigné ou la touche d'arrêt de déclenchement.
- ❻ Quand l'enregistrement est terminé, pressez [STOP/PLAY].

<Astuces d'emploi de la RPS>

Pour n'enregistrer que les messages de note dans un Pattern

Si un Pattern contient des messages MIDI autres que des messages de note, les notes peuvent être retardées durant la reproduction avec RPS si de nombreux messages MIDI ont été ainsi enregistrés. Des messages autres que les messages de note doivent plutôt être enregistrés sur une piste normale.

Synchronisation de la reproduction des Patterns

Lorsque vous désirez synchroniser la reproduction de plusieurs Patterns, un morceau doit être reproduit. Cela est dû au fait que les Patterns se reproduisent en respectant le format de mesure (enregistré sur la piste de battement/Beat) du morceau.

Si les pistes ordinaires ne contiennent pas de données de jeu, le morceau ne sera pas reproduit, rendant la synchronisation entre Patterns impossible. Si c'est le cas, insérez plusieurs mesures vierges sur une piste ordinaire et faites reproduire ces mesures en boucle.

Choix des touches auxquelles assigner des Patterns

Quand vous utilisez uniquement la fonction RPS pour faire jouer des Patterns, peu importe les touches auxquelles vous assignez des Patterns. Mais si vous désirez également jouer de façon normale avec les touches du clavier dont le paramètre Pattern (Song/Setup/RPS Setup) est sur OFF, vous devez prendre en compte la zone du clavier à utiliser pour la fonction RPS.

Comme les touches auxquelles les Patterns sont assignés ne peuvent pas être vérifiées pendant le jeu, il est préférable de décider à l'avance de votre assignation de touches pour être sûr qu'elle est appropriée au type des Patterns.

Chapitre 7. Enchaînement des morceaux (Chaînage)

Le chaînage (Chain Play) fait reproduire successivement plusieurs morceaux de la disquette dans l'ordre que vous aurez spécifié. Comme vous pouvez également enchaîner des morceaux et des fichiers de données de deux disquettes ou plus, il n'y a pas de limitation quant au nombre de morceaux ou à la capacité mémoire. Les morceaux ainsi que les fichiers de données peuvent être chargés pour que vous puissiez reproduire les morceaux avec une grande variété de sons.

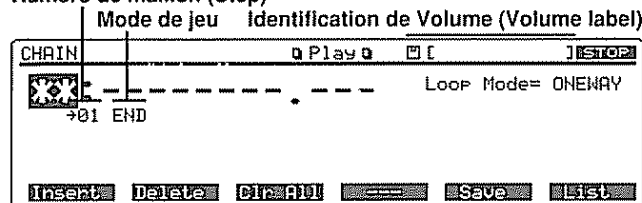
Préparation au chaînage

Avant d'utiliser le chaînage, vous devez créer une chaîne déterminant l'ordre de reproduction des morceaux ou des fichiers de données ainsi que la façon dont ils seront reproduits. Chaque chaînage contient des réglages pour jusqu'à 98 morceaux ou fichiers de données (chaque maillon est appelé Step).

<Procédure>

- 1 Insérez dans le lecteur la disquette ayant les fichiers de morceaux ou de données que vous désirez enchaîner.
- 2 Pressez [CHAIN PLAY].

Numéro de maillon (Step)



- * Pour créer un nouveau chaînage à la place d'un chaînage pré-existant, effacez le chaînage pré-existant.

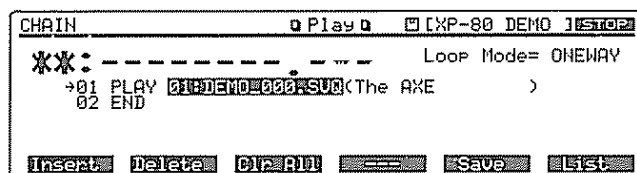
Presser [F3] (Clr All) ouvrira une fenêtre demandant "Clear All Step. OK?" (Effacement de tous les maillons. OK ?) Si vous désirez effacer le chaînage, pressez [F5] (OK). Pour au contraire annuler la procédure, pressez [F6] (Cancel).

- 3 Amenez le curseur sur le mode de jeu/Play et déterminez comment le morceau devra commencer.

PLAY : La reproduction commence automatiquement.

WAIT : La reproduction attend que [STOP/PLAY] soit pressé

LOAD : Le fichier de données sera immédiatement chargé



- * Le mode de jeu/Play d'un nouveau maillon indique END, ce qui signifie que le maillon sélectionné est le dernier de la chaîne.
- * LOAD peut être sélectionné uniquement pour charger des fichiers de données. Pour faire reproduire des morceaux, choisissez PLAY ou WAIT.

- 4 Pressez [▶] pour amener le curseur sur le nom de fichier et sélectionnez le morceau à reproduire ou le fichier de données à charger.
- 5 Pressez [FWD] pour passer au maillon suivant.
- 6 Répétez les étapes 3 à 5 pour configurer un chaînage.

Pour directement accéder au dernier maillon, tenez enfoncé [SHIFT] en pressant [FWD].

Pour retourner au maillon précédent, pressez [BWD]. Pour retourner au premier maillon, tenez enfoncé [SHIFT] en pressant [BWD].

Pour insérer un nouveau maillon, pressez [F1] (Insert). Le maillon actuellement affiché avec un symbole "→" (maillon actif) reculera d'une position et un nouveau maillon sera inséré. Les réglages du maillon actif seront copiés dans ce nouveau maillon. Changez ces réglages si nécessaire.

Pour supprimer le maillon actif, pressez [F2] (Delete).

- * Pour configurer un chaînage constitué de morceaux ou de fichiers de données appartenant à deux disquettes ou plus, remplacez la disquette lors de la création du chaînage.

<Astuces de création d'un chaînage>

Le chaînage est similaire à la reproduction programmée d'un lecteur de CD. En plus de faire reproduire successivement les morceaux, vous pouvez également avoir des pauses avant la reproduction en cours de reproduction (WAIT) ou le chargement de données sonores spécifiques à un morceau (LOAD).

Par exemple, supposons que vous avez créé un chaînage avec les réglages :

```
01 LOAD 01:SOUND_01 SVD
02 PLAY 01:SONG_001 SVQ
03 PLAY 02:SONG_002 SVQ
04 WAIT 03:SONG_003 SVQ
05 PLAY 04:SONG_004 SVQ
```

Cela signifie que "SOUND_01.SVD" sera chargé, "SONG_001 SVQ" sera reproduit directement, "SONG_002 SVQ" sera reproduit directement et "SONG_003 SVQ" sera en attente. Quand vous presserez [STOP/PLAY], le chaînage reprendra avec "SONG_003 SVQ," puis "SONG_004 SVQ".

Aussi, si vous utilisez ce réglage pour une interprétation en direct, vous pouvez faire un pot-pourri du premier et du second morceau, présenter les membres de votre groupe et ensuite enchaîner avec un nouveau pot-pourri des troisième et quatrième morceau.

Sauvegarde d'un chaînage sur disquette

Le chaînage créé sera perdu si vous éteignez l'appareil. Pour le garder, sauvegardez-le sur disquette en fichier de chaînage.

<Procédure>

- ① Insérez une disquette dans le lecteur.
- ② Placez-vous en affichage de jeu/Play (CHAIN).
- ③ Avec [F5] (Save), appelez l'écran Save (CHAIN/Save).

- ④ Amenez le curseur sur le caractère voulu et programmez le caractère pour créer un nom de fichier. Pour utiliser la fenêtre Name, pressez [F1] (Name).

Pour visualiser la liste des fichiers de chaînage sauvegardés sur disquette, pressez [F5] (List). Pour sélectionner un fichier de chaînage dans la liste, amenez le curseur sur le fichier de chaînage désiré et pressez [F6] (Select) ou [ENTER].

- ⑤ Pressez [F6] (Execute) pour sauvegarder le chaînage. L'extension de nom ".SVC" est automatiquement attachée.

* Si vous sauvegardez un fichier avec un nom existant déjà sur la disquette, une fenêtre demande "File Name duplicate. Overwrite?" (Nom existant. Remplacement?). Pour remplacer le fichier, pressez [F5] (OK). Pour annuler la sauvegarde, pressez [F6] (Cancel).

* Si vous essayez de sauvegarder des données sur une disquette non formatée pour le XP-80, une fenêtre demande "Unformatted disk. Format?" (Disquette non formatée. Formater ?). Pour formater la disquette, pressez [F5] (OK). Si vous décidez de ne pas formater la disquette, pressez [F6] (Cancel).

- ⑥ Avec [EXIT], revenez à l'écran de jeu/Play (CHAIN).

Reproduction de chaînage (Chain play)

Si vous créez un chaînage contenant les morceaux de votre répertoire de scène, vous pouvez faire reproduire ces morceaux dans l'ordre approprié en pressant simplement [STOP/PLAY]. Les morceaux seront reproduits de façon directe depuis la disquette sans aucun intervalle entre eux.

<Procédure>

- ① Insérez une disquette contenant le fichier de chaînage.
- ② Placez-vous en affichage de jeu/Play (CHAIN).
- ③ Amenez le curseur sur le numéro du fichier de chaînage et sélectionnez un chaînage.

Si vous sélectionnez un chaînage, le numéro et le nom du fichier seront encadrés.

- ④ Pressez [ENTER] pour entériner votre choix.

Le fichier de chaînage sera chargé dans le XP-80 depuis la disquette.

- * Pour visualiser la liste des fichiers de chaînage sauvegardés sur une disquette, pressez [F6] (List). Pour sélectionner un fichier de chaînage dans la liste, amenez le curseur sur le fichier de chaînage désiré et [F6] (Select) ou [ENTER].
- * Presser [STOP/PLAY] à la place de [ENTER] chargera immédiatement le fichier de chaînage et lancera la reproduction.
- ⑤ Amenez le curseur sur "Loop Mode" et spécifiez comment le chaînage sera reproduit.

ONEWAY : Le chaînage sera joué une fois.

REPEAT : Le chaînage sera joué en boucle.

- * Les réglages du paramètre Loop Mode seront sauvegardés comme partie du fichier de chaînage lors de la sauvegarde sur disquette.
- * Les réglages du paramètre Loop Mode peuvent être modifiés durant la reproduction du chaînage.
- ⑥ Pressez [STOP/PLAY] pour lancer la reproduction du chaînage.

Si le mode de jeu/Play du maillon 01 a été réglé sur WAIT, la reproduction ne commencera que quand vous presserez [STOP/PLAY] à nouveau. Si LOAD a été sélectionné, le fichier de données est immédiatement chargé.

* Si vous désirez lancer la reproduction de chaînage durant la reproduction d'un morceau, pressez [FWD] ou [BWD] pour accéder à un nouveau maillon de la chaîne et pressez [STOP/PLAY].

* Pour avancer au maillon suivant durant la reproduction de chaînage, pressez [FWD]. Pour retourner au début du maillon actuel, pressez [BWD].

- ⑦ Pour stopper la reproduction de chaînage, pressez [STOP/PLAY].

Si le paramètre Loop Mode a été réglé sur ONEWAY, la reproduction de chaînage s'arrête automatiquement lorsque le chaînage atteint sa fin. Si REPEAT a été sélectionné, pressez [STOP/PLAY] pour arrêter la reproduction.

* Il n'est pas possible de lancer/arrêter la reproduction de chaînage depuis un appareil MIDI externe à l'aide d'un message Start ou Stop. Durant la reproduction de chaînage, les messages de reprise (Continue), de pointeur de position dans le morceau (Song Position Pointer), de sélection de morceau (Song Select), et d'horloge MIDI ne sont pas non plus reçus.

* Si un même chaînage contient des morceaux ou des des fichiers de données venant de deux disquettes ou plus, le numéro de fichier non trouvé dans la disquette actuellement insérée sera indiqué par "***". Si le fichier du maillon actuel n'est pas contenu dans la disquette actuellement insérée, l'afficheur indique en haut à droite "ERROR" et le chaînage s'arrête de façon temporaire. Si c'est le cas, insérez la nouvelle disquette et pressez [STOP/PLAY] pour relancer la reproduction du chaînage.

Chapitre 8. Réglages de mémoire du XP-80 (Mode Utility)

Le mode Utility vous permet de stocker les réglages de Patch/Performance/ensemble rythmique (Write), et de transmettre des données (Data Transfer), ainsi que de faire d'autres réglages généraux de mémoire du XP-80.

A propos du mode Utility

Le XP-80 passe en mode Utility si vous pressez [UTILITY]. L'indicateur s'allume. Le mode Utility offre huit fonctions réparties en trois groupes – Menu 1 à Menu 3.

Menu 1

Write

Cette fonction écrit les réglages de Patch, Performance ou ensemble rythmique que vous avez modifiés en mémoire User.

Copy

Cette fonction copie les données d'un Patch, d'une Performance ou d'un ensemble rythmique dans le Patch, la Performance ou l'ensemble rythmique actuel.

Initialize

Cela ramène les paramètres du Patch actuel, de la Performance actuelle, ou de l'ensemble rythmique actuel à leur valeur d'usine par défaut.

Data Transfer

Cette fonction transmet les réglages de Patch, Performance, ensemble rythmique ou système à un appareil MIDI externe.

Protect (Protection de mémoire User)

Cette fonction évite l'effacement accidentel de la mémoire User.

Menu 2

Song Init (Song initialize)

Cette fonction efface le morceau interne.

Memory Info (Information sur la mémoire interne)

Cette fonction contrôle la quantité de données stockées en mémoire interne.

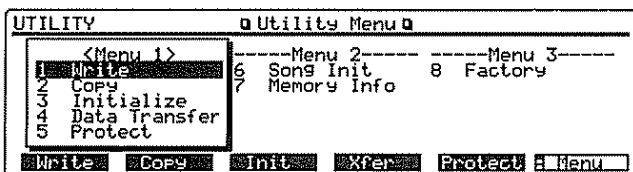
Menu 3

Factory (Réglages d'usine)

Cette fonction restaure tous les réglages du XP-80 tels qu'à la sortie d'usine.

(Procédure de base)

- 1 Pressez [UTILITY] pour appeler l'affichage Utility Menu (UTILITY).



quand vous pressez [UTILITY].

- 2 Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner le menu contenant la fonction voulue

Chaque fois que [F6] (Menu) est pressé, la sélection passe en revue Menu 1, Menu 2 et Menu 3, puis revient au Menu 1 et ainsi de suite.

- 3 Pressez n'importe quel bouton de [F1] à [F5] pour sélectionner la fonction voulue.

L'affichage de la fonction sélectionnée apparaît.

- * La fonction désirée peut être sélectionnée en pressant [INC]/[DEC] ou les boutons curseur, ou en tournant la molette VALUE pour déplacer le curseur et en pressant [ENTER] dans l'affichage Utility Menu (UTILITY). Il est possible de sélectionner une fonction en programmant le numéro correspondant à cette fonction à l'aide des touches numériques et avec pression ensuite de [ENTER] en affichage Utility Menu (UTILITY).

- 4 Réglez les paramètres si nécessaire dans chaque affichage de fonction

* Pour annuler la procédure, pressez [EXIT].

- 5 Pressez [F6] (Execute) pour exécuter la procédure.

Quand la procédure est terminée, "COMPLETE" apparaît.

- 6 Pour retourner à l'affichage Utility Menu (UTILITY), pressez [EXIT]. Pour retourner à l'affichage de mode d'origine, pressez [UTILITY]

* Le type de données qui seront écrites, copiées et initialisées dépendra du mode dans lequel vous êtes

Stockage de données de son en mémoire User – 1 Write

Si vous éteignez l'instrument ou changez de Patch/Performance/ensemble rythmique après avoir l'avoir modifié, les données modifiées sont perdues. Pour les conserver, stockez-les en mémoire User.

Ecriture de Performance (Performance Write)

Les réglages de la Performance active seront écrits en mémoire User. Pressez [UTILITY] en mode Performance et accomplissez la procédure d'écriture (Write).

UTILITY/Write		Performance Write
Source	Temp	(EasternSplit)
Destination	User:	01(EasternSplit)
Press [Execute] to write.		
Compare Execute		

Source

Temp indique la Performance active qui sera écrite en mémoire interne. Le nom de la Performance sélectionnée s'affichera entre parenthèses ().

Destination

Détermine où sera écrite la Performance. Le nom de la Performance sélectionnée s'affichera entre parenthèses ().

Ecriture de Patch (Patch Write)

Les réglages du Patch actif seront écrits en mémoire User. Pressez [UTILITY] en mode Patch puis accomplissez la procédure d'écriture (Write).

UTILITY/Write		Patch Write
Source	Temp	(West Coast)
Destination	User:	001(West Coast)
Press [Execute] to write.		
Compare Execute		

Source

Temp indique le Patch actif qui sera écrit en mémoire interne. Le nom du Patch sélectionné s'affichera entre parenthèses ().

Destination

Détermine où sera écrit le Patch. Le nom du Patch sélectionné s'affichera entre parenthèses ().

<Fonction de comparaison/Compare>

La fonction Compare vous permet de faire jouer le Patch résidant actuellement dans la destination d'écriture pour que vous puissiez vérifier que vous pouvez sans souci l'effacer. Pour faire jouer le Patch résidant à l'emplacement d'écriture, pressez [F1] (Compare) pour accéder à l'affichage Patch Compare (UTILITY/Write).

Vous pouvez sélectionner le Patch de destination d'écriture dans cet affichage également. Après avoir sélectionné le Patch de destination d'écriture, pressez [F1] (Write) ou

[EXIT] pour retourner à l'affichage Patch Write (UTILITY/Write).

- * Sachez que lorsque la fonction Compare est utilisée pour faire jouer un Patch, la reproduction du Patch peut être légèrement différente de la reproduction normale.

Ecriture d'ensemble rythmique (Rhythm Set write)

Les réglages de l'ensemble rythmique actuel seront écrits en mémoire User. Pressez [UTILITY] en mode Rhythm, puis accomplissez la procédure d'écriture.

UTILITY/Write		Rhythm Write
Source	Temp	(PopDrumSet 2)
Destination	User:	002(JazzDrumSet1)
Press [Execute] to write.		
Compare Execute		

Source

Temp indique l'ensemble rythmique actif qui sera écrit en mémoire interne. Le nom de l'ensemble rythmique sélectionné s'affichera entre parenthèses ().

Destination

Détermine où sera écrit l'ensemble rythmique. Le nom de l'ensemble rythmique sélectionné s'affichera entre parenthèses ().

<Procédure>

- 1 Assurez-vous d'être en affichage Utility Menu (UTILITY).
- 2 Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 1, puis [F1] (Write) pour sélectionner Write.

Cette fonction peut également être sélectionnée en amenant le curseur sur "1 Write" et en pressant [ENTER] dans l'affichage Utility Menu (UTILITY), ou en pressant la touche numérique [1], puis [ENTER].

- 3 Changez le numéro pour sélectionner la destination d'écriture.
- * Quand l'initialisation du morceau est terminée, l'affichage de jeu/Play (SEQ(Song)) apparaît.
- 4 Pressez [F6] (Execute) pour écrire le Patch, la Performance, ou l'ensemble rythmique.

Quand l'écriture est terminée, l'affichage de jeu/Play du Patch, de la Performance ou de l'ensemble rythmique écrit apparaît.

- * Si vous exécutez la procédure d'écriture alors que le paramètre Write Operation (UTILITY/Protect/User Memory Protect) est sur ON, une fenêtre vous avertira que la protection de la mémoire est activée ("Write Protect ON"). Réglez ce paramètre sur OFF pour écrire vos réglages en mémoire interne. Une fois les réglages finis, pressez [EXIT] ou [ENTER] pour fermer la fenêtre. Puis pressez [F6] pour exécuter à nouveau l'écriture. Le paramètre Write Operation reste sur OFF une fois réglé sur OFF, jusqu'à ce que l'appareil soit éteint.

Copie de réglages de source sonore – 2 Copy

Cette fonction vous permet de copier les données de tout Patch, Performance ou ensemble rythmique dans l'actuel Patch, Performance ou ensemble rythmique. Utilisez cette fonction de façon efficace pour simplifier votre édition.

Copie de Performance

Pour copier les réglages d'une Performance, pressez [UTILITY] en mode Performance, puis accomplissez la procédure de copie.

Performance Part copy

Les réglages de Partie d'une Performance seront copiés dans la Partie spécifiée à l'intérieur de la Performance actuelle.

Groupe		Numéro	
UTILITY/Copy	Performance	Part	Copy
Source	USER:01(EasternSplit)	Part	1
Destination	Temporary	Part	1
Press [Execute] to copy.			
Part	Effect	Name	Execute

Source

Performance dont les données vont être copiées. Le nom de la Performance sélectionnée s'affiche entre parenthèses ().

Part (Partie Source)

Sélectionne la Partie à copier.

Destination

Temporary indique que la destination de copie est la Performance actuelle.

Part (Partie de Destination)

Sélectionne la Partie où seront copiées les données.

<Procédure>

- Placez-vous en affichage Utility Menu (UTILITY).
- Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 1, puis [F2] (Copy) pour sélectionner Copy.

Cette fonction peut également être sélectionnée en amenant le curseur sur "2 Copy" et en pressant [ENTER] en affichage Utility Menu (UTILITY), ou en pressant la touche numérique [2], puis [ENTER].

- Pressez [F1] (Part) pour appeler l'affichage Performance Part Copy (UTILITY/Copy).
- Avec le curseur sur "Source", modifiez groupe et numéro pour choisir la Performance source de la copie.

Si vous désirez sélectionner la Performance actuelle comme source de la copie, choisissez TEMP.

- Pressez [▶] pour amener le curseur sur "Part" (Partie source), puis sélectionnez la Partie source de la copie.

Vous pouvez également sélectionner cette Partie en pressant TRACK/PART [1]–[16].

- Pressez [▼] pour amener le curseur sur "Part" (Partie de destination) puis sélectionnez la Partie destination de la copie.

Vous pouvez également sélectionner la Partie en pressant TRACK/PART [1]–[16].

- Pressez [F6] (Execute) pour copier les réglages de Partie.

Performance effect copy

Les réglages d'effets d'une Performance ou d'un Patch seront copiés dans la Performance actuelle.

Mode		Groupe		Numéro	
UTILITY/Copy	Performance	Effect	Copy		
Source	PERFORM	USER:01(EasternSplit)			
Destination	Temporary				
Press [Execute] to copy.					
Part	Effect	Name			Execute

Source

Sélectionnez la Performance ou le Patch dont les réglages d'effets seront copiés. Le nom de la Performance ou du Patch sélectionné s'affichera entre parenthèses ().

Destination

Temporary indique que la destination de la copie est la Performance actuelle.

<Procédure>

- Assurez-vous d'être en affichage Utility Menu (UTILITY).
- Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 1, puis [F2] (Copy) pour sélectionner Copy.

Cette fonction peut également être sélectionnée en amenant le curseur sur "2 Copy" et en pressant [ENTER] en affichage Utility Menu (UTILITY), ou en pressant la touche numérique [2], puis [ENTER].

- Pressez [F2] (Effect) pour appeler l'affichage Effect Copy (UTILITY/Copy).
- Amenez le curseur sur le mode et sélectionnez PERFORM ou PATCH.
- Pressez [▶] pour déplacer le curseur, puis changez le groupe et le numéro afin de sélectionner la Performance ou le Patch source de la copie.
- Pressez [F6] (Execute) pour copier les réglages d'effets.

Performance name copy

Le nom d'une Performance sera copié dans la Performance actuelle.

Groupe		Numéro	
UTILITY/Copy	Performance	Name	Copy
Source	USER:01(EasternSplit)		
Destination	Temporary		
Press [Execute] to copy.			
Part	Effect	Name	Execute

Source

Sélectionne la Performance dont le nom sera copié. Le nom de la Performance sélectionnée s'affichera entre parenthèses ().

Destination

Temporary indique que la destination de copie est la Performance actuelle.

<Procédure>

- ① Placez-vous en affichage Utility Menu (UTILITY).
- ② Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 1, puis [F2] (Copy) pour sélectionner Copy.

Cette fonction peut également être sélectionnée en amenant le curseur sur "2 Copy" et en pressant [ENTER] en affichage Utility Menu (UTILITY), ou en pressant la touche numérique [2], puis [ENTER].

- ③ Pressez [F3] (Name) pour appeler l'affichage Performance Name Copy (UTILITY/Copy).
- ④ Changez le groupe et le numéro pour sélectionner la Performance ou le Patch source de la copie.
- ⑤ Pressez [F6] (Execute) pour copier le nom de Performance.

Copie de Patch

Quand vous désirez copier les réglages d'un Patch dans le Patch actuel, pressez [UTILITY] en mode Patch et accomplissez la procédure de copie.

Patch Tone Copy

Les réglages de Tone d'un Patch seront copiés dans le Tone spécifié du Patch actuel.

Groupe		Numéro	
UTILITY/COPY		Patch Tone Copy	
Source	USER:001 (West Coast)	Tone	1
Destination	Temporary	Tone	1
Press [Execute] to copy.			
Tone	Effect	Name	Execute

Source

Patch duquel sont tirés les réglages de Tone à copier. Le nom du Patch sélectionné s'affichera entre parenthèses ().

Tone (Tone Source)

Sélectionne le Tone qui sera copié.

Destination

Temporary indique que la destination de copie est le Patch actuel.

Tone (Tone de destination)

Sélectionne le Tone dans lequel seront copiées les données.

<Procédure>

- ① Assurez-vous d'être en affichage Utility Menu (UTILITY).
- ② Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 1, puis [F2] (Copy) pour sélectionner Copy.

Cette fonction peut aussi être obtenue en amenant le curseur sur "2 Copy" et en pressant [ENTER] en affichage Utility Menu (UTILITY), ou en pressant [2], puis [ENTER].

- ③ Pressez [F1] (Tone) pour appeler l'affichage Patch Tone Copy (UTILITY/Copy).
- ④ Avec le curseur sur "Source", changez le groupe et le numéro pour sélectionner le Patch source de la copie.

Pour sélectionner le Patch actuel, spécifiez TEMP.

- ⑤ Pressez [▶] pour amener le curseur sur "Tone" (Tone source) et sélectionnez le Tone source de la copie.

Le Tone source peut également être sélectionné en pressant TONE SELECT [1]–[4].

- ⑥ Avec [▼], amenez le curseur sur "Tone" (Destination) et sélectionnez le Tone de destination de la copie.

Le Tone de destination peut également être sélectionné en pressant TONE SELECT [1]–[4].

- ⑦ Avec [F6] (Execute), copiez les réglages de Tone.

Patch Effect Copy

Les réglages d'effets d'un Patch ou d'une Performance seront copiés dans le Patch actuel.

Mode		Groupe		Numéro	
UTILITY/COPY		Patch Effect Copy			
Source	Patch	USER:001 (West Coast)			
Destination	Temporary				
Press [Execute] to copy.					
Tone	Effect	Name			Execute

Source

Sélectionne le Patch ou la Performance desquels sont tirés les réglages d'effets à copier. Le nom du Patch ou de la Performance sélectionnée s'affiche entre parenthèses ().

Destination

Temporary indique que la destination de la copie est le Patch actuel.

<Procédure>

- ① Assurez-vous d'être en affichage Utility Menu (UTILITY).
- ② Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 1, puis [F2] (Copy) pour sélectionner Copy.

Cette fonction peut également être sélectionnée en amenant le curseur sur "2 Copy" et en pressant [ENTER] en affichage Utility Menu (UTILITY), ou en pressant la touche numérique [2], puis [ENTER].

- ③ Pressez [F2] (Effect) pour appeler l'affichage Patch Effect Copy (UTILITY/Copy).
- ④ Amenez le curseur sur le mode et sélectionnez PATCH ou PERFORM.
- ⑤ Pressez [▶] pour déplacer le curseur et changez le groupe et le numéro pour sélectionner le Patch ou la Performance source de la copie.
- ⑥ Pressez [F6] (Execute) pour copier les réglages d'effet.

Patch name copy

Le nom d'un Patch sera copié dans le Patch actuel

Groupe		Numéro	
UTILITY/COPY		Patch Name Copy	
Source	USER:001 (West Coast)		
Destination	Temporary		
Press [Execute] to copy.			
Tone	Effect	Name	Execute

Source

Sélectionne le Patch dont le nom sera copié. Le nom du Patch sélectionné s'affichera entre parenthèses ().

Destination

Temporary indique que la destination de la copie est le Patch actuel.

<Procédure>

- 1 Assurez-vous d'être en affichage Utility Menu (UTILITY).
- 2 Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 1, puis [F2] (Copy) pour sélectionner Copy.

Cette fonction peut également être sélectionnée en amenant le curseur sur "2 Copy" et en pressant [ENTER] en affichage Utility Menu (UTILITY), ou en pressant la touche numérique [2], puis [ENTER].

- 3 Pressez [F3] (Name) pour appeler l'affichage Patch Name Copy (UTILITY/Copy).
- 4 Changez le groupe et le numéro pour sélectionner le Patch source de la copie.
- 5 Pressez [F6] (Execute) pour copier le nom du Patch.

Copie d'ensemble rythmique

Pour copier les réglages d'un ensemble rythmique dans l'ensemble rythmique actuel, pressez [UTILITY] en mode Rhythm et accomplissez la procédure de copie.

Rhythm Key Copy

Les réglages d'une touche d'un ensemble rythmique seront copiés dans une touche de l'ensemble rythmique actuel.

Groupe	Numéro	Touche source
UTILITY/Copy	Rhythm Key Copy	
Source	USER:001(HouseDrumSet)	B 1
Destination	Temporary	B 1
Destination key		
Press [Execute] to copy.		
Key	Name	Execute

Source

Sélectionne l'ensemble rythmique dans lequel seront pris les réglages de touches à copier. Le nom de l'ensemble rythmique sélectionné s'affiche entre parenthèses ().

Source key

Sélectionne une note (touche) qui sera copiée.

Destination

Temporary indique que la destination de la copie est l'ensemble rythmique actuel.

Destination key

Sélectionne la touche dont les réglages seront copiés.

<Procédure>

- 1 Assurez-vous d'être en affichage Utility Menu (UTILITY).
- 2 Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 1, puis [F2] (Copy) pour sélectionner Copy.

Cette fonction peut également être sélectionnée en amenant

le curseur sur "2 Copy" et en pressant [ENTER] en affichage Utility Menu (UTILITY), ou en pressant la touche numérique [2], puis [ENTER].

- 3 Pressez [F1] (Key) pour appeler l'affichage Rhythm Key Copy (UTILITY/Copy).
- 4 Amenez le curseur sur "Source", puis changez le groupe et le numéro afin de sélectionner l'ensemble rythmique source de la copie.

Pour sélectionner l'ensemble rythmique actuel, spécifiez TEMP.

- 5 Pressez [▶] pour amener le curseur sur la touche source et sélectionnez cette touche source de la copie.

La touche source peut également être sélectionnée par pression sur le clavier du XP-80 ou en pressant TONE SELECT [1]-[4].

- 6 Pressez [▼] pour amener le curseur sur la touche destination et sélectionnez la touche destination de la copie.

La touche de destination peut également être sélectionnée par pression sur le clavier du XP-80 ou en pressant TONE SELECT [1]-[4].

- 7 Pressez [F6] (Execute) pour copier les réglages de touche.

Rhythm Name Copy

Le nom d'un ensemble rythmique sera copié dans l'ensemble rythmique actuel.

Groupe	Numéro
UTILITY/Copy	Rhythm Name Copy
Source	USER:001(HouseDrumSet)
Destination	Temporary
Press [Execute] to copy.	
Key	Name
	Execute

Source

Sélectionne l'ensemble rythmique dont le nom sera copié. Le nom de l'ensemble rythmique sélectionné s'affichera entre parenthèses ().

Destination

Temporary indique que la destination de la copie est l'ensemble rythmique actuel.

<Procédure>

- 1 Assurez-vous d'être en affichage Utility Menu (UTILITY).
- 2 Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 1, puis [F2] (Copy) pour sélectionner Copy.

Cette fonction peut également être sélectionnée en amenant le curseur sur "2 Copy" et en pressant [ENTER] en affichage Utility Menu (UTILITY), ou en pressant la touche numérique [2], puis [ENTER].

- 3 Pressez [F2] (Name) pour appeler l'affichage Rhythm Name Copy (UTILITY/Copy).
- 4 Changez le groupe et le numéro afin de sélectionner l'ensemble rythmique source de la copie.
- 5 Pressez [F6] (Execute) pour copier le nom d'ensemble rythmique.

Initialisation des réglages de source sonore – 3 Initialize

Cette fonction ramène les réglages du Patch, de la Performance ou de l'ensemble rythmique actuel à une valeur standard ou au réglage d'usine par défaut.

- * Seules les données actives sont initialisées, les données résidant en mémoire User ne changent pas. Pour ramener tous les réglages tels qu'à l'usine, exécutez Factory Preset (UTILITY/Preset/Factory Preset)

Les données peuvent être initialisées de deux façons selon l'application.

Mode (Mode d'initialisation)

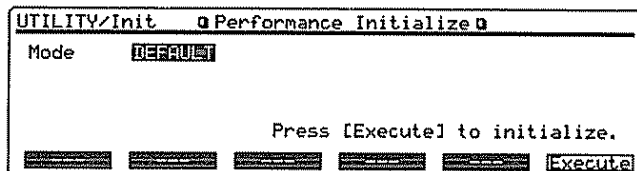
DEFAULT : Ramène les données actuelles aux valeurs standard appelées "données initiales" (INIT PATCH, INIT PERFORM ou INIT SET). Ce mode est à choisir pour créer des sons sans base de départ.

PRESET : Ramène les données actuelles de la mémoire User aux valeurs réglées en usine.

- * Si les données actuelles correspondent à un Patch, une Performance ou un ensemble rythmique de la mémoire preset (PR-A–PR-C, GM), et que l'initialisation est accomplie avec PRESET spécifié, les données seront ramenées à la valeur de la mémoire User de numéro correspondant.

Initialisation de Performance (Performance initialize)

Pour initialiser les réglages de Performance, pressez [UTILITY] en mode Performance et exécutez l'initialisation.



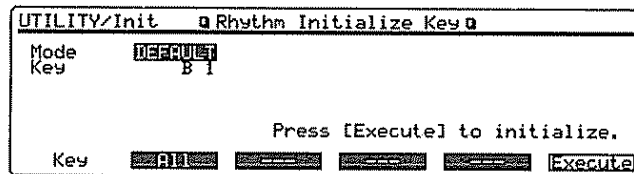
Initialisation de Patch (Patch initialize)

Pour initialiser les réglages de Patch, pressez [UTILITY] en mode Patch et exécutez l'initialisation.



Initialisation d'ensemble rythmique (Rhythm Set initialize)

Pour initialiser les réglages d'ensemble rythmique, pressez [UTILITY] en mode Rhythm et exécutez l'initialisation.



Il y a deux façons d'initialiser un ensemble rythmique. Une est de n'initialiser que les réglages d'une touche spécifique de l'ensemble rythmique (Key). L'autre est d'initialiser les réglages de la totalité de l'ensemble rythmique (All). Sélectionnez une méthode ou l'autre en pressant [F1] (Key) ou [F2] (All).

Quand Key est sélectionné, amenez le curseur sur Key et sélectionnez la touche à initialiser. Vous pouvez la sélectionner via le clavier ou en pressant TONE SELECT [1]–[4].

<Procédure>

- ① Assurez-vous d'être en affichage Utility Menu (UTILITY).
- ② Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 1, puis [F3] (Init) pour sélectionner Initialize.

Vous pouvez également sélectionner Initialize en amenant le curseur sur "3 Initialize" et en pressant [ENTER] en affichage Utility Menu (UTILITY) ou en pressant la touche numérique [3], puis [ENTER].

- ③ Assurez-vous que le curseur est positionné sur "Mode" et sélectionnez la méthode d'initialisation.
- ④ Pressez [F6] (Execute) pour accomplir l'initialisation.

Transmission des réglages de son – 4 Data Transfer

Cette fonction permet de transmettre les réglages de source sonore ou de système qui sont dans la mémoire du XP-80 ou stockés sur disquette à destination d'un appareil MIDI externe ou encore de les enregistrer dans le morceau interne.

Transmission de données à un appareil MIDI externe

Le processus de transmission des données de Patch, Performance, ensemble rythmique ou système à un appareil MIDI externe est appelé "bulk dump". Elle est utilisée quand deux XP-80 sont connectés et doivent avoir les mêmes réglages de Patch, Performance et/ou ensemble rythmique ou pour enregistrer les données de Patch, Performance, ensemble rythmique ou système dans un appareil MIDI externe à titre de sauvegarde en cas d'effacement accidentel.

UTILITY/Xfer Data Transfer to MIDI

Source ALL USER

Destination to MIDI

Press [Execute] to transfer.

to MIDI to Seq to User --- --- Execute

Source

Spécifie les données à transmettre sous la forme des combinaisons ci-dessous.

Ex: pour transmettre les réglages des Patches 001-032 du groupe USER, spécifiez "PATCH USER:001-032".

Source			
ALL	USER		1
	TEMP		2
PERFORM	USER	01-32	3
	TEMP	-PATCH	4
		+PATCH	5
	CTRL		6
PATCH	USER	001-128	7
	TEMP		8
RHYTHM	USER	001-002	9
	TEMP		10
SYSTEM	User		11

1 : Tous les Patches, Performances et ensembles rythmiques du groupe USER

2 : La Performance, le Patch et l'ensemble rythmique actuels

3 : La Performance du numéro spécifié dans le groupe USER

4 : La Performance actuelle

5 : La Performance actuelle et les Patches ou ensembles rythmiques assignés à chacune des Parties de la Performance

6 : Le numéro de programme et de banque de la Performance actuelle ainsi que les messages de volume et de panoramique des Parties dont la réception est activée. Utilisez cette sélection lorsque vous désirez faire un enregistrement rapide des réglages de balance de la Performance. Comme les données sont transmises sous forme de numéro de commande, leur taille est relativement limitée.

7 : Le Patch de numéro spécifié dans le groupe USER

8 : Le Patch actuel

9 : L'ensemble rythmique de numéro spécifié dans le groupe USER

10 : L'ensemble rythmique actuel

11 : Le système

* Le numéro 6 ne peut être sélectionné en mode Patch. De plus, les messages de volume et de panoramique à transmettre ne font pas partie des données de la Performance sélectionnée; ce sont des réglages généraux pour la totalité du XP-80. Pour les contrôler, utilisez l'affichage Part Information (PERFORM/Info).

Destination

"to MIDI" signifie que les données seront transmises à un appareil MIDI externe.

<Procédure>

- 1 Placez-vous en affichage Utility Menu (UTILITY).
- 2 Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 1, puis [F4] (Xfer) pour sélectionner le transfert de données.

Vous pouvez aussi sélectionner le transfert de données (Data Transfer) en amenant le curseur sur "4 Data Transfer" et en pressant [ENTER] en affichage Utility Menu (UTILITY), ou en pressant la touche numérique [4], puis [ENTER].

- 3 Pressez [F1] (to MIDI) pour appeler l'affichage Data Transfer to MIDI (UTILITY/Xfer).
- 4 Amenez le curseur sur "Source" et spécifiez les données à transmettre.
- 5 Pressez [F6] (Execute) pour transmettre les données.

Pendant que les données sont transmises, l'afficheur indique "Transmitting...".

* Pour interrompre la transmission de données, pressez [EXIT].

Transmission de données au morceau interne

Vous pouvez transmettre les réglages de Patch, Performance, ensemble rythmique ou système à un emplacement spécifique dans une piste ordinaire ou dans un Pattern du morceau interne. En enregistrant les réglages de source sonore, etc (données de configuration) en début de morceau, vous pouvez vous assurer que le morceau sera toujours correctement reproduit en terme de Patch ou de Performance.

* Lorsque vous enregistrez les données de configuration au début morceau, créez une mesure vierge immédiatement avant les données de jeu et transmettez les données de configuration à cette portion. Si vous ne voulez pas que les données de jeu et les données de configuration se superposent, empêchant la reproduction correcte du morceau, laissez un espace suffisant.

UTILITY/Xfer Data Transfer to Seq

Source ALL USER

Destination to Seq TRK 1 1-01-000

Press [Execute] to transfer.

to MIDI to Seq to User --- --- Execute

Source

Spécifie les données à transmettre au travers des combinaisons ci-dessous.

Par exemple, si vous désirez transmettre les réglages de la Performance actuelle et des Patches ou ensembles rythmiques assignés à chacune de ces Parties, spécifiez "PERFORM TEMP:+PATCH".

Source			
ALL	USER		1
	TEMP		2
PERFORM	USER	01-32	3
	TEMP	-PATCH	4
		+PATCH	5
	CTRL		6
PATCH	USER	001-128	7
	TEMP		8
RHYTHM	USER	001-002	9
	TEMP		10
SYSTEM	User		11

1 : Tous les Patches, Performances et ensembles rythmiques du groupe USER

2 : La Performance, le Patch et l'ensemble rythmique actuels

3 : La Performance du numéro spécifié dans le groupe USER

4 : La Performance actuelle

5 : La Performance actuelle et les Patches ou ensembles rythmiques assignés à chacune des Parties de la Performance

6 : Le numéro de programme et de banque de la Performance actuelle ainsi que les messages de volume et de panoramique des Parties dont la réception est activée. Utilisez cette sélection lorsque vous désirez faire un enregistrement rapide des réglages de balance de la Performance. Comme les données sont transmises sous forme de numéro de commande, leur taille est relativement limitée

7 : Le Patch de numéro spécifié dans le groupe USER

8 : Le Patch actuel

9 : L'ensemble rythmique de numéro spécifié dans le groupe USER

10 : L'ensemble rythmique actuel

11 : Le système

* Le numéro 6 ne peut pas être sélectionné en mode Patch. De plus, les messages de volume et de panoramique à transmettre ne font pas partie des données de la Performance sélectionnée; ce sont des réglages généraux concernant la totalité du XP-80. Pour contrôler ces données, utilisez l'affichage Part Information (PERFORM/Info).

Destination

"to Seq" signifie que les données seront transmises au morceau interne.

Ici, vous pouvez également spécifier la piste ou le Pattern dans lequel les données seront envoyées, et l'emplacement d'écriture dans le morceau (mesure-temps-horloge). Les pistes ou Patterns ne contenant pas de données de jeu ne peuvent pas être sélectionnés.

<Procédure>

- Assurez-vous d'être en affichage Utility Menu (UTILITY)
- Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 1, puis pressez [F4] (Xfer) pour sélectionner le transfert de données.

Vous pouvez également sélectionner le transfert de données (Data transfert) en amenant le curseur sur "4 Data Transfer" et en pressant [ENTER] en affichage Utility Menu (UTILITY), ou en pressant la touche numérique [4], puis [ENTER]

- Pressez [F2] (to Seq) pour appeler l'affichage Data Transfer to Seq (UTILITY/Xfer).
- Amenez le curseur sur "Source" et spécifiez les données à transmettre
- Pressez [▼] pour déplacer le curseur et sélectionnez la piste ou le Pattern dans lequel vous désirez transmettre les données

Vous pouvez également sélectionner une piste ordinaire en pressant TRACK/PART [1]-[16].

Pour sélectionner un Pattern, pressez [PATTERN] et spécifiez le numéro du Pattern.

- Pressez [►] pour déplacer le curseur et spécifiez l'emplacement du morceau où seront inscrites les données.
- Pressez [F6] (Execute) pour transmettre les données.

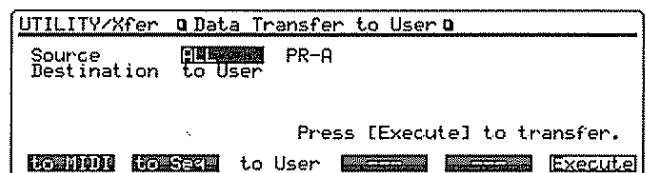
Pendant la transmission des données, l'afficheur indique "Transmitting..".

* Pour interrompre la transmission des données, pressez [EXIT].

Transmission de données en mémoire User

Vous pouvez transmettre les réglages de Patch, Performance ou ensemble rythmique à la mémoire User et les réglages de système à la mémoire de système. En changeant les données sonores d'une disquette ou de cartes d'extension en mémoire User, vous pouvez ajouter de nombreuses sonorités différentes à votre jeu.

* Si vous désirez transmettre la totalité d'un fichier de données, utilisez la fonction Load (Disk/Load).

**Source**

Spécifie les données à transmettre par le biais des combinaisons ci-après.

Par exemple, si vous désirez transmettre l'ensemble rythmique 001 de la carte d'extension insérée à l'emplacement EXP-A du XP-80, spécifiez "RHYTHM XP-A:001-001".

Source			
ALL	PR-A		1
	PR-B		2
PERFORM	USER	01-32	3
	PR-A	01-32	4
	PR-B	01-32	5
	DISK	01: *.SVD 01-32	6
PATCH	USER	001-128	7
	PR-A	001-128	8
	PR-B	001-128	9
	PR-C	001-128	10
	GM	001-128	11
	XP-A	001-	12
	XP-B	001-	13
	XP-C	001-	14
	XP-D	001-	15
	DISK	01: *.SVD 001-128	16
RHYTHM	USER	001-002	17
	PR-A	001-002	18
	PR-B	001-002	19
	PR-C	001-002	20
	GM	001-002	21
	XP-A	001-	22
	XP-B	001-	23
	XP-C	001-	24
	XP-D	001-	25
	DISK	01: *.SVD 001-002	26
SYSTEM	Disk	01: *.SVD	27

19 : L'ens. rythmique de numéro spécifié du groupe PR-B
 20 : L'ens. rythmique de numéro spécifié du groupe PR-C
 21 : L'ens. rythmique de numéro spécifié du groupe GM
 22 : L'ens. rythmique de numéro spécifié du groupe XP-A
 23 : L'ens. rythmique de numéro spécifié du groupe XP-B
 24 : L'ens. rythmique de numéro spécifié du groupe XP-C
 25 : L'ens. rythmique de numéro spécifié du groupe XP-D
 26 : L'ensemble rythmique enregistré dans un fichier de données. Pour transmettre les données d'un ensemble rythmique spécifique uniquement, spécifiez son numéro.
 27: Système enregistré dans un fichier de données.

* Il n'est pas possible de sélectionner 12-15 ou 22-25 quand il n'y a pas de carte d'extension installée dans l'emplacement spécifié (p 45).

* Quand 6, 16, 26 ou 27 est sélectionné, vous pouvez visualiser la liste des fichiers de données stockés sur votre disquette en pressant [F5] (List). Pour sélectionner un fichier de données dans la liste, amenez le curseur sur le fichier de données désiré et pressez [F6] (Select) ou [ENTER].

Identification de Volume (Volume label)

UTILITY/Xfer				Data Transfer to User				[]			
Source	PATCH	DISK	01: SOUND_001.SVD	001-127							
Destination	to User: 001										
Press [Execute] to transfer.											
to MIDI	to Seq	to User	---	List	Execute						

Destination

"to User" signifie que les données seront transmises à la mémoire User.

Vous pouvez également spécifier à ce moment le numéro de destination.

* Si 1, 2 ou 27 est sélectionné comme paramètre source, il n'est pas possible de spécifier le numéro de destination.

<Procédure>

- Assurez-vous d'être en affichage Utility Menu (UTILITY).
- Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 1, puis pressez [F4] (Xfer) pour sélectionner Data Transfer.

Vous pouvez aussi sélectionner Data Transfer en amenant le curseur sur "4 Data Transfer" et en pressant [ENTER] en affichage Utility Menu (UTILITY), ou en pressant la touche numérique [4], puis [ENTER].

- Pressez [F3] (to User) pour appeler l'affichage Data Transfer to User (UTILITY/Xfer).
- Amenez le curseur sur "Source" et spécifiez les données à transmettre.
- Amenez le curseur sur "Destination" et spécifiez le numéro de destination.
- Pressez [F6] (Execute) pour transmettre les données.

Pendant que les données sont transmises, l'afficheur indique "Transmitting..."

* Pour interrompre la transmission des données de la disquette, pressez [EXIT].

1 : Tous les Patches, Performances et ensembles rythmiques du groupe PR-A

2 : Tous les Patches, Performances et ensembles rythmiques du groupe PR-B

3 : La Performance de numéro spécifié du groupe USER

4 : La Performance de numéro spécifié du groupe PR-A

5 : La Performance de numéro spécifié du groupe PR-B

6 : Les Performances enregistrées dans un fichier de données. Pour transmettre les données d'une performance spécifique uniquement, spécifiez son numéro.

7 : Le Patch de numéro spécifié du groupe USER

8 : Le Patch de numéro spécifié du groupe PR-A

9 : Le Patch de numéro spécifié du groupe PR-B

10 : Le Patch de numéro spécifié du groupe PR-C

11 : Le Patch de numéro spécifié du groupe GM

12 : Le Patch de numéro spécifié du groupe XP-A

13 : Le Patch de numéro spécifié du groupe XP-B

14 : Le Patch de numéro spécifié du groupe XP-C

15 : Le Patch de numéro spécifié du groupe XP-D

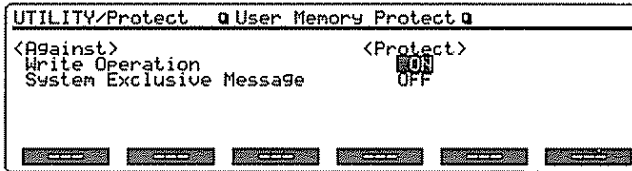
16 : Les Patches enregistrés dans un fichier de données. Pour transmettre les données d'un Patch spécifique uniquement, spécifiez le numéro de ce Patch.

17 : L'ens. rythmique de numéro spécifié du groupe USER

18 : L'ens. rythmique de numéro spécifié du groupe PR-A

Prévention d'écriture accidentelle – 5 Protect (User memory protect)

Cette fonction prévient l'effacement accidentel de la mémoire User par écriture involontaire de données de Patch, Performance ou ensemble rythmique.



Write Operation

Ce réglage (procédure d'écriture) empêche l'écriture en mémoire User. Quand il est sur ON, les données ne peuvent pas être ré-écrites. Les données ne peuvent être ré-écrites que s'il est sur OFF. Quand le XP-80 est mis sous tension, ce réglage est toujours sur ON, aussi devrez-vous le régler sur OFF avant d'écrire des réglages en mémoire User. Il est également possible de le régler sur OFF au cours de la procédure d'écriture ou de la procédure d'initialisation Factory Preset.

System Exclusive Message

Cela empêche les messages exclusifs venant d'un appareil MIDI externe d'écrire dans la mémoire User. Quand ce paramètre est sur ON, les données ne peuvent pas être écrites. Les données ne peuvent être écrites que si ce paramètre est sur OFF.

- * Si ce paramètre est sur OFF, les données peuvent être remplacées par un message exclusif reçu même si le paramètre Write Operation est sur ON.

<Procédure>

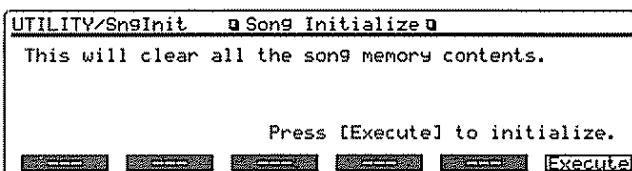
- Assurez-vous d'être en affichage Utility Menu (UTILITY).
- Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 1, puis pressez [F5] (Protect) pour sélectionner User Memory Protect.

Vous pouvez aussi sélectionner Data Transfer en amenant le curseur sur "5 Protect" et en pressant [ENTER] en affichage Utility Menu (UTILITY), ou en pressant la touche numérique [5], puis [ENTER].

- Amenez le curseur sur "Write Operation" et spécifiez ON ou OFF.
- Amenez le curseur sur "System Exclusive Message" et spécifiez ON ou OFF.

Effacement du morceau interne – 6 Song Init (Song initialize)

Cette fonction efface le morceau présent en mémoire interne. Elle sert avant d'enregistrer un nouveau morceau.



<Procédure>

- Placez-vous en affichage Utility Menu (UTILITY).
- Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 2, puis pressez [F1] (SngInit) pour sélectionner Song Initialize.

Vous pouvez aussi sélectionner Data Transfer en amenant le curseur sur "6 Song Init" et en pressant [ENTER] en affichage Utility Menu (UTILITY), ou en pressant la touche numérique [6], puis [ENTER].

- Pressez [F6] (Execute) pour accomplir l'initialisation du morceau.

Quand l'initialisation est terminée, l'affichage de jeu/Play (SEQ) apparaît.

Contrôle de l'espace mémoire interne – 7 Memory Info (Internal memory information)

Cette fonction vous permet de contrôler la quantité de données stockées en mémoire interne. Répéter des éditions de piste ou des processus de quantification crée des données supplémentaires non essentielles à la reproduction du morceau interne. Effacez ces données avec la fonction de réduction de données (Data Reduce).

UTILITY/Memory Internal Memory Information				
Song Data Block	<Total> 470K	<Used> 1K	<Avail> 469K	
Sys.Excl Data Block	280K	5K	1%	275K
[Reduce]				

Song Data Block

Affiche la quantité de données du morceau interne.

<Total> donne la capacité mémoire totale, <Used> la quantité de mémoire utilisée par les données, et <Avail> la mémoire restant disponible.

Un affichage graphique apparaît également pour référence.

Sys. Excl Data Block

Affiche la quantité de données exclusives dans le morceau interne. Si le morceau interne contient de grandes quantités de données sous forme de messages exclusifs, cela peut empêcher l'enregistrement ou les procédures d'annulation.

<Total> donne la capacité mémoire totale, <Used> la quantité de mémoire utilisée par les données, et <Avail> la mémoire restant disponible.

Un affichage graphique apparaît également pour référence.

<Procédure>

- Placez-vous en affichage Utility Menu (UTILITY).
- Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 2, puis pressez [F2] (Memory) pour sélectionner Internal Memory Information.

Vous pouvez aussi sélectionner Internal Memory Information en amenant le curseur sur "7 Memory" et en pressant [ENTER] en affichage Utility Menu (UTILITY), ou en pressant la touche numérique [7], puis [ENTER].

- Contrôlez la quantité de mémoire interne utilisée en affichage Internal Memory Information (UTILITY/Memory).

<Réduction de données (Data Reduce)>

La fonction Data Reduce efface les données non essentielles à la reproduction pour économiser la mémoire. Cette fonction est utile lorsqu'un message d'erreur tel que "Internal Memory Full" (mémoire interne saturée) s'affiche.

- * Après l'exécution d'une fonction Data Reduce, vous ne pouvez pas annuler la procédure.

<Procédure>

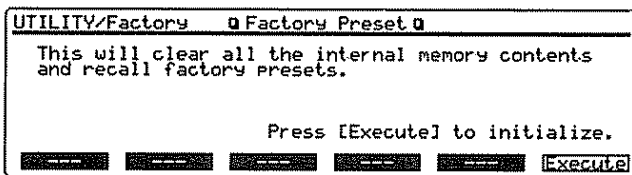
- 1 Assurez-vous d'être en affichage Internal Memory Information (UTILITY/Memory).
- 2 Pressez [F6] (Reduce).

Une fenêtre s'ouvre pour vous demander de confirmer que vous désirez réellement exécuter cette fonction.

- 3 Pressez [F5] (OK) pour réduire les données. Pour annuler la réduction de données, pressez [F6] (Cancel).

Rappel des réglages d'usine – 8 Factory (Factory preset)

Cette fonction restaure tous les réglages de la mémoire du XP-80 tels qu'à la sortie d'usine. La mémoire interne et les réglages de chaînage sont par conséquent vidés.



<Procédure>

- 1 Assurez-vous d'être en affichage Utility Menu (UTILITY).
- 2 Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 3, puis pressez [F1] (Preset) pour sélectionner Factory Preset.

Vous pouvez également sélectionner Factory Preset en amenant le curseur sur "8 Factory" et en pressant [ENTER] en affichage Utility Menu (UTILITY), ou en pressant la touche numérique [8], puis [ENTER].

- 3 Pressez [F6] (Execute) pour accomplir la procédure Factory Preset.

Après avoir accompli la procédure Factory Preset, l'affichage de jeu/Play (PATCH) apparaît.

- * Si vous exécutez la procédure Factory Preset avec le paramètre Write Operation sur ON, une fenêtre indique "Write Protect ON". Ramenez le paramètre sur OFF pour accomplir la procédure Factory Preset. Une fois le réglage terminé, pressez [EXIT] ou [ENTER] pour fermer la fenêtre. Puis pressez [F6] (Execute) pour reprendre la procédure. Une fois réglé sur OFF, le paramètre Write Operation reste sur OFF jusqu'à ce que vous éteignez l'instrument.

Chapitre 9. Fonctions relatives à la disquette (Mode Disk)

Le mode Disk comprend les fonctions relatives à la disquette comme chargement d'une disquette en mémoire du XP-80 (Load) et sauvegarde d'un morceau ou des réglages de source sonore sur disquette (Save). Vous pouvez aussi y formater une disquette ou créer une disquette de sauvegarde.

<Avant d'employer le mode Disk>

Pour accomplir toute procédure en mode Disk, une disquette 3,5" 2DD/2HD est nécessaire

Avant d'utiliser une nouvelle disquette ou une disquette déjà utilisée par un autre appareil, veuillez l'initialiser (la formater) avec le XP-80. Une disquette 3,5" 2DD doit être formatée pour 720Ko et une disquette 3,5" 2HD pour 1440Ko. Ce sont des formats standard utilisés avec la plupart des logiciels séquenceurs et ordinateurs/instruments. Si vous sauvegardez un morceau créé par le XP-80 au format Standard MIDI File, vous pourrez faire reproduire ce morceau par de nombreux instruments

A propos du mode Disk

Pressez simplement [DISK] pour sélectionner le mode et allumer son indicateur.

Le mode Disk a neuf fonctions en trois groupes – Menus 1 à 3.

Menu 1

Load

Charge les données de la disquette en mémoire du XP-80

Save

Sauvegarde les données sur disquette.

Format

Formate une disquette

Backup

Crée une disquette de sauvegarde.

Verify

Contrôle l'intégrité des fichiers d'une disquette.

Menu 2

Volume (Changement d'identification de volume)

Assigne une nouvelle identification de volume à la disquette.

Delete (Suppression de fichier)

Supprime les fichiers indésirables d'une disquette.

Rename

Assigne un nouveau nom à un fichier de la disquette.

Menu 3

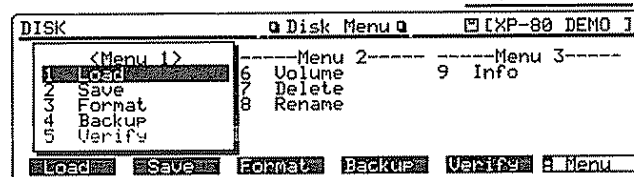
Info (Disk information)

Affiche le nombre de fichiers sur la disquette et l'espace restant libre sur celle-ci

(Procédure de base)

- ① Insérez une disquette dans le lecteur.
- ② Avec [DISK], appelez l'affichage Disk Menu (DISK).

Identification de Volume (Volume label)



- ③ Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner le menu contenant la fonction voulue.

Chaque fois que [F6] (Menu) est pressé, la sélection passe en revue Menu 1, Menu 2 et Menu 3, et à nouveau Menu 1 etc.

- ④ Pressez n'importe quel bouton de [F1] à [F5] pour sélectionner la fonction désirée. L'affichage de la fonction sélectionnée apparaîtra.

* La fonction désirée peut être sélectionnée en pressant [INC]/[DEC] ou les boutons curseur, ou en tournant la molette VALUE pour déplacer le curseur, et en pressant [ENTER] en affichage Disk Menu (DISK). Vous pouvez également sélectionner une fonction en programmant le numéro correspondant à cette fonction. Utilisez les touches numériques et pressez [ENTER] en affichage Disk Menu (DISK) pour cette programmation.

- ⑤ Réglez les paramètres si nécessaire dans chaque affichage de fonction.

* Pour annuler la procédure, pressez [EXIT].

- ⑥ Pressez [F6] (Execute) pour exécuter la procédure.

Quand la procédure est terminée, une fenêtre indique momentanément "COMPLETE".

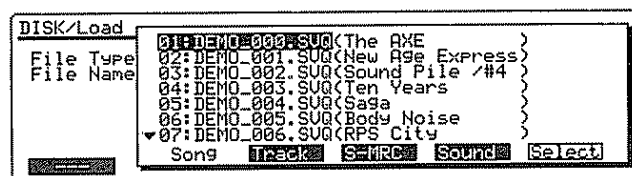
- ⑦ Pour revenir à l'écran Disk Menu (DISK), pressez [EXIT]. Pour revenir au mode d'origine, pressez [DISK].

<Affichage de la liste des fichiers>

Quand Load, Save, Delete File, Rename ou Disk Information est sélectionné, vous pouvez visualiser la liste des fichiers sur disquette. Cela s'appelle la fenêtre "File List" (Liste des fichiers). La fenêtre File List affiche sept fichiers d'un coup en ordre alphabétique pour chaque type de fichier. Localiser le fichier voulu est alors simple.

<Procédure>

- ① En affichage Load, Save, Delete File, Rename, ou Disk Information, pressez [F5] (List) pour ouvrir la fenêtre File List.



Le curseur est positionné sur le fichier actuel.

- ② Changer le type de fichier affiché avec [F2]–[F5].

Le type de fichier affiché varie selon le paramètre File Type.

- ③ Avec [▲], [▼], [INC] ou [DEC], ou VALUE, amenez le curseur sur le fichier désiré. Vous pouvez aussi déplacer le curseur en spécifiant un numéro de de fichier avec une touche numérique.

Comme la sélection de fichier n'a pas encore été entérinée, le nom et le numéro de fichier sont encadrés.

- * Un symbole ▲ ou ▼ apparaît en haut ou en bas à gauche de l'écran, indiquant qu'il y a plus de fichiers, mais que tous ne peuvent être affichés. Pour les voir, amenez le curseur sur le fichier du bas et pressez [▼] ou [INC]. Pour les fichiers précédents, amenez le curseur sur le fichier du haut et pressez [▲] ou [DEC].
- ④ Pressez [F6] (Select) ou [ENTER] pour entériner la sélection de fichier

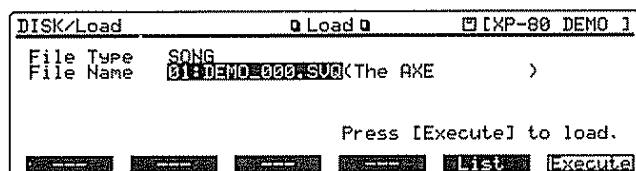
La fenêtre File List se fermera.

- * Pour fermer la fenêtre File List sans entériner la sélection de fichiers, pressez [EXIT].

Chargement dans le XP-80 d'un fichier de la disquette – 1 Load

Cette fonction charge en mémoire interne un morceau de la disquette. Comme le XP-80 charge les morceaux au format MRC Pro comme ceux au format Standard MIDI Files ou S-MRC, il se satisfait avec efficacité des différents types de données de morceau. Et avec les morceaux MRC Pro, une piste ou un Pattern peuvent être spécifiés pour le chargement. Un morceau complet peut donc être créé en combinant différentes données de morceaux MRC Pro. En plus des morceaux, vous pouvez charger des fichiers de données ou des fichiers de chaînage en mémoire interne.

- * Charger un nouveau fichier remplacera les données actuellement en mémoire. Pour garder les données existantes, sauvegardez-les sur disquette avant de charger de nouvelles données.



File Type

Sélectionne le type de fichier que vous désirez charger

SONG : Chargement d'un morceau MRC Pro ou Standard MIDI File en mémoire interne.

TRACK : Chargement en mémoire interne de piste ou Pattern extrait d'un morceau MRC Pro. Le chargement se fait dans la piste ou le Pattern spécifié de la mémoire interne.

S-MRC : Conversion d'un morceau de format S-MRC créé par un MC-50, etc. en un morceau MRC Pro et chargement en mémoire interne.

SOUND : Chargement en mémoire User de Patches, Performances et ensembles rythmiques et en mémoire système de données de système.

CHAIN : Quand le séquenceur du XP-80 est en mode de chaînage (Chain Play), un fichier de chaînage avec les réglages d'enchaînement est chargé dans le XP-80

- * Si le séquenceur du XP-80 est en mode Chain, seuls CHAIN ou SOUND peuvent être choisis. SOUND ne peut pas être sélectionné quand le mode GM est choisi.

- * Si SOUND est sélectionné, la totalité du fichier de données est chargé. Pour charger une Performance, un Patch ou ensemble rythmique spécifique, utilisez la fonction Data Transfer (UTILITY/Xfer/Transfer to User)

File Name

Sélectionne le fichier à charger.

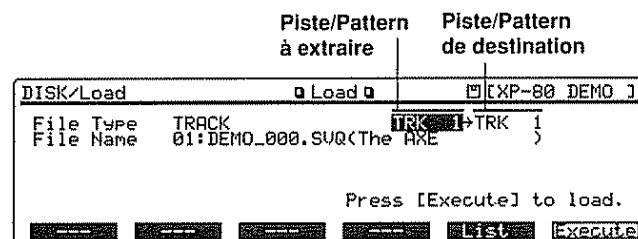
Si SONG ou TRACK est sélectionné pour le paramètre File Type, le nom du morceau apparaît entre parenthèses ().

<Procédure>

- ① Assurez-vous d'être en affichage Disk Menu (DISK).
- ② Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 1, puis avec [F1] (Load), appelez l'affichage Load (DISK/ Load). Cet affichage peut également être appelé en amenant le curseur sur "1 Load" et en pressant [ENTER] en affichage Disk Menu (DISK), ou en pressant la touche numérique [1] puis [ENTER].
- ③ Amenez le curseur sur "File Type" et sélectionnez le type de fichier à charger.

Si la fenêtre File List est ouverte, vous pouvez sélectionner le fichier désiré en pressant un bouton de [F2] (Song) à [F5] (Sound). Cela change également le fichier affiché en fenêtre File List.

- * Si TRACK a été sélectionné, vous choisirez la piste ou le Pattern servant à l'extraction et la destination du chargement (mémoire interne), c'est-à-dire piste ou Pattern. Vous pouvez également sélectionner TRK1-TRK16 en pressant TRACK/PART[1]-[16] et PTN001-PTN100 en pressant [PATTERN] et en spécifiant un numéro de Pattern.



- ④ Amenez le curseur sur "File Name" et sélectionnez le fichier que vous désirez charger.
- ⑤ Pressez [F6] (Execute) pour charger les données.

<Ecoute d'une piste ou d'un Pattern>

Avec un morceau MRC Pro, il est possible d'extraire une piste ou un Pattern spécifique pour le charger en mémoire interne. Voici comment écouter la piste ou le Pattern à extraire

Presser [STOP/PLAY] avant d'exécuter le chargement fera reproduire uniquement la piste ou le Pattern choisi.

- * Il peut falloir un certain temps avant que la reproduction ne commence.
- * Si la piste ou le Pattern choisi contient des réglages de mode, le mode Utility se désactive, rendant impossible la poursuite de l'audition à partir de cet instant.

<Combinaison de deux morceaux en un>

Chargez d'abord le morceau servant de première partie en mémoire interne. Pour le morceau qui doit être utilisé comme seconde partie, réglez le paramètre File Type sur TRACK, puis chargez chaque piste dans un Pattern. Ensuite assignez un Pattern à une piste en enregistrement pas à pas ou éditez la piste pour assembler le morceau.

■ Sauvegarde de données sur disquette – 2 Save

Cette fonction sauvegarde un morceau de la mémoire interne (morceau interne), les réglages de Patch, Performance ou ensemble rythmique, ou un fichier de données contenant des réglages de système sur disquette

- * Les données ne peuvent pas être sauvegardées sur des disquettes mères de fichiers Standard MIDI File, etc produits par Roland.
- * Les données de morceau avec des informations de copyright ne peuvent pas être re-sauvegardées au format Standard MIDI File.
- * Quand vous sauvegardez des données au format Standard MIDI File, la piste de Pattern et les pistes coupées ne sont pas sauvegardées. Toutefois, les messages d'appel de Pattern enregistrés sur une piste seront convertis lors de la sauvegarde pour que soient enregistrées les vraies données de jeu du Pattern appelé.

DISK/Save		a Save a		[]
File Type	SONG	Save Mode	SONG ONLY	
File Name	[SONG_000].SVQ{			
Press [Execute] to save.				
Name				[Execute]

File Type

Sélectionne le format de sauvegarde du fichier.

SONG : Sauvegarde le morceau de la mémoire interne sur disquette au format MRC Pro. L'extension du nom de fichier "SVQ" est automatiquement ajoutée.

Spécifiez également si vous désirez sauvegarder les réglages de Patch/Performance/ensemble rythmique actuels à l'aide du paramètre Save Mode.

SMF-0 : Convertit le morceau de la mémoire interne au format Standard MIDI File 0 (une seule piste a toutes les données de jeu) et le sauvegarde sur disquette. L'extension "MID" est automatiquement ajoutée au nom du fichier.

SMF-1 : Convertit le morceau de la mémoire interne en données au format Standard MIDI File 1 (les données sont sur plusieurs pistes) et le sauvegarde sur disquette. L'extension "MID" est automatiquement ajoutée au nom du fichier.

SOUND : Sauvegarde les données de Patches, Performances, ensembles rythmiques et système sous forme de fichier de données. L'extension de nom de fichier "SVD" est ajoutée.

CHAIN : Quand le séquenceur est en mode de chaînage (Chain Play), les réglages de chaînage sont sauvegardés sur

disquette comme fichier de chaînage. L'extension de nom de fichier "SVC" est automatiquement ajoutée.

- * Quand le séquenceur du XP-80 est en mode de chaînage, seul CHAIN ou SOUND peut être sélectionné. SOUND ne peut pas être sélectionné quand le mode GM est choisi.
- * L'extension de nom de fichier "MID" est ajoutée, que les données soient sauvegardées au format SMF-0 ou au format SMF-1. Ces deux formats ne peuvent pas être distingués par leur extension de nom de fichier.

Save Mode

Ce paramètre sera spécifié uniquement si vous avez sélectionné SONG pour le paramètre File Type. Si vous désirez ne sauvegarder que le morceau, choisissez SONG ONLY. Si vous désirez sauvegarder les réglages actuels du son avec le morceau, spécifiez SONG+SOUND.

- * L'extension de nom de fichier "SVQ" est automatiquement ajoutée, que les données soient sauvegardées sous la forme SONG ONLY ou SONG+SOUND. Ces deux ne peuvent pas être distingués par leur extension de nom de fichier.
- * Quand SONG+SOUND est sélectionné, les réglages des Patches/ensembles rythmiques assignés à chaque Partie de la Performance ne sont pas sauvegardés.
- * Quand SONG+SOUND est sélectionné, les réglages de son en vigueur lors de la sauvegarde sont sauvegardés. Si vous changez le son en cours de morceau et sauvegardez le morceau après enregistrement, les réglages ne seront pas sauvegardés tels qu'au début de l'enregistrement. Aussi, si vous faites reproduire le morceau dès son début, il sera reproduit avec les réglages de son en vigueur lors de la sauvegarde. Pour éviter cela, si vous avez changé le son en cours de morceau, enregistrez les numéros de sélection de banque et de programme (correspondant au son voulu en début d'enregistrement) au début du morceau en affichage Microscope (SEQ/Micro), etc.
- * Les données sauvegardées avec le paramètre Save Mode sur SONG+SOUND ne seront pas reproduites avec le son correct sur un séquenceur MRC Pro autre que le XP-80. Pour une reproduction avec le son correct, enregistrez les numéros correspondant de sélection de banque et de programme.

File Name

Assigne un nom de fichier huit caractères alphanumériques.

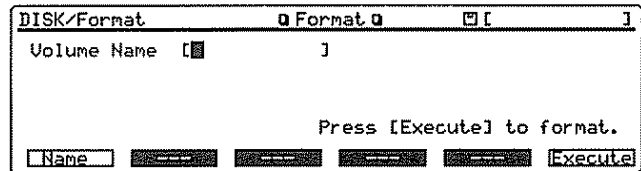
Si SONG, SMF-0 ou SMF-1 est sélectionné pour le paramètre File Type, le nom du morceau apparaît entre parenthèses. Le nom de morceau ne peut pas être assigné dans cet affichage.

Si un nom de morceau est déjà assigné, ses huit premiers caractères seront automatiquement assignés au nom de fichier. Si aucun nom de morceau n'est assigné, "SONG_000" sera choisi comme nom de fichier. Un fichier de son et un fichier de chaînage seront respectivement nommés "SOUND_00" et "CHAIN_00".

<Noms de fichier et noms de morceau>

Les morceaux MRC Pro et les fichiers Standard MIDI Files

ont des noms de morceau en plus de leur nom de fichier. Le nom de fichier sert à distinguer les fichiers sur disquette et doit être spécifié avant que le fichier ne soit sauvegardé. Vous trouverez plus simple la gestion de vos données si vous utilisez un nom de fichier indiquant le type de morceau, et un nom de morceau qui correspond réellement à une appellation de morceau. Utilisez l'affichage Song Name (SEQ/Setup/SngName) pour assigner un nom de morceau.



<Procédure>

- ❶ Assurez-vous d'être en affichage Disk Menu (DISK).
- ❷ Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 1, puis [F2] (Save) pour appeler l'affichage Save (DISK/Save). Cet affichage peut également être appelé en amenant le curseur sur "2 Save" et en pressant [ENTER] en affichage Disk Menu (DISK), ou en pressant la touche numérique [2] puis [ENTER].
- ❸ Amenez le curseur sur "File Type" et sélectionnez le format désiré pour la sauvegarde des données.

Si la fenêtre File List est ouverte, vous pouvez sélectionner le format de données désirées en pressant un bouton de [F2] (Song) à [F5] (Sound). Cela changera également les fichiers affichés en fenêtre File List

- * Si SONG a été sélectionné, amenez le curseur sur "Save Mode" et spécifiez si vous désirez sauvegarder les réglages de son avec ceux de morceau.
- ❹ Amenez le curseur sur "File Name" et nommez le fichier comme vous le désirez.

Si vous désirez nommer le fichier à l'aide de la fenêtre Name, pressez [F1] (Name).

Pour sélectionner un fichier dans la fenêtre List, pressez [F5] (List).

- ❺ Pressez [F6] (Execute) pour sauvegarder les données.
- * Si vous essayez de sauvegarder un fichier sous un nom déjà présent dans la disquette, une fenêtre vous demandera "File Name duplicate. Overwrite?" (Nom déjà présent. Remplacement ?) Pour remplacer le fichier existant déjà, pressez [F5] (OK). Pour au contraire annuler la sauvegarde, pressez [F6] (Cancel).
- * Si vous essayez de sauvegarder des données sur une disquette qui n'a pas été formatée pour le XP-80, une fenêtre vous demandera "Unformatted disk. Format?" (disquette non formatée. Formatage ?) Pour formater la disquette, pressez [F5] (OK). Si vous décidez de ne pas formater la disquette, pressez [F6] (Cancel).

<Procédure>

- ❶ Assurez-vous d'être en affichage Disk Menu (DISK)
 - ❷ Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 1, puis [F3] (Format) pour appeler l'affichage Format (DISK/Format). Cet affichage peut également être appelé en amenant le curseur sur "3 Format" et en pressant [ENTER] en affichage Disk Menu (DISK), ou en pressant la touche numérique [3] then [ENTER].
 - ❸ Assignez le nom voulu (identification de Volume) pour la disquette. Si vous désirez composer l'identification du Volume (Volume label) à l'aide de la fenêtre Name, pressez [F1] (Name).
 - * Il n'est pas toujours nécessaire d'assigner une identification de Volume à une disquette. Mais comme cette identification apparaît dans l'afficheur en haut à droite de l'écran de jeu/Play (SEQ(Song)) ou en mode Disk, il est recommandé de le faire pour rapidement reconnaître la disquette insérée dans le lecteur.
 - * Pour modifier l'identification de Volume, utilisez la fonction de changement d'identification de Volume.
 - ❹ Pressez [F6] (Execute) pour formater la disquette. Une fenêtre vous demandera "Format. OK?"
 - ❺ Pour formater la disquette, pressez [F5] (OK)
- Si vous décidez de ne pas formater la disquette, pressez à la place [F6] (Cancel).

Formatage de la disquette pour le XP-80 – 3 Format

Cette fonction initialise (formate) une disquette pour que les données de XP-80 puissent y être sauvegardées. Avant qu'une disquette neuve ou déjà utilisée par un autre appareil puisse être employée par le XP-80, elle doit être formatée par le XP-80.

- * Sachez que le formatage efface toutes les données existant déjà sur la disquette
- * Les disquettes mères (fichiers Standard MIDI Files) de Roland, etc. ne peuvent pas être formatées.

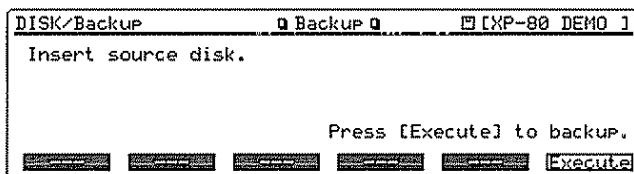
Copie d'une disquette – 4 Backup

Cette fonction crée une copie de toutes les données d'une disquette sur une autre disquette. C'est une bonne idée que de faire des copies des disquettes contenant des données importantes pour prévenir toute perte de données même si une des disquettes venait à être endommagée.

- * La procédure Backup utilise la mémoire interne. Si vous désirez conserver les données de morceau actuellement en mémoire interne, sauvegardez-les sur disquette avant d'exécuter la procédure backup.
- * Il n'est pas possible de créer une copie de sauvegarde des disquettes mères au format SMF, etc de Roland
- * Il n'est possible de créer une copie de sauvegarde sur disquette 2HD depuis une disquette 2DD et vice versa

<Procédure>

- ① Assurez-vous d'être en affichage Disk Menu (DISK)
- ② Avec [F6] (Menu), obtenez Menu 1, puis avec [F4] (Backup), appelez l'affichage Backup (DISK/Backup). Cet écran peut aussi être appelé en amenant le curseur sur "4 Backup" et en pressant [ENTER] en affichage Disk Menu (DISK), ou en pressant [4] puis [ENTER]



- ③ Pour éviter l'écriture accidentelle sur la disquette source de la sauvegarde, réglez sa languette de protection sur Protect et insérez-la dans le lecteur
- ④ Pressez [F6] (Execute)

Une fenêtre demande "Clear Internal Song for BACKUP. OK?" (Efface morceau interne pour procédure BACKUP OK?).

- ⑤ Si vous êtes sûr de vouloir effacer le morceau interne pour accomplir la sauvegarde, pressez [F5] (OK).

Les données de la disquette source seront chargées en mémoire interne

Pour annuler la procédure Backup, pressez [F6] (Cancel).

- ⑥ Après un instant, l'afficheur indiquera "Insert Destination Disk". Retirez alors la disquette source et insérez la disquette de destination.

Utilisez une disquette formatée par le XP-80 comme destination et réglez sa languette de protection sur Write avant de l'insérer dans le lecteur

- ⑦ Avec [F6] (Execute), faites la copie de sauvegarde.

Les données seront écrites sur la disquette de destination

- * Si vous insérez une disquette non formatée pour XP-80, une fenêtre demande "Unformatted disk. Format?" (Non formatée. Formatage?). Pour formater la disquette, pressez [F5] (OK), sinon, pressez [F6] (Cancel)
- * Si vous insérez une disquette 2DD alors que la disquette source est de format 2HD, ou vice versa, l'afficheur indique "Different formatted disk". Insérez une disquette du même type et pressez [ENTER]

- ⑧ Après un instant, l'afficheur indique "Insert Source Disk". Retirez alors la disquette de destination et insérez la disquette source dans le lecteur.

Quand la disquette a été échangée, les données continuent à être chargées en mémoire interne.

- ⑨ Quand l'afficheur indique "Insert Destination Disk", retirez la disquette source, et insérez celle de destination

Quand la disquette a été échangée, les données poursuivent leur sauvegarde sur la disquette.

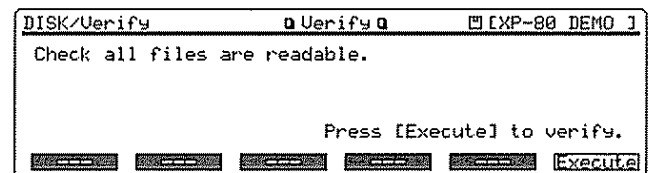
- ⑩ Répétez les étapes 8 et 9.

Le nombre de répétitions de ces étapes dépend de la quantité de données sur la disquette.

- ⑪ Si "Backup Complete" s'affiche, la sauvegarde est finie.

Contrôle des fichiers enregistrés sur la disquette – 5 Verify

Si une disquette est abîmée, légèrement pliée ou endommagée de quelque façon que ce soit, les fichiers de données de morceau ou de données de son qu'elle porte ne sont plus lisibles et les fonctions telles que la reproduction directe et le chaînage sont interrompues. Pour éviter de tels problèmes, cette fonction contrôle tous les fichiers de la disquette pour voir s'ils peuvent être correctement lus.



<Procédure>

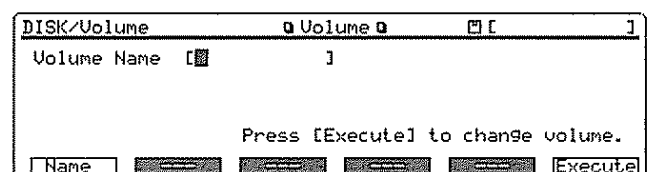
- ① Assurez-vous d'être en affichage Disk Menu (DISK)
- ② Pressez [F6] (Menu) pour obtenir Menu 1, puis [F5] (Verify) pour appeler l'affichage Verify (DISK/Verify). Cet affichage peut également être appelé en amenant le curseur sur "5 Verify" et en pressant [ENTER] en affichage Disk Menu (DISK), ou en pressant la touche numérique [5] then [ENTER].
- ③ Pressez [F6] (Execute) pour vérifier la disquette

Si la disquette vérifiée est normale, l'afficheur indiquera "COMPLETE". Si un problème est détecté, l'afficheur indiquera "Disk Read/Write Error".

Changement du nom d'une disquette – 6 Volume (Change volume label)

Cette fonction change l'identification du Volume assigné lors du formatage de la disquette

- * Il n'est pas possible de modifier l'identification du Volume d'une disquette mère livrée avec des fichiers Standard MIDI Files, etc par Roland.



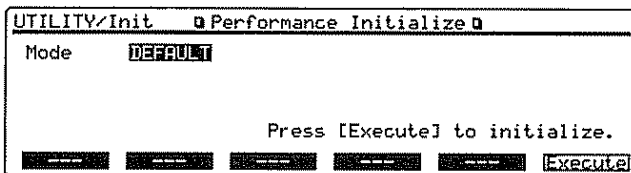
<Procédure>

- ❶ Assurez-vous d'être en affichage Disk Menu (DISK).
 - ❷ Avec [F6] (Menu), obtenez Menu 2, puis avec [F1] (Volume), appelez l'écran Volume (DISK/Volume). Cet affichage peut également être appelé en amenant le curseur sur "6 Volume" et en pressant [ENTER] en affichage Disk Menu (DISK), ou en pressant la touche numérique [6] puis [ENTER].
 - ❸ Assignez une nouvelle identification de volume.
- Pour assigner une nouvelle identification de volume, vous pouvez utiliser la fenêtre Name en pressant [F1] (Name).
- ❹ Avec [F6] (Execute), assignez la nouvelle identification.

Suppression de fichiers inutiles – 7 Delete (Delete file)

Cette fonction supprime les fichiers inutiles d'une disquette.

- * Les disquettes mères avec fichiers Standard MIDI Files, etc. livrées par Roland ne peuvent subir cette fonction



File Type

Sélectionne le type de fichier que vous désirez supprimer.

SONG : Supprime un morceau MRC Pro ou SMF.

FILE : Supprime les types de fichier autres que ci-dessus.

File Name

Sélectionne le fichier à supprimer par son numéro de fichier.

Si SONG est sélectionné pour le paramètre File Type, le nom de morceau apparaît entre parenthèses ().

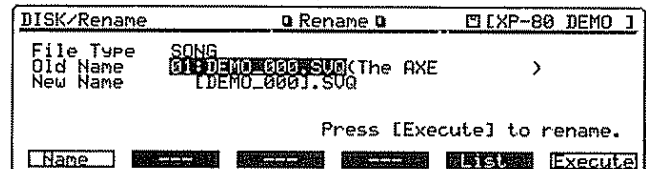
<Procédure>

- ❶ Assurez-vous d'être en affichage Disk Menu (DISK).
 - ❷ Pressez [F6] (Menu) pour obtenir Menu 2, puis [F2] (Delete) pour appeler l'affichage Delete (DISK/Delete). Cet affichage peut également être appelé en amenant le curseur sur "7 Delete" et en pressant [ENTER] en affichage Disk Menu (DISK), ou en pressant la touche numérique [7] puis [ENTER].
 - ❸ Amenez le curseur sur "File Type" et sélectionnez le type de fichiers à supprimer.
- Si la fenêtre File List est ouverte, vous pouvez sélectionner le fichier désiré en pressant [F2] (Song) ou [F3] (File). Cela change les fichiers affichés en fenêtre File List.
- ❹ Amenez le curseur sur "File Name" et sélectionnez le fichier à supprimer.
- Pour sélectionner un fichier en fenêtre File List, pressez [F5] (List).
- ❺ Pressez [F6] (Execute) pour supprimer le fichier.
- Une fenêtre vous demandera "Delete OK?" (D'accord pour la suppression?).
- ❻ Pour supprimer le fichier, pressez [F5] (OK). Pour annuler la suppression, pressez [F6] (Cancel).

Changement de nom de fichier – 8 Rename

Cette fonction change le nom d'un fichier.

- * Les extensions de nom de fichier ne peuvent pas être changées.
- * Les fichiers de disquette mère avec des fichiers Standard MIDI File, etc. fournis par Roland ne peuvent pas être renommés.



File Type

Sélectionne le type de fichier que vous désirez renommer.

SONG : Renomme un morceau MRC Pro ou Standard MIDI File.

FILE : Renomme les types de fichier autres que ceux ci-dessus.

Old Name (Ancien nom de fichier)

Sélectionne le nom du fichier que vous désirez modifier.

Si un morceau MRC Pro ou un fichier Standard MIDI File est sélectionné pour le paramètre File Type, le nom de fichier apparaît entre parenthèses ().

New Name (Nouveau nom de fichier)

Assigne un nouveau nom de fichier.

<Procédure>

- ❶ Assurez-vous d'être en affichage Disk Menu (DISK).
 - ❷ Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 2, puis [F3] (Rename) pour appeler l'affichage Rename (DISK/Rename). Cet affichage peut également être appelé en amenant le curseur sur "8 Rename" et en pressant [ENTER] en affichage Disk Menu (DISK), ou en pressant la touche numérique [8] puis [ENTER].
 - ❸ Amenez le curseur sur "Old Name" et sélectionnez le nom du fichier à modifier.
- Si la fenêtre File List est ouverte, vous pouvez sélectionner le fichier désiré en pressant [F2] (Song) ou [F3] (File). Cela change les fichiers présentés par la fenêtre File List.
- ❹ Amenez le curseur sur "New Name" et assignez le nouveau nom.
- Pour assigner un nouveau nom au fichier grâce à la fenêtre Name, pressez [F1] (Name).
- ❺ Pressez [F6] (Execute) pour renommer le fichier.
- Une fenêtre vous demandera "Rename OK?" (D'accord pour renommer?).
- ❻ Pour renommer le fichier, pressez [F5] (OK). Sinon, pour annuler la procédure, pressez [F6] (Cancel).

Contrôle du contenu d'une disquette – 9 Info (Disk information)

Cette fonction affiche le nombre de fichiers contenus par la disquette, l'espace disponible sur la disquette et la taille de chaque fichier.

DISK/Info		q Disk Information q	EXP-80 DEMO 1
Song File	20files	Disk Capacity	
Sound File	0files	1010KB Free/1423KB	
Chain File	1files		
Groove File	1files		
Total	23files		
		List	

Pour changer le type de fichier affiché, pressez [F2] (Song) ou [F3] (File).

Pour contrôler un morceau MRC Pro ou Standard MIDI file, pressez [F2] (Song). Pour contrôler d'autres types de fichiers, pressez [F3] (File).

Song File

Affiche le nombre de morceaux sur la disquette (morceaux au format MRC Pro et Standard MIDI File).

Sound File (fichier de données)

Affiche le nombre de fichiers de données sur la disquette.

Chain File

Affiche le nombre de fichiers de chaînage sur la disquette.

Groove File (Fichier de modèles groove User)

Affiche le nombre de fichiers modèles (template) sur la disquette.

Total

Affiche le nombre total de fichiers sur la disquette.

- * Le total de fichiers ne correspond pas au nombre total des fichiers de morceau jusqu'aux fichiers groove évoqués ci-dessus. Pour sauvegarder un morceau sur disquette avec le XP-80, les informations concernant le morceau sont stockées dans un fichier "SONGLIST.SV". Le total comprend donc également ce fichier mais il ne peut pas être vérifié depuis le XP-80.

Disk Capacity

La mémoire disponible sur la disquette s'affichera à gauche de la valeur Disk Capacity et la capacité totale de la disquette à droite.

<Procédure>

- ① Assurez-vous d'être en affichage Disk Menu (DISK).
- ② Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 3, puis [F1] (Info) pour appeler l'affichage Disk Information (DISK/Info).
Cet affichage peut également être appelé en amenant le curseur sur "9 Info" et en pressant [ENTER] en affichage Disk Menu (DISK), ou en pressant la touche numérique [9] puis [ENTER].
- ③ Pour contrôler la taille de chaque fichier, pressez [F5] (List) pour ouvrir la fenêtre File List.

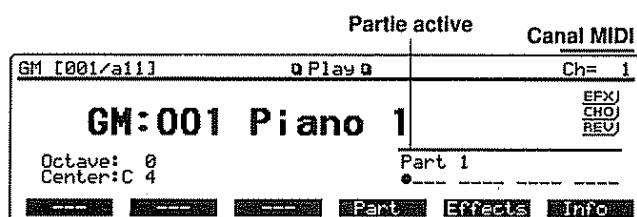
DISK/Info		01: DEMO_000.SUQ<The AXE	43KB
Song File	02: DEMO_001.SUQ<New Age Express>		53KB
Sound File	03: DEMO_002.SUQ<Sound File /#4>		63KB
Chain File	04: DEMO_003.SUQ<Ten Years		46KB
Groove File	05: DEMO_004.SUQ<Sa9a		24KB
	06: DEMO_005.SUQ<Body Noise		38KB
	07: DEMO_006.SUQ<RPS City		35KB
Total			
		Song File	

Chapitre 10. Emploi du XP-80 comme source sonore GM

Le XP-80 dispose d'un mode GM – une façon pratique de reproduire ou créer des séquences GM (données musicales pour source sonore GM). Vous pourrez reproduire les séquences GM du commerce et même modifier différents réglages de paramètre pour accroître l'expressivité musicale.

Passage en mode GM

Utilisez le mode GM pour rendre la source sonore du XP-80 compatible avec le système GM. A la base, le mode GM est comparable à un type de Performance particulier dans lequel un ensemble rythmique GM est assigné à la Partie 10 et des Patches GM aux autres Parties. Mais, toutefois, vous ne pouvez pas stocker les réglages de mode GM en mémoire User.



L'affichage de jeu/Play (GM) représente un Patch ou un ensemble rythmique assigné à une Partie. Chaque fois que vous passez en mode GM, l'ensemble rythmique GM est assigné à la Partie 10 et le piano 1 aux autres Parties. Vous pouvez également sélectionner d'autres Patches GM et ensembles rythmiques GM pour chacune des Parties en fonction de l'interprétation.

<Procédure>

- 1 Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [PERFORM] pour appeler l'affichage de jeu/Play (GM).

Quand vous passez le XP-80 en mode GM, la source sonore s'initialise selon les réglages de base du système GM.

- 2 Pour changer la Partie actuelle, pressez [◀] ou [▶].
- 3 Pour changer le Patch GM ou l'ensemble rythmique GM assigné à la Partie, suivez la même procédure que pour sélectionner un Patch ou un ensemble rythmique.

Initialisation de la source sonore selon les réglages de base du système GM

Pour faire reproduire correctement une séquence GM, la source sonore doit d'abord être initialisée selon les réglages de base du système GM. La source sonore du XP-80 est initialisée dans les cas suivants :

Quand le XP-80 est passé en mode GM

Quand il reçoit un message d'activation GM d'un appareil MIDI externe

Quand un message d'activation GM est rencontré en cours de reproduction de données de morceau

A la mise sous tension

Quand vous exécutez la fonction d'initialisation GM (p.176).

- * Comme les réglages d'effets ne sont pas définis dans le système GM, ils ne s'initialisent pas selon les réglages d'usine à moins que la procédure GM Initialize (DEFAULT) ou Factory Preset ne soit exécutée.

<Message d'activation GM (GM system On)>

Le message d'activation GM place l'unité dans un statut compatible avec le système GM et initialise une source sonore compatible GM.

- * Si le paramètre Rx GM-ON Message (SYSTEM/MIDI Param2) est sur OFF, les messages d'activation GM ne peuvent pas être reçus.

Reproduction d'une séquence GM

Quand le XP-80 est en mode GM, il reproduit correctement les séquences GM. Mais au delà de ça, le XP-80 dispose de nombreuses fonctions étendues non définies dans les caractéristiques du système GM et si vous créez des données musicales à l'aide de ces fonctions supplémentaires, votre morceau peut ne pas être correctement reproduit sur d'autres sources sonores compatibles GM moins sophistiquées.

- * Le XP-80 n'est pas compatible avec le format GS (format standard pour les sources sonores multitimbrales développé par Roland). Les données musicales portant le logo GS (données musicales GS) peuvent par conséquent ne pas être correctement reproduites par le XP-80.
- * Le début d'une séquence GM contient normalement un message d'activation GM. Aussi, si vous faites reproduire une séquence GM depuis son milieu, le XP-80 peut ne pas passer automatiquement en mode GM et la séquence peut ne pas être correctement reproduite. Pour plus de sécurité, il est recommandé de placer manuellement le XP-80 en mode GM si vous devez faire reproduire une séquence GM.

Coupure d'une Partie spécifique

Quand vous passez en mode GM, toutes les Parties sont réglées pour recevoir des messages MIDI. Pour désactiver une Partie spécifique pour qu'elle ne joue pas, réglez le paramètre Rx Switch sur OFF pour cette Partie.

<Procédure>

- 1 Pressez [LOCAL/TX/RX] pour ouvrir la fenêtre LOCAL/TX/RX.
- 2 Pressez TRACK/PART [1]–[16] pour commuter chaque paramètre Rx Switch de Partie sur ON (indicateur allumé) ou sur OFF (indicateur éteint).

Les Parties réglées sur ON sont indiquées par "o", et celles réglées sur OFF par "-".

Modification des réglages de mode GM

Le mode GM offre aussi des paramètres modifiables pour chaque Partie. Vous pouvez modifier des réglages tels que ceux d'effet, panoramique et niveau pour personnaliser la reproduction d'une séquence GM selon vos goûts.

<Procédure>

- ① En affichage de jeu/Play (GM), pressez [F4] (Part)-[F6] (Info) pour sélectionner le groupe d'affichage voulu.
- ② Si vous avez sélectionné le groupe Effects ou Info, pressez [F1]-[F6] pour appeler la page d'écran voulue.
- ③ Si vous avez pressé [F3] (Part) à l'étape 1, pressez TRACK/PART [1]-[16] pour choisir la Partie à éditer.
- ④ Amenez le curseur sur le paramètre à modifier.
- ⑤ Utilisez la molette VALUE, [INC]/[DEC] ou les touches numériques pour spécifier la valeur.
- * En cas d'erreur de réglage de paramètre ou si vous n'aimez pas les changements, pressez [UNDO/REDO] pour restaurer la valeur telle qu'à l'origine.
- ⑥ Répétez les étapes 1-5 pour terminer les réglages de mode GM.
- ⑦ Une fois les réglages finis, pressez [EXIT] pour retourner à l'affichage de jeu/Play (GM).
- * Vous pouvez également utiliser l'affichage palette de la même façon que pour l'édition en mode Performance.

Réglage d'une Partie (Part)

Affichage Part Param (Paramètres de Partie)

Partie		Nom de Patch GM
GM/Part	Part Param	1 (Piano 1)
Patch Number (Piano 1)	001	Coarse Tune
Part Volume	100	Fine Tune
Part Pan	0	
		Part Effects Palette

Patch Number (Numéro de Patch GM)

Sélectionne le numéro du Patch GM assigné à chaque Partie (l'ensemble rythmique GM est assigné à la Partie 10). Les noms de Patch GM sont indiqués entre parenthèses ().

- * Pour afficher la liste des Patches GM (ensemble rythmique GM pour la Partie 10), pressez [SOUND LIST].
- * Vous ne pouvez pas sélectionner des Patches des groupes de Patches USER et PRESET A-C.

Part Volume

Fixe le volume de chaque Partie. Ce paramètre sert principalement à la balance de volume entre Parties.

Part Pan

Ajuste le panoramique de chaque Partie. L64 représente l'extrême gauche, 0 le centre et 63R l'extrême droite.

- * Si le paramètre Part Volume ou Part Pan est modifié, il reflète les éléments Volume et Pan de l'affichage Part Information.

Coarse Tune

Ajuste la hauteur de référence de chaque Partie par demi-ton (-4- +4 octaves). La hauteur changera par rapport à celle du Patch GM (0).

Fine Tune

Réglage fin par centième de demi-ton de la hauteur spécifiée pour la Partie dans Coarse Tune (-50- +50 centièmes).

Faire les réglages d'effets en mode GM (Effects)

Les configurations de paramètres des effets GM et des effets de Patch sont globalement les mêmes. Pour des détails, référez-vous à "Réglages des effets pour un Patch" (p. 60).

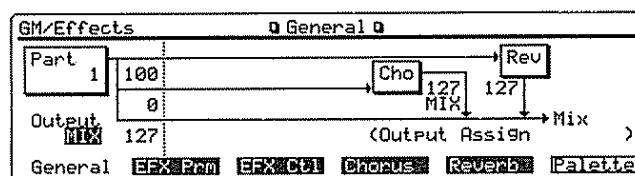
- * Lorsque vous faites des réglages d'effet pour une Performance, suivez la procédure de "Routage des effets" et substituez Partie à Tone (p. 60).

<A propos des effets pour les sources sonores compatibles GM>

La plupart des sources sonores compatibles GM disposent d'effets tels que chorus et reverb, mais l'emploi des effets ne fait pas partie des caractéristiques décrites dans le système GM niveau 1. Cela signifie que des données de morceau créées pour le mode GM du XP-80 et utilisant EFX, reverb et chorus peuvent ne pas se reproduire de façon similaire sur d'autres sources sonores compatibles GM moins sophistiquées.

Dans cette section, seuls les paramètres qui diffèrent des effets de Patch (affichage General) seront évoqués.

Affichage General



Output Assign

Spécifie comment sera produite chaque Partie.

MIX : Le son direct sera produit par les prises MIX OUTPUT. Si chorus et/ou reverb sont sélectionnés, ces effets seront produits avec le son direct.

EFX : Le son direct sera envoyé à EFX. Le son passé par EFX sera produit comme spécifié par le paramètre EFX OUTPUT Assign.

DIR : Seul le son direct sera produit par les prises DIRECT OUT. Si chorus et/ou reverb sont sélectionnés, ces réglages d'effets n'auront pas d'action.

PAT : Le son direct sera produit tel que spécifié par le paramètre Output Assign pour le Patch GM assigné à la Partie. Les réglages des paramètres Output Assign, Output Level, Chorus Send Level et Reverb Send Level seront multipliés par les réglages du Patch GM.

MIX/EFX Send Level

Spécifie le volume de chaque Partie.

Si EFX est sélectionné pour le paramètre Output Assign, des valeurs plus élevées augmenteront le volume du son d'EFX. Si MIX ou DIRECT est sélectionné, des valeurs plus élevées augmenteront le volume du son direct.

Chorus Send Level

Ajuste la quantité de chorus s'appliquant à chaque Partie.

- * Si DIR est sélectionné pour le paramètre Output, cette valeur ne peut pas être spécifiée car le chorus ne s'applique pas au son.

Reverb Send Level

Ajuste la quantité de reverb s'appliquant à chaque Partie.

- * Si DIR est sélectionné pour le paramètre Output, cette valeur ne peut pas être spécifiée car la reverb ne s'applique pas au son.

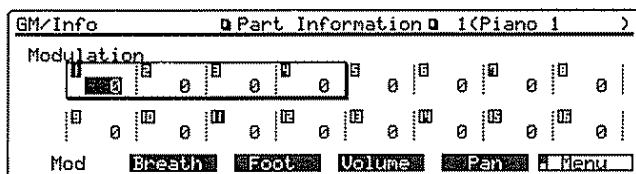
Contrôle des informations MIDI pour chaque Partie (Info)

- * Si l'arpégiateur est activé, fermer la fenêtre Arpeggio en affichage de jeu/Play (GM) assignera à [F6] la fonction de ré-ouverture de la fenêtre Arpeggio. Pour appeler l'affichage Part Information, tenez enfoncé [SHIFT] tout en pressant [F6].

Affichage Part Info (Part information)

Dans cet affichage, vous pouvez visualiser le statut de réception de différents types de messages MIDI pour les 16 Parties d'un coup. C'est pratique pour vous assurer que la source sonore répond correctement aux messages du clavier, du séquenceur ou des commandes MIDI externes.

- * Pour ramener les paramètres affichés dans cet écran aux valeurs standard, tenez enfoncé [SHIFT] en pressant [EXIT].



L'affichage Part Information est constitué de deux menus. Après avoir sélectionné un menu en pressant [F6] (Menu), pressez [F1]–[F5] pour appeler la page d'affichage de chaque message MIDI.

Modulation : [F1] (Mod)

Souffle : [F2] (Breath)

Pédale : [F3] (Foot)

Volume : [F4] (Volume)

Panoramique : [F5] (Pan)

Expression : [F1] (Exp)

Hold-1 (sustain) : [F2] (Hold)

Pitch Bend : [F3] (Bend)

Aftertouch par canal : [F4] (Aft)

Voix : [F5] (Voices)

Le nombre de voix

<Transmission de messages MIDI >

Quand vous modifiez une valeur dans l'affichage Part Information (à l'exclusion des voix), le message MIDI correspondant à la valeur modifiée sera transmis à la Partie active et au séquenceur du XP-80 ou aux appareils MIDI externes réglés sur le canal MIDI de cette Partie.

<Transmission de messages MIDI à l'aide de la palette sonore (Sound Palette)>

Avec les quatre curseurs de la palette sonore, vous pouvez transmettre chaque modulation par les messages MIDI de commande système 2 à la Partie active, au séquenceur interne et aux appareils MIDI externe. Cela vous permet d'utiliser la palette sonore comme une table de mixage.

<Procédure>

- 1 Appelez l'affichage Part Information du message MIDI à transmettre.
- 2 Pressez [◀] ou [▶] pour amener le curseur sur la Partie dont vous désirez modifier une valeur.

Vous pouvez ajuster les valeurs des quatre Parties encadrées à l'aide des curseurs.

Si vous avez sélectionné une des Parties 1–4, les curseurs 1, 2, 3, et 4 ajustent respectivement les Parties 1, 2, 3, et 4.

Si vous avez sélectionné une des Parties 5–8, les curseurs 1, 2, 3, et 4 ajustent respectivement les Parties 5, 6, 7, et 8.

Si vous avez sélectionné une des Parties 9–12, les curseurs 1, 2, 3, et 4 ajustent respectivement les Parties 9, 10, 11, et 12.

Si vous avez sélectionné une des Parties 13–16, les curseurs 1, 2, 3, et 4 ajustent respectivement les Parties 13, 14, 15, et 16.

- 3 Déplacez chaque curseur jusqu'à arriver à la valeur voulue.

Fonctions pratiques en mode GM (GM Utility)

En mode GM, vous pouvez copier des réglages d'effet, initialiser le mode GM et transmettre des réglages de mode GM à l'aide des fonctions Utility (utilitaire).

(Procédure de base)

- ① Passez en mode GM et pressez [UTILITY].
L'affichage GM Utility Menu (UTILITY) apparaîtra.



- * En affichage GM Utility Menu également, les fonctions des menus 2 et menu 3 peuvent être obtenues de façon similaire aux autres modes.
- ② Pressez [F6] (Menu) pour appeler le menu contenant la fonction voulue.

Chaque fois que [F6] (Menu) est pressé, l'affichage passe en revue Menu 1, Menu 2 et Menu 3 puis revient à Menu 1 et ainsi de suite.

- ③ Sélectionnez le bouton correspondant à la fonction que vous désirez parmi [F1]–[F5].

L'affichage de la fonction désirée apparaîtra.

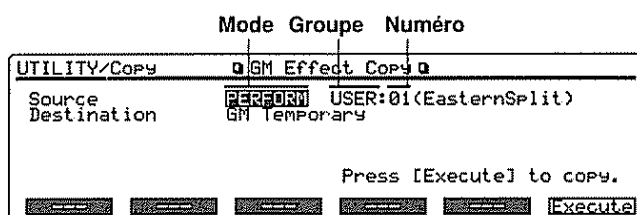
- * La fonction désirée peut également être sélectionnée en affichage GM Utility Menu (UTILITY) par pression de [INC]/[DEC] ou des boutons curseur, ou en tournant la molette VALUE pour déplacer le curseur et en pressant [ENTER]. Vous pouvez également programmer directement le numéro assigné à chaque fonction utilitaire GM à l'aide des touches numériques de GM Utility Menu (UTILITY) et presser [ENTER].
- ④ Réglez les paramètres de chaque affichage GM Utility si nécessaire
- * Pour annuler la procédure, pressez [EXIT].
- ⑤ Pressez [F6] pour exécuter la procédure.

Une fois la procédure terminée, "COMPLETE" apparaît momentanément.

- ⑥ Pour retourner à l'affichage GM Utility Menu (UTILITY), pressez [EXIT]. Pour retourner à l'affichage de jeu/Play (GM), pressez [UTILITY].

Copie de réglages d'effets – 2 Copy (GM Copy)

Cette fonction copie les réglages d'effet d'un Patch ou d'une Performance dans le mode GM.



Source

Sélectionne la Performance ou le Patch dont vous désirez copier les réglages d'effets. Le nom de la Performance ou du Patch apparaît entre parenthèses ()

Destination

GM Temporary signifie que les réglages d'effets seront copiés dans le mode GM.

<Procédure>

- ① Assurez-vous d'être en affichage GM Utility Menu (UTILITY)
- ② Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 1 puis pressez [F2] (Copy) pour appeler l'affichage GM Effect Copy (UTILITY/Copy).

Cet affichage peut également être appelé en amenant le curseur sur "2 Copy" et en pressant [ENTER], ou en pressant la touche numérique [2] puis [ENTER].

- ③ Amenez le curseur sur le mode et sélectionnez PERFORM ou PATCH.
- ④ Pressez [▶] pour amener le curseur sur la droite et changez le groupe ou le numéro afin de sélectionner la Performance ou le Patch servant de source à la copie.
- ⑤ Pressez [F6] (Execute) pour exécuter la procédure.

Initialisation de mode GM – 3 Initialize (GM Initialize)



- * Comme la fonction GM Initialize n'initialise que les données de mode GM, les données stockées en mémoire User ne sont pas initialisées. Pour initialiser tous les réglages selon les valeurs d'usine, utilisez Factory Preset (UTILITY/Factory/Factory Preset).

Il y a deux méthodes d'initialisation.

GM-ON : Initialise les réglages de mode GM à l'aide d'un message d'activation GM.

DEFAULT : Initialise tous les réglages de mode GM y compris les réglages d'effets pour les ramener aux réglages d'usine.

<Procédure>

- ① Assurez-vous d'être en affichage GM Utility Menu (UTILITY).
- ② Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 1 puis pressez [F3] (Init) pour appeler l'affichage GM Initialize (UTILITY/Init).

Cet affichage peut également être appelé en amenant le curseur sur "3 Initialize" et en pressant [ENTER], ou en pressant la touche numérique [3] puis [ENTER].

- ③ Sélectionnez une des deux méthodes d'initialisation
- ④ Pressez [F6] (Execute) pour exécuter la procédure.

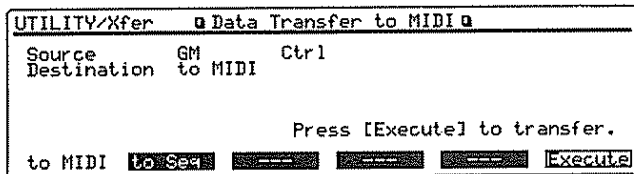
Une fois l'initialisation GM terminée, l'écran retourne à l'affichage de jeu/Play (GM).

Transmission des réglages de mode GM – 4 Data Transfer (GM Data Transfer)

Les réglages de mode GM ne peuvent pas être stockés en mémoire User. Pour conserver vos réglages de mode GM, vous pouvez les transmettre sous forme de messages MIDI à un appareil MIDI externe ou au morceau interne.

Transmission à un appareil MIDI externe

Les réglages de mode GM peuvent être transmis à un appareil MIDI externe via "bulk dump". C'est utile pour conserver dans un autre appareil les réglages de mode GM



Source

"GM Ctrl" signifie que les réglages de chaque Partie seront transmis.

Numéro de programme du Patch GM

Volume (commande 7)

Panoramique (commande 10)

Niveau d'envoi à la Reverb (commande 91)

Niveau d'envoi au Chorus (commande 93)

Sensibilité du Pitch bend

Accord fin

Accord grossier

- * Si vous ne désirez pas que les réglages d'une Partie spécifique soit transmis, réglez le paramètre Rx Switch de cette Partie (Local/Tx/Rx window) sur OFF.

Destination

Le réglage "to MIDI" signifie que les données seront transmises à un appareil MIDI externe

<Procédure>

- 1 Placez-vous en affichage GM Utility Menu (UTILITY).
- 2 Pressez [F6] (Menu) pour obtenir Menu 1 et pressez [F4] (Xfer) pour sélectionner GM Data Transfer.

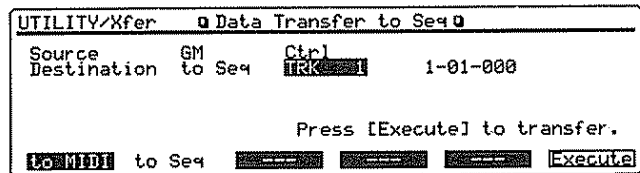
Cet affichage peut aussi s'appeler en amenant le curseur sur "4 Data Transfer" et en pressant [ENTER], ou en pressant la [4] puis [ENTER] en écran GM Utility Menu (UTILITY).

- 3 Pressez [F1] (to MIDI) pour appeler l'affichage Data Transfer to MIDI (UTILITY/Xfer).
- 4 Pressez [F6] (Execute) pour exécuter la procédure.

"Transmitting..." s'affichera pendant l'émission des données.

Transmission de données au morceau interne

Les réglages de mode GM peuvent être transmis au morceau interne. Les données peuvent être transmises à un emplacement spécifique du morceau dans une piste ou un Pattern. Une fois que les réglages de mode GM ont été enregistrés en début de morceau, vous pouvez toujours faire reproduire le morceau avec les réglages de mode GM voulus.



- * Pour faire des réglages de mode GM les réglages initiaux du morceau, créez une mesure vierge au début du morceau pour les enregistrer. Si vous enregistrez les données sans créer de mesure vierge, les notes situées en début de morceau peuvent être décalées.

Source

"GM Ctrl" signifie que les réglages de chaque Partie seront transmis.

Numéro de programme du Patch GM

Volume (commande 7)

Panoramique (commande 10)

Niveau d'envoi à la Reverb (commande 91)

Niveau d'envoi au Chorus (commande 93)

Sensibilité du Pitch bend

Accord fin

Accord grossier

- * Si vous ne désirez pas que les réglages d'une Partie spécifique soit transmis, réglez le paramètre Rx Switch de cette Partie (Local/Tx/Rx window) sur OFF.

Destination

Le réglage "to Song" signifie que les données seront transmises au morceau interne.

Vous pouvez également spécifier la destination de la transmission (piste ou Pattern) ainsi que la position de destination dans le morceau (mesure-temps-horloge). Mais vous ne pouvez pas choisir une piste ou un Pattern qui ne contient pas de données de jeu.

<Procédure>

- 1 Placez-vous en affichage GM Utility Menu (UTILITY).
- 2 Pressez [F6] (Menu) pour obtenir Menu 1 et pressez [F4] (Xfer) pour sélectionner GM Data Transfer.

Cet affichage peut également être appelé en amenant le curseur sur "4 Data Transfer" et en pressant [ENTER], ou en pressant la touche numérique [4] puis [ENTER] en affichage GM Utility Menu (UTILITY).

- 3 Pressez [F2] (to Song) pour que les données soient transmises au morceau interne.

L'affichage Transfer to Song (UTILITY/Xfer) apparaîtra.

- 4 Amenez le curseur sur TRK (track) et sélectionnez la piste ou le Pattern de destination des données.

Vous pouvez également sélectionner une piste en pressant TRACK/PART [1]–[16], et un Pattern en pressant [PATTERN] et en spécifiant le numéro de Pattern

- 5 Pressez [►] pour amener le curseur sur la droite et spécifiez la position de destination dans le morceau (mesure-temps-horloge).
- 6 Pressez [F6] (Execute) pour exécuter la procédure.

"Transmitting..." s'affichera pendant l'émission des données.

Chapitre 11. Tirer tout le potentiel du XP-80

Cette section évoque différentes techniques pour utiliser efficacement le XP-80 dans des applications spécifiques. Plus vous utiliserez le XP-80, plus rapidement vous apprécierez la réelle puissance de cet instrument.

Techniques d'emploi des Patches

Renforcement des caractéristiques de filtrage

Pour renforcer les caractéristiques de filtrage, réglez le paramètre Structure Type 1&2 (PATCH/Common/Struct/Structure) sur 2, et connectez en série les TVF des Tones 1 et 2.

Cet exemple indique comment accentuer l'efficacité du filtre pour "PR-C:014 MKS-80 Brass".

<Procédure>

- ① Sélectionnez PR-C:014 MKS-80 Brass en affichage de jeu/Play (PATCH).
- ② Pressez [FILTIER/ENV] pour allumer son indicateur.
- ③ Déplacez les curseurs CUTOFF et RESO en jouant des notes et écoutez comment le son change.
- ④ Réglez le paramètre structure Type 1 & 2 (PATCH/Common/Struct/Structure) sur 2.
- ⑤ Bougez les curseurs CUTOFF et RESO et écoutez comme le son change. Notez que l'efficacité du filtre a changé.
- * Il peut être plus aisé de constater les variations en désactivant [EFX], [CHORUS] et [REVERB].

Faire jouer le son d'une note en l'air en même temps qu'une note jouée sur le temps

<Procédure>

- ① Sélectionnez PR-A:087 Music Bells en affichage de jeu/Play (PATCH) et écoutez le son.
- ② Appelez l'affichage Wave Param (PATCH/WG).
- ③ Pressez TONE SELECT [1] pour sélectionner le Tone 1.
- ④ Réglez le paramètre Mode du Tone 1 sur PLAYMATE et le paramètre Time sur 32.
- ⑤ Jouez des notes à intervalle constant sur le clavier du XP-80. Les Tones 1 et 2 jouent tour à tour. Le Tone 1 joue entre le moment où vous pressez une note et celui où vous pressez la suivante. Essayez différents réglages, comme diverses ondes ou modifiez la hauteur.
- * Le Tone 1 ne jouera pas si les deux notes consécutives sont jouées avec un intervalle de 2 secondes ou plus.

Maintien d'une note avec sa modulation

En général, presser la pédale de sustain (Hold) maintient une note. Toutefois, les autres effets disparaissent. Pour garder aussi les autres effets, suivez la procédure ci-dessous.

<Procédure>

- ① Branchez la pédale commutateur (option) en prise HOLD.
- ② Sélectionnez un Patch (PR-C:110 Crash Pad, etc.) auquel un effet sera appliqué quand on bouge le levier de modulation en affichage de jeu /play (PATCH).
- ③ Réglez le paramètre de sustain (Hold) (SYSTEM/Control/Control Source) sur HOLD-1.
- ④ Appelez l'écran Common Control (PATCH/Common/Control) et réglez Peak&Hold Ctrl 1 sur HOLD.

- ⑤ Pressez une note et pressez la pédale commutateur alors que vous poussez vers l'avant le levier de modulation.
- ⑥ Quand la note et le levier de modulation ont été relâchés, la note et l'effet produit par le levier de modulation sont maintenus.

Synchronisation du cycle du LFO sur le tempo du séquenceur

<Procédure>

- ① Sélectionnez PR-B:052 Blade Racer en affichage de jeu/Play (PATCH).
- ② Réglez le paramètre Clock Source (PATCH/Common/Common General) sur SEQUENCER.
- ③ Assurez-vous que le paramètre EXT Sync de chaque Tone (PATCH/LFO&Ctl/LFO1,2 Param) est réglé sur CLK. Sinon, réglez-le.
- ④ Pressez [SEQUENCER] pour appeler l'affichage de jeu/Play (SEQ(Song)). Amenez le curseur sur $\downarrow$ et essayez différentes valeurs en jouant une note.

Le tempo de modulation du Patch changera également en fonction de l'horloge de tempo du séquenceur.

- ⑤ Réglez l'amplitude de modulation comme désiré avec <Depth> (PATCH/LFO&Ctl/LFO1,2 Param) pour chaque Tone.
- * Si vous avez choisi PR-B:47, 49, 51, 52-56, 69, PR-C:34, 93, 97, 99, ou 123, il est possible de synchroniser le LFO sur l'horloge de tempo du séquenceur en réglant le paramètre Clock Source (PATCH/Common/General/Common General) sur SEQUENCER. Essayez.

Modification d'EFX pour correspondre au tempo d'un morceau

<Procédure>

- ① Prenez PR-C:94 Albion en écran de jeu/Play (PATCH).
- ② Réglez le paramètre Clock Source (PATCH/Common/Common General) sur SEQUENCER.
- ③ Vérifiez que EFX Type (PATCH/Effects/General) est réglé sur STEP-FLANGER. Sinon, réglez-le.
- ④ Assurez-vous que le paramètre Step Rate (PATCH/Effects/EFX Param) est réglé sur une valeur de note. Sinon, réglez-le avec une valeur de note.
- ⑤ Avec [SEQUENCER], appelez l'écran de jeu/Play (SEQ(Song)).
- ⑥ Amenez le curseur sur $\downarrow$ et essayez diverses valeurs en jouant sur le clavier du XP-80. Vous noterez que le tempo de modulation du Patch change conjointement à l'horloge de tempo du séquenceur du XP-80.

Vous pouvez modifier les valeurs de paramètres d'EFX en accord avec l'horloge de tempo du séquenceur lorsque vous avez sélectionné les types suivants pour EFX Type.

EFX Type	Paramètre d'EFX
16 : STEP-FLANGER	Paramètre Step Rate
19 : RIPLE-TAP-DELAY	Paramètre Delay Left-Right
20 : QUADRUPLE-TAP-DELAY	Paramètre Delay 1-4

- * Si vous avez choisi PR-B:57, 65, 68, PR-C:94, 96, et 98, vous pouvez synchroniser les variations de paramètre d'EFX sur l'horloge de tempo du séquenceur en réglant Clock Source (PATCH/Common/Common General) sur SEQUENCER. Essayez et constatez.

Emploi d'une pédale pour modifier la vitesse de rotation de l'effet rotatif

<Procédure>

- 1 Connectez une pédale commutateur (option) à l'une des prises CONTROL PEDAL 1-4 (1 dans cet exemple).
- 2 Appelez l'affichage Pedal Assign (SYSTEM/Control) et réglez le paramètre <Assign> de la pédale 1 sur CC04:FOOT-TYPE.
- 3 Sélectionnez PR-A:54 Rocker Spin en affichage de jeu/Play (PATCH).

Ce Patch utilise l'effet rotatif (ROTARY) comme type d'EFX.

- 4 Appelez l'affichage EFX Control (PATCH/Effects), puis réglez la source de commande d'EFX Ctrl 1 sur FOOT et Depth sur +63.
- 5 Quand vous désirez accélérer l'effet rotatif, pressez la pédale commutateur. Relacher la pédale commutateur ralentira l'effet rotatif.

Jeu de break au tempo du morceau

La carte d'extension optionnelle "SR-JV80-06 Dance" contient des Patches dérivés d'ondes avec des notions de tempo (coup par minute ou BPM). Vous pouvez jouer ces breaks en synchronisation avec le tempo du séquenceur.

- * La mémoire du XP-80 ne contient pas de ces breaks

<Procédure>

- 1 Sélectionnez 001:All night! en affichage de jeu/Play (PATCH).
- 2 Réglez le paramètre Clock Source (PATCH/Common/Common General) sur SEQUENCER.
- 3 Appelez l'affichage Wave Param (PATCH/WG/WG Prm).
- 4 Changez le Tone en pressant TONE SELECT [1]-[4] et choisissez un Tone qui utilise des formes d'ondes avec des indications de BPM.

Le nom de l'onde apparaîtra entre parenthèses () au-dessous du paramètre Wave Number. Vous noterez que dans cet exemple, le Tone 2 du Patch utilise un break appelé Slammin' 130.

- 5 Réglez le paramètre Tone Delay Mode du Tone 2 sur TEMPO-SYNC.
- 6 Pressez [SEQUENCER] pour appeler l'affichage de jeu (SEQ(Song)).
- 7 Amenez le curseur sur ↓ et essayez différentes valeurs pendant que vous pressez une touche.

Le break s'accélère avec l'horloge de tempo du séquenceur.

- * Les breaks jouent au tempo du séquenceur quelle que soit la touche pressée. Les réglages de hauteur et de FXM seront ignorés.

Emploi du curseur C1 pour changer en temps réel le panoramique des sons

Vous pouvez assigner différentes fonctions au curseur C1. Ici, l'emplacement stéréo (position panoramique) d'un Patch changera par déplacement du curseur C1

<Procédure>

- 1 Appelez l'écran Control Assign (SYSTEM/Control).
 - 2 Réglez <Assign> du curseur C1 sur CC10: PANPOT.
- * Avec d'autres réglages <Assign>, vous pouvez essayer

différentes variations

- 3 Sélectionnez un Patch en affichage de jeu/Play (PATCH).
- 4 Déplacez le curseur C1 pendant que vous jouez au clavier.

Vous noterez que le son se déplace entre droite et gauche

- * Pour mieux entendre les variations de panoramique, désactivez [EFX], [CHORUS] et [REVERB].

Emploi du XP-80 pour le jeu en direct (Live)

Changements simultanés de plusieurs sons d'un appareil MIDI externe

Lorsqu'une nouvelle Performance est sélectionnée, le son correspondant au numéro de sélection de banque et au numéro de programme de la Performance sélectionnée est habituellement choisi sur l'appareil MIDI externe.

Une fois que vous avez réglé le numéro de sélection de banque et le numéro de programme de chaque Partie pour qu'il corresponde au son désiré sur l'appareil MIDI externe, vous pouvez sélectionner plusieurs sons sur l'appareil MIDI externe en changeant la Performance.

- * Utilisez une Performance Layer lorsque vous faites cette opération. Une Performance Single n'aura pas d'effet. Veillez à régler le paramètre Key Mode (PERFORM/Common/Common) sur LAYER.

<Procédure>

- 1 Sélectionnez la Partie à utiliser pour piloter l'appareil MIDI externe
 - 2 Appelez l'affichage Bank Select Group (SYSTEM/MIDI)
 - 3 Réglez le paramètre Bank Select de l'appareil MIDI externe (Bank MSB et Bank LSB) sur une valeur Grp1-7. Réglez le paramètre Grp1-7 Switch sur ON pour que la sélection de banque puisse être envoyée à l'appareil MIDI externe.
 - 4 Appelez l'affichage Part MIDI (PERFORM/MIDI) de la Partie sélectionnée. Puis réglez le paramètre Channel sur la même valeur que le canal de réception de l'appareil MIDI externe, le paramètre Tx Switch sur ON et le paramètre Tx Bank Select sur la même valeur Grp1-7 qu'à l'étape 3 ci-dessus.
 - 5 Appelez l'affichage Part Param (PERFORM/Part) et réglez le paramètre Patch Number sur la même valeur que le numéro de programme du son que vous désirez faire jouer sur l'appareil MIDI externe.
- * Si le numéro de programme de l'appareil MIDI externe s'exprime de 0 à 127, réglez le paramètre P.C. Number en ajoutant 1 à la valeur voulue sur l'appareil MIDI externe.
 - 6 Sauvegardez la Performance.
 - 7 Essayez de passer à une autre Performance puis de revenir à la Performance que vous venez de sauvegarder et voyez si le son de l'appareil MIDI externe change comme vous le voulez. Sinon, vérifiez vos réglages et l'appareil MIDI externe.

Changement des sons par pédale commutateur

Vous pouvez changer de Patch/Performance/ensemble rythmique par défilement de leurs numéros à l'aide d'une pédale commutateur.

<Procédure>

- ❶ Connectez une pédale commutateur en prise CONTROL PEDAL (1 dans cet exemple).
 - ❷ Appelez l'affichage Pedal Assign (SYSTEM/Control) et réglez <Assign> pour la pédale 1 sur 98:PROG-UP.
 - ❸ Appelez l'affichage de jeu/Play de la source sonore.
 - ❹ Chaque fois que vous pressez la pédale, vous appelez le Patch, la Performance ou l'ensemble rythmique suivant.
- * Si vous connectez une autre pédale commutateur en prise CONTROL PEDAL 2 et réglez <Assign> de pédale 2 sur 99:PROG-DOWN, vous pouvez avancer et reculer dans les Patches/Performances/ensembles rythmiques à l'aide des deux pédales commutateur.

Emploi d'une pédale commutateur pour lancer et arrêter la reproduction

<Procédure>

- ❶ Connectez une pédale commutateur optionnelle à l'une des prises CONTROL PEDAL 1-4 (1 dans cet exemple).
- ❷ Appelez l'affichage Pedal Assign (SYSTEM/Control) et réglez <Assign> pour la pédale 1 sur 100:START/STOP.
- ❸ Sélectionnez le morceau que vous désirez faire reproduire en affichage de jeu/Play (SEQ(Song)).
- ❹ Pressez la pédale commutateur pour lancer la reproduction. Pour l'arrêter, pressez à nouveau la pédale commutateur.

Faire correspondre le tempo de reproduction du morceau avec le tempo d'interprétation d'un groupe

Vous pouvez piloter en temps réel le tempo de reproduction d'un morceau en pressant la pédale à intervalles spécifiques (en battant la mesure).

<Procédure>

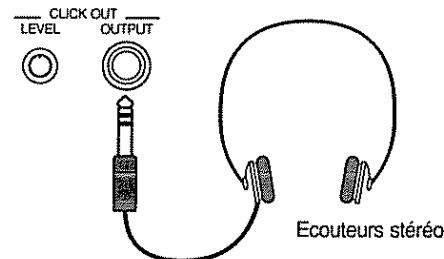
- ❶ Connectez une pédale commutateur optionnelle à l'une des prises CONTROL PEDAL 1-4 (1 dans cet exemple).
- ❷ Appelez l'affichage Pedal Assign (SYSTEM/Control) et réglez <Assign> pour la pédale 1 sur 102:TAP-TEMPO.
- ❸ Dès que vous lancez la reproduction d'un morceau, faites jouer le groupe.
- ❹ Si le tempo de reproduction du morceau s'éloigne de celui du groupe, pressez la pédale commutateur à chaque noire pour vous resynchroniser sur le jeu en direct.

Le tempo de reproduction du morceau changera en fonction de l'intervalle de temps qui s'écoule entre chaque pression de la pédale commutateur.

Jeu de batterie en se référant à un clic de XP-80

<Procédure>

- ❶ Connectez les écouteurs du batteur en prise CLICK OUT OUTPUT.



- ❷ Quand le morceau est joué, un clic se fait entendre.
- ❸ Ajustez la commande CLICK OUT LEVEL pour obtenir le niveau de volume désiré dans les écouteurs.

Ajustez la balance de volume avec l'amplificateur pour écouter les autres instruments et le clic.

Techniques de création de morceau

Enregistrement d'un morceau avec un niveau de volume constant quelle que soit la dynamique de jeu au clavier

<Procédure>

- ❶ Réglez le paramètre Keyboard Velocity (SYSTEM/Setup) comme vous le désirez.

Par exemple, réglez une valeur de 20 ou moins pour le pianissimo, d'environ 64 pour le mezzo forte et de 100 ou plus pour le fortissimo.

- ❷ Jouez sur le clavier.

Quelle que soit votre dynamique de jeu, le morceau sera enregistré avec une dynamique constante (volume constant).

Fondu de début ou de fin de morceau

Pour avoir un fondu en début ou en fin de morceau, enregistrez en plus (avec mixage) des changements de volume après avoir enregistré un morceau.

<Procédure>

- ❶ Enregistrez un morceau.
- ❷ Avec [REC], appelez l'écran Realtime Rec Stand-by (SEQ), et réglez Mode sur MIX et les autres paramètres selon vos désirs.
- ❸ Amenez le curseur sur "PART", et pressez TRACK/PART [1]-[16] pour sélectionner la Partie à piloter.

Si vous avez fixé une Partie 1 à 4, les curseurs 1, 2, 3, et 4 ajustent respectivement les Parties 1, 2, 3, et 4.

Si vous avez choisi une Partie 5 à 8, les curseurs 1, 2, 3, et 4 ajustent respectivement les Parties 5, 6, 7, et 8.

Si vous avez choisi une Partie 9 à 12, les curseurs 1, 2, 3, et 4 ajustent respectivement les Parties 9, 10, 11, et 12.

Si vous avez choisi une Partie 13 à 16, les curseurs 1, 2, 3, et 4 ajustent respectivement les Parties 13, 14, 15, et 16.

- * La destination de l'enregistrement sera la piste ayant le numéro de la Partie sélectionnée. Pour enregistrer sur une autre piste, amenez le curseur sur "TRACK" et tournez VALUE ou pressez [INC]/[DEC].
- ④ Pour un fondu d'arrivée du morceau, réglez le curseur au plus bas. Pour un fondu de disparition, réglez le curseur au plus haut. Autrement, placez le curseur à une position appropriée.
- ⑤ Pressez [LEVEL] pour allumer l'indicateur.
- ⑥ Lancez l'enregistrement selon la méthode spécifiée pour "Count In".
- ⑦ Déplacez le curseur pour ajuster le niveau de volume.
- ⑧ Une fois terminé le réglage de volume, pressez [STOP/PLAY] pour terminer l'enregistrement.
- * Il est possible de commander simultanément le volume de quatre Parties. Pour plus de Parties, copiez les données de volume par Track Edit, puis changez le canal MIDI pour l'adapter aux réglages de Parties.
- * Si le morceau traîne un peu, utilisez la fonction d'édition Data Thin (réduction de données) pour réduire les données d'expression si nécessaire.

Changement de son durant un morceau

Pour changer de sonorité instrumentale en cours de morceau, enregistrez les numéros de sélection de banque (MSB et LSB) et de programme à l'emplacement voulu pour le changement de son. Enregistrer de telles données vous assurera que le morceau se reproduira toujours avec le son sélectionné.

- * Si seul le numéro de programme est reçu, sans numéro de sélection de banque, c'est le son demandé dans le groupe spécifié tel que PR-A et USER qui change.
- * Si vous sélectionnez un autre Patch/Performance/ensemble rythmique durant l'enregistrement d'un morceau, le numéro de sélection de banque et le numéro de programme du Patch/Performance/ensemble rythmique sélectionné sont enregistrés automatiquement. Si vous sélectionnez un autre Patch/Performance/ensemble rythmique en affichage Realtime Rec Stand-by (SEQ), le numéro de sélection de banque et le numéro de programme du Patch/Performance/ensemble rythmique seront enregistrés au point de début d'enregistrement.

Changement de Patch

Groupe	Numéro de Patch	Sélection de banque		Numéro de programme
		MSB	LSB	
USER	1-128	80	0	1-128
PR-A	1-128	81	0	1-128
PR-B	1-128	81	1	1-128
PR-C	1-128	81	2	1-128
GM	1-128	81	3	1-128
XP-A	1-128	84	0	1-128
XP-A	129-256	84	1	1-128
XP-B	1-128	84	2	1-128
XP-B	129-256	84	3	1-128
XP-C	1-128	84	4	1-128
XP-C	129-256	84	5	1-128
XP-D	1-128	84	6	1-128
XP-D	129-256	84	7	1-128

Changement de Performance

Groupe	N° de Performance	Sél. de banque		N° de programme
		MSB	LSB	
USER	1-32	80	0	1-32
PR-A	1-32	81	0	1-32
PR-B	1-32	81	1	1-32

- * Quand vous changez de Performance, le canal MIDI de sélection de banque et numéro de programme devant être enregistré doit correspondre au réglage du paramètre Ctrl-Ch de la Performance (SYSTEM/MIDI/MIDI Param 1). Pour changer le Patch ou l'ensemble rythmique assigné à une Partie, faites correspondre le canal MIDI du numéro de sélection de banque et du numéro de programme enregistré avec le canal MIDI de la Partie. Mais si le réglage de Ctrl-Ch de Performance est le même que celui du canal MIDI d'une Partie, le paramètre Ctrl-Ch aura priorité, et c'est donc une nouvelle Performance qui sera sélectionnée.

Changement d'ensemble rythmique

Groupe	N° d'ens. rythmique	Sél. de banque		N° de programme
		MSB	LSB	
USER	1, 2	80	0	1, 2
PR-A	1, 2	81	0	1, 2
PR-B	1, 2	81	1	1, 2
PR-C	1, 2	81	2	1, 2
GM	1, 2	81	3	1, 2
XP-A	1-128	84	0	1-128
XP-A	129-256	84	1	1-128
XP-B	1-128	84	2	1-128
XP-B	129-256	84	3	1-128
XP-C	1-128	84	4	1-128
XP-C	129-256	84	5	1-128
XP-D	1-128	84	6	1-128
XP-D	129-256	84	7	1-128

- * Pour la sélection d'un autre ensemble rythmique, faites correspondre le canal MIDI de sélection de banque et de numéro de programme devant être enregistré avec celui de la Partie 10 de la Performance. Avec le réglage par défaut, le canal MIDI de la Partie 10 est le canal 10.

<Procédure>

- ① Appelez l'affichage Microscope (SEQ/Micro).
- ② Avec [▲] ou [▼], amenez ">" sur la position de morceau où vous désirez que le son change.

Si cette position ne s'affiche pas, amenez le curseur sur une position proche (mesure-temps-horloge) et spécifiez l'emplacement exact voulu avec les touches numériques.

- ③ Pressez [F1] (Create) pour appeler l'affichage Create Event (SEQ/Micro).
- ④ Amenez le curseur sur "Control Change".
- ⑤ Pressez [F6] (Execute).
- ⑥ Réglez CC# (numéro de commande) sur 0, puis spécifiez le MSB (octet de poids fort) de sélection de banque.
- ⑦ Répétez les étapes 3 à 5.
- ⑧ Réglez CC# (numéro de commande) sur 32, puis spécifiez le LSB (octet de poids faible) de sélection de banque.
- ⑨ Pressez [F1] (Create) pour appeler l'affichage Create Event (SEQ/Micro).
- ⑩ Amenez le curseur sur "Program Change".

- ① Pressez [F6] (Execute).
- ② Programmez le numéro de programme désiré.

Pour éviter les disparitions de son en cours de morceau

Le XP-80 peut produire jusqu'à 64 voix simultanément. Mais si vous avez besoin de plus de 64 voix simultanées, les notes excédant la limite seront coupées en commençant par la note de plus basse priorité, afin de satisfaire la demande en nouvelles notes. Vous pouvez prévenir cela en utilisant la réserve de voix (Voice Reserve) pour assurer qu'un nombre minimal de notes sera toujours disponible pour chaque Partie.

<Voix simultanées>

Le XP-80 peut produire jusqu'à 64 voix simultanées. La valeur 64 ne représente pas simplement le nombre de notes pouvant être jouées, car cela dépend du nombre de Tones utilisés par chaque Patch. Si vous jouez d'un Patch qui n'utilise qu'un seul Tone en pressant une seule touche, vous pouvez produire une note à la fois. Si vous jouez de deux Patches, chacun utilisant quatre Tones, en pressant deux notes, vous utilisez huit voix simultanées. Le calcul de voix simultanées est aisé à l'aide de cette formule : (nombre de notes actuellement produites) x (nombre de Tones utilisés dans le Patch joué).

Si vous utilisez le XP-80 en mode Performance pour faire jouer un ensemble, comptez le nombre total de Tones utilisés par toutes les Parties.

<Procédure>

- ① Sélectionnez la Performance voulue en affichage de jeu/Play (PERFORM).
- ② Pressez [◀] ou [▶] pour sélectionner la Partie pour laquelle vous désirez réserver des notes.
- ③ Pressez [▼] pour appeler l'affichage de jeu/Play d'un Patch assigné à la Partie.
- ④ Confirmez les Tones utilisés par le Patch représenté sous le nom de Patch.

Par exemple, une indication "Tone:12-" signifie que deux Tones sur quatre sont utilisés.

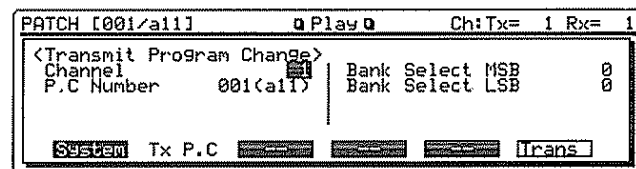
- ⑤ Pressez [▲] pour retourner à l'affichage de jeu/Play (PERFORM).
- ⑥ Appelez l'affichage Part Param (PERFORM/Part).
- ⑦ Réglez le paramètre Voice Reserve sur le nombre de notes à réserver.

Emploi d'appareils MIDI externes

Emploi du XP-80 pour changer le son d'un appareil MIDI externe.

<Procédure>

- ① Pressez [LOCAL/TX/RX] pour ouvrir la fenêtre LOCAL/TX/RX.
- ② Pressez [F2] (Tx P.C) ou [F3] (Tx P.C) pour appeler la fenêtre de transmission de changement de programme.



- ③ Réglez le canal MIDI (channel), le numéro de programme (P.C Number), l'octet fort de sélection de banque (Bank Select MSB), et l'octet faible de sélection de banque (Bank Select LSB) pour qu'ils correspondent au son utilisé par l'appareil MIDI externe.

* Si le numéro de programme de l'appareil MIDI externe est exprimé de 0 à 127, réglez le paramètre P.C Number en ajoutant 1 à la valeur voulue sur l'appareil MIDI externe.

- ④ Pressez [F6] (Trans) pour changer le son de l'appareil MIDI externe.

Emploi du XP-80 pour piloter des appareils MIDI externes

<Procédure>

- ① Reliez la MIDI OUT du XP-80 à la MIDI IN de l'appareil MIDI externe à l'aide d'un câble MIDI.
- ② Réglez le canal MIDI du XP-80 pour qu'il corresponde au canal de réception de l'appareil MIDI externe.

Le canal MIDI est déterminé par les paramètres suivants

Mode Patch : Paramètre Patch Tx-Ch (SYSTEM/MIDI/MIDI Param 1)

Mode Performance : Paramètre Channel (PERFORM/MIDI/Part MIDI), paramètre Tx Switch (PERFORM/MIDI/Part MIDI) sur ON

- ③ Si vous désirez ne faire jouer que la source sonore de l'appareil MIDI externe, réglez le paramètre Local Switch (SYSTEM/MIDI/MIDI Param 1) sur OFF.

Si vous désirez connecter deux appareils MIDI externes ou plus, utilisez la prise MIDI THRU des appareils MIDI externes.

* Si vous enchaînez trois appareils MIDI ou plus sous la forme IN→THRU→IN→THRU..., le signal MIDI peut se dégrader et causer des erreurs de transmission de données. L'emploi d'un boîtier MIDI Thru est recommandé dans de tels cas. Ces boîtiers permettent à un seul flux de données MIDI d'être envoyé à un grand nombre d'appareils MIDI ou de module de sons sans causer d'erreur de données.

Jeu de la source sonore du XP-80 depuis un appareil MIDI externe

<Procédure>

- ❶ Reliez la MIDI IN du XP-80 à la MIDI OUT de l'appareil MIDI externe à l'aide d'un câble MIDI.
- ❷ Réglez le canal MIDI du XP-80 pour qu'il corresponde au canal de transmission de l'appareil MIDI externe.

Le canal MIDI est déterminé par les paramètres suivants

Mode Patch : Paramètre Patch Rx-Ch (SYSTEM/MIDI/MIDI Param 1)

Mode Performance : Paramètre Channel (PERFORM/MIDI/Part MIDI), paramètre Rx Switch (PERFORM/MIDI/Part MIDI) sur ON

Synchronisation avec des appareils MIDI externes

Synchronisation d'un séquenceur externe sur le séquenceur du XP-80

<Procédure>

- ❶ Reliez la MIDI OUT du XP-80 à la MIDI IN de l'appareil MIDI externe à l'aide d'un câble MIDI.
- ❷ Pressez [SEQUENCER] pour appeler l'affichage de jeu/Play (SEQ(Song)).
- ❸ Réglez le paramètre Sync Mode (SEQ/Setup/SEQ System Setup) sur INTERNAL et le paramètre Sync Out (SEQ/Setup/SEQ Sys/SEQ System Setup) sur ON.
- ❹ Réglez le séquenceur externe pour qu'il se synchronise avec le séquenceur du XP-80.
- ❺ Pressez [STOP/PLAY], et le séquenceur du XP-80 et le séquenceur externe joueront simultanément.

Quand la reproduction s'arrête sur le séquenceur du XP-80, le séquenceur externe s'arrête également. Pour interrompre la reproduction, pressez [STOP/PLAY].

Synchronisation du séquenceur du XP-80 sur un séquenceur externe

<Procédure>

- ❶ Reliez la MIDI IN du XP-80 à la MIDI OUT de l'appareil MIDI externe à l'aide d'un câble MIDI.
- ❷ Pressez [SEQUENCER] pour appeler l'affichage de jeu/Play (SEQ(Song)).
- ❸ Réglez le paramètre Sync Mode (SEQ/Setup/SEQ System Setup) sur SLAVE.
- ❹ Réglez le séquenceur externe pour qu'il transmette les messages d'horloge MIDI.
- ❺ Quand vous lancez la reproduction sur le séquenceur externe, le séquenceur du XP-80 commence la sienne.

Quand la reproduction s'arrête sur le séquenceur externe, le séquenceur du XP-80 s'arrête également. Pour interrompre la reproduction, stoppez celle-ci sur le séquenceur externe.

- * Si vous désirez ne piloter que le lancement/arrêt de reproduction du morceau depuis un séquenceur externe et non pas le tempo par synchronisation du XP-80 sur les messages d'horloge MIDI reçus, réglez le paramètre Sync Mode sur REMOTE.

- * Quand un message de sélection de morceau (Song Select) de valeur 0 est reçu d'un séquenceur externe, le morceau de la mémoire interne (morceau numéro 0) est sélectionné. Quand le message Song Select 1 est reçu, le premier morceau sauvegardé sur disquette (morceau numéro 1) est sélectionné.

- * Quand un message de position dans le morceau (Song Position Pointer) est reçu d'un séquenceur externe, la position actuelle dans le morceau de la mémoire interne change de façon correspondante.

Enregistrement d'un morceau d'un séquenceur externe dans le séquenceur du XP-80

<Procédure>

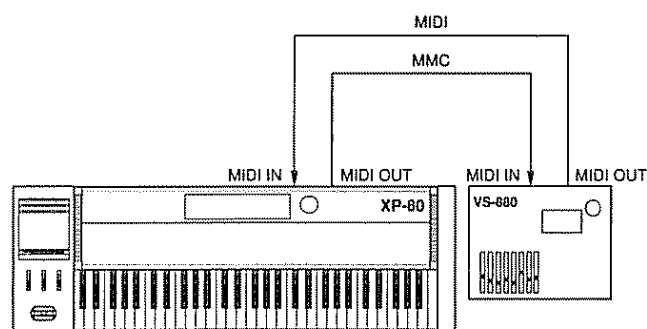
- ❶ Connectez la MIDI IN du XP-80 à la MIDI OUT du séquenceur MIDI externe à l'aide d'un câble MIDI.
- ❷ Pressez [SEQUENCER] pour appeler l'affichage de jeu/Play (SEQ(Song)).
- ❸ Réglez le paramètre Sync Mode (SEQ/Setup/SEQ System Setup) sur SLAVE.
- ❹ Réglez le séquenceur externe pour qu'il transmette les messages d'horloge MIDI.
- ❺ Pressez [REC] pour préparer à l'enregistrement.
- ❻ Pour lancer l'enregistrement, faites reproduire le morceau sur le séquenceur externe.
- ❼ Pour stopper l'enregistrement, stoppez la reproduction sur le séquenceur externe.

Synchronisation sur l'enregistreur à disque dur VS-880

Vous pouvez connecter le XP-80 au VS-880 et le synchroniser au VS-880 pour aisément combiner le morceau sur le XP-80 avec des voix ou instruments acoustiques enregistrés. En d'autres termes, en vous synchronisant sur le VS-880, vous pouvez créer une piste audio pour le XP-80. Le XP-80 comme le VS-880 peuvent servir de commande, aussi pouvez-vous aisément vous synchroniser avec les voix ou votre propre instrument acoustique pendant que vous jouez.

<Connexion du XP-80 au VS-880>

Lorsque vous synchronisez le XP-80 au VS-880, la relation suivante s'établit.



Le XP-80 peut piloter le lancement/arrêt de la reproduction du morceau et accéder à une position différente dans le morceau par transmission de commandes MMC au VS-880. Le VS-880 à son tour peut commander le lancement/arrêt de la reproduction et de l'enregistrement du morceau ainsi que l'accès à une position différente dans le morceau par envoi de messages MIDI au XP-80. Cela rend possible la reproduction en boucle ou l'enregistrement par insertion en un point spécifique.

<MMC (MIDI Machine Control)>

MMC est un protocole utilisé pour piloter les magnétophones, magnétoscopes, systèmes d'enregistrement numériques et autres enregistreurs par le MIDI. Trente sept commandes MMC sont disponibles dont Stop et Play.

Préparation à la synchronisation sur le VS-880

Réglage des paramètres

Pour que le XP-80 se synchronise sur le VS-880, réglez les paramètres du XP-80 comme ci-dessous. Ces paramètres doivent être ramenés à leur valeur d'origine après synchronisation.

Paramètre MMC Output (SEQ/Setup/SEQ System Setup)

Lorsque vous utilisez le XP-80 pour piloter le VS-880, réglez-le sur ON. À l'opposé, réglez-le sur OFF.

- * Les actions ne peuvent pas être effectuées correctement lorsque le VS-880 pilote le XP-80 alors que celui-ci a son paramètre MMC Output réglé sur ON.

Paramètre Frame Mode (SEQ/Setup/SEQ System Setup)

Pour faire correspondre la fréquence d'image du XP-80 avec celle du VS-880, réglez ce paramètre sur la même valeur que MTC Type du VS-880. Si le paramètre MTC Type du VS-880 est réglé sur 29N, réglez ce paramètre sur 30.

- * Lorsque vous reliez le XP-80 au VS-880, il est recommandé de régler les deux unités sur 30.

Paramètre Offset Time (SEQ/Setup/SEQ System Setup)

Pour permettre au XP-80 et au VS-880 de se placer sur la même position dans le morceau, réglez ce paramètre sur la même valeur que le paramètre Ofs du VS-880.

Enregistrement de l'horloge MIDI du morceau du XP-80 en piste de synchronisation du VS-880

Pour synchroniser le XP-80 sur le VS-880, utilisez la piste de synchronisation ou la carte de tempo du VS-880.

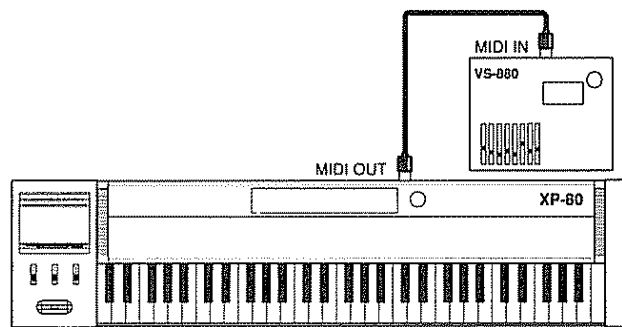
Si le tempo est constant du début à la fin du morceau ou avec juste un changement mineur de tempo, vous pouvez créer une carte de tempo (tempo map) avant de synchroniser (voir les instructions du VS-880). Dans ce cas, les procédures ci-dessous ne sont pas nécessaires.

Pour synchroniser un morceau contenant des changements progressifs de tempo tels qu'accelerandos ou ritardandos, utilisez une piste de synchronisation. En comparaison avec la carte de tempo qui fixe le tempo par intervalles d'une mesure, l'emploi de la piste de synchronisation rend possible de plus fidèles changements progressifs de tempo.

- * Insérez plusieurs mesures vierges au début des morceaux du VS-880 et du XP-80 pour éviter toute instabilité de synchronisation.

<Procédure>

- ① Connectez le XP-80 au VS-880 via un câble MIDI comme ci-dessous.



- ② Assurez-vous que Sync Mode (SEQ/Setup/SEQ System Setup) est réglé sur INTERNAL, et MMC output (SEQ/Setup/SEQ System Setup) sur ON.
- ③ Fixez le morceau du XP-80 à synchroniser avec le VS-880.
- ④ Réglez les paramètres du VS-880 pour enregistrer les messages d'horloge MIDI sur la piste de synchronisation.
- * Pour des détails, voir les instructions du VS-880.
- ⑤ Pressez [STOP/PLAY] pour faire reproduire le morceau du XP-80.

Dès que la reproduction du morceau du XP-80 commence, l'horloge MIDI est enregistrée en piste de synchronisation du VS-880. Une fois la reproduction terminée, le VS-880 arrête automatiquement l'enregistrement d'horloge MIDI.

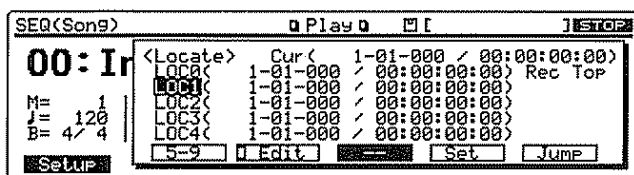
Contrôle du temps pour une position du morceau

Comme le XP-80 et le VS-880 gèrent les mesures de façons différentes, les indications de mesure peuvent ne pas correspondre. Vous pouvez éviter cela en synchronisant le XP-80 au VS-880 à l'aide d'une gestion basée sur le temps.

Sur le XP-80, une position du morceau est indiquée avec "mesure-temps-horloge". Toutefois, la fenêtre Locate permet également l'affichage sous forme "heure-minute-seconde-image". Vérifiez l'indication de temps pour la position spécifiée dans le morceau à l'aide de la procédure suivante.

<Procédure>

- 1 Accédez à l'affichage de jeu/Play (SEQ(Song)) ou à l'affichage Microscope (SEQ), et déplacez-vous jusqu'à la position correspondant au temps à vérifier.
- 2 Pressez [LOCATE] pour ouvrir la fenêtre Locate.



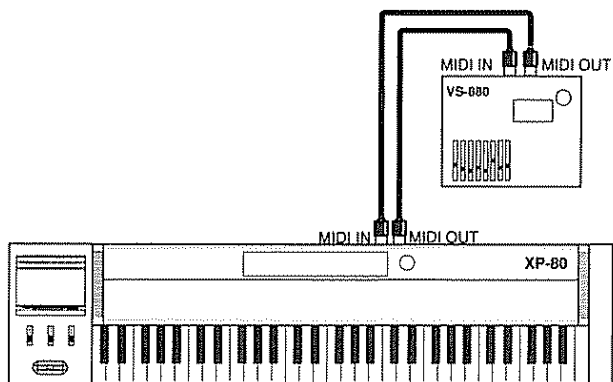
- 3 La ligne supérieure de la fenêtre Locate donne le temps correspondant à la position actuelle, aussi vérifiez-le.
- * Si vous avez réglé Offset Time (SEQ/Setup/SEQ System Setup), cette valeur s'ajoute au temps.
- 4 Une position Locate peut être spécifiée en termes de temps, comme avec "mesure-temps-horloge".

Reproduction de fichiers de morceau

- * Comme le XP-80 et le VS-880 gèrent les mesures de façons différentes, les indications de mesure peuvent ne pas correspondre si le morceau contient des changements de format de mesure ou de tempo ou est en reproduction en boucle avec synchronisation. Toutefois, la reproduction réelle sera synchronisée.

<Procédure>

- 1 Assurez-vous que les préparations sont correctement faites avant toute reproduction. Référez-vous à "Préparation à la synchronisation avec le VS-880" ci-dessus.
- 2 Réglez le paramètre Sync Mode (SEQ/Setup/SEQ System Setup) sur SLAVE.
- 3 Connectez le XP-80 au VS-880 à l'aide de câbles MIDI comme ci-dessous.



- 4 Sélectionnez le morceau du XP-80 que vous désirez synchroniser au VS-880.
- 5 Réglez les paramètres du VS-880 pour le préparer à la synchronisation.

SYS MIDI PRM

Paramètre SysEx Rx : ON
Paramètre MMC : SLAVE
Paramètre MIDIThr : Out
Paramètre CtrType : Off

SYS SYNC/Tempo

Paramètre Source : INT
Paramètre Gen. : MIDIClk ou SyncTr

- * Pour des détails, référez-vous aux instructions du VS-880.

- 6 Lancez la reproduction d'un morceau.

Réglez sur ON le paramètre MMC Output, puis lancez la reproduction du morceau avec le XP-80. Réglez sur OFF le paramètre MMC Output lorsque vous lancez la reproduction depuis le VS-880

Enregistrement sur le VS-880

- * Comme le XP-80 et le VS-880 gèrent les mesures de façons différentes, les indications de mesure peuvent ne pas correspondre si le morceau contient des changements de format de mesure ou de tempo ou est en reproduction en boucle avec synchronisation. Toutefois, la reproduction réelle sera synchronisée.

<Avant d'enregistrer sur le VS-880>

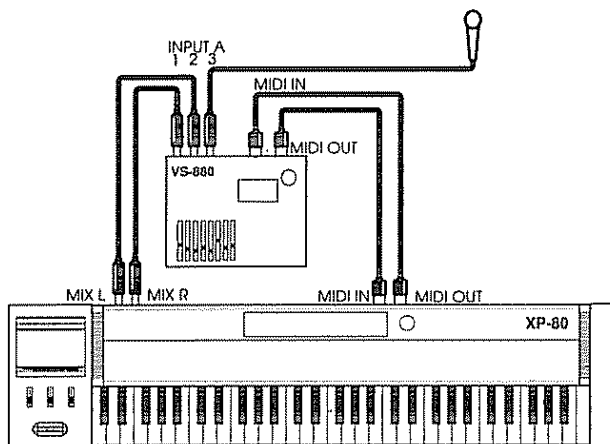
Dans un morceau enregistré sur le XP-80, chaque donnée de jeu est enregistrée sous forme d'un message MIDI, simplifiant l'édition. Mais il n'est pas possible d'enregistrer conjointement des instruments acoustiques ou des voix. Sur le VS-880, les instruments acoustiques et les voix peuvent être directement enregistrés.

Vous pouvez enregistrer basse, batterie et autres Parties instrumentales sur le XP-80 pour compléter la base d'un morceau puis enregistrer des instruments acoustiques ou des voix sur le VS-880 qui est alors synchronisé.

- * Quand vous enregistrez un morceau contenant un changement de tempo, enregistrez d'abord l'horloge MIDI du morceau du XP-80 sur la piste de synchronisation du VS-880. Rappelez-vous qu'il est difficile de changer la durée d'un morceau après que l'horloge MIDI ait été enregistrée sur la piste de synchronisation. Par conséquent, terminez le morceau du XP-80 avant d'enregistrer l'horloge MIDI sur la piste de synchronisation.

<Procédure>

- ❶ Assurez-vous que les préparatifs ont été correctement faits avant d'enregistrer sur le VS-880. Référez-vous au chapitre précédent "Préparation à la synchronisation sur le VS-880".
- ❷ Réglez le paramètre Sync Mode (SEQ/Setup/SEQ System Setup) sur SLAVE.
- ❸ Connectez le XP-80 au VS-880 avec les câbles MIDI et les câbles audio comme ci-dessous. Puis connectez un microphone pour les instruments acoustiques ou les voix via un câble audio dans le VS-880.



- ❹ Sélectionnez le morceau du XP-80 que vous désirez synchroniser.
- ❺ Réglez les paramètres du VS-880 pour la synchronisation.

SYS MIDI PRM

Paramètre SysEx Rx : ON
 Paramètre MMC : SLAVE
 Paramètre MIDIThr : Out
 Paramètre CtrType : Off

SYS SYNC/Tempo

Paramètre Source : INT
 Paramètre Gen. : MIDIClk ou SyncTr

- * Pour des détails, voir les instructions du VS-880.
- ❻ Lancez l'enregistrement sur le VS-880. Interprétez la Partie vocale ou instrumentale de façon simultanée à la reproduction du morceau du XP-80.

Réglez le paramètre Output MMC sur OFF si vous lancez l'enregistrement du morceau depuis le VS-880. Réglez-le sur ON si vous lancez l'enregistrement depuis le XP-80.

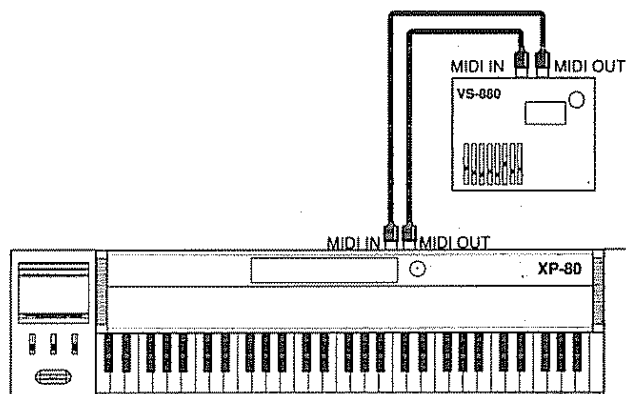
<Ré-enregistrement d'une Partie d'un morceau>

Si vous avez fait une erreur durant l'enregistrement ou si vous n'aimez pas votre interprétation, vous pouvez ré-enregistrer la Partie spécifiée par insertion ((punch-in). Mais vous ne pouvez pas utiliser de fonction d'insertion automatique (auto punch-in) sur le VS-880 avec la fonction de bouclage (Loop). Pour un enregistrement par insertion avec la fonction de bouclage, utilisez l'insertion manuelle (manual punch-in).

Enregistrement sur le XP-80

Pour ré-enregistrer la batterie, la basse ou d'autres Parties instrumentales que vous avez créées sur le XP-80 après avoir terminé l'enregistrement des instruments acoustiques ou voix, utilisez la procédure suivante :

- * Quand vous enregistrez sur le XP-80 avec le VS-880 synchronisé sur le XP-80, il n'est pas possible d'enregistrer des boucles dans le XP-80.
- ❶ Assurez-vous que les préparatifs ont été correctement faits avant d'enregistrer sur le XP-80. Référez-vous au chapitre précédent "Préparation à la synchronisation sur le VS-880".
- ❷ Réglez le paramètre Sync Mode (SEQ/Setup/SEQ System Setup) sur SLAVE.
- ❸ Connectez le XP-80 au VS-880 avec les câbles MIDI comme ci-dessous.



- ❹ Réglez les paramètres du XP-80 pour préparer l'enregistrement.
- * Pour lancer l'enregistrement, réglez Count In sur 0 ou Wait Note. Si Count In est réglé sur 1 ou 2, l'enregistrement sera retardé de 1 ou 2 mesures.
- ❺ Réglez les paramètres du VS-880 pour préparer la synchronisation.

SYS MIDI PRM

Paramètre SysEx Rx : ON
 Paramètre MMC : SLAVE
 Paramètre MIDIThr : Out
 Paramètre CtrType : Off

SYS SYNC/Tempo

Paramètre Source : INT
 Paramètre Gen. : MIDIClk ou SyncTr

- * Pour des détails, voir les instructions du VS-880.
- ❻ Lancez l'enregistrement sur le XP-80.

Réglez le paramètre Output MMC sur OFF si vous lancez l'enregistrement du morceau depuis le VS-880. Réglez-le sur ON si vous lancez l'enregistrement depuis le XP-80.

Chapitre 12 Equipement supplémentaire

Mauvais fonctionnement

Si le XP-80 ne produit aucun son ou ne fonctionne pas de la façon souhaitée, vérifiez les points suivants. Si cela ne vous aide pas à résoudre le problème, contactez votre revendeur ou le service de maintenance Roland le plus proche.

- * Comme il peut être impossible de restaurer des données d'une disquette une fois que celle-ci a été abîmée, Roland n'assume aucune responsabilité concernant la perte de données.

Aucun son quand on joue au clavier

Le XP-80 ou les appareils connectés sont éteints. (p. 17)

Le curseur VOLUME du XP-80 est totalement baissé. (p. 16)

Le volume de l'ampli/mixer connecté est à 0.

Les câbles audio peuvent être endommagés ou non correctement connectés.

Le Patch ou ensemble rythmique XP-A-XP-D sélectionné n'a pas la carte d'extension d'onde correspondante correctement installée. (p. 45)

Le paramètre Local Switch (SYSTEM/MIDI Param 1) est réglé sur OFF.

→ Réglez sur ON le paramètre Local Switch. (p. 90, 91)

Quand une Performance Layer est sélectionnée, le paramètre Local Switch (PERFORM/MIDI/Part MIDI) est sur OFF.

→ Réglez sur ON le paramètre Local Switch. (p. 67)

Une tessiture a été fixée.

→ Vérifiez l'affichage Part Key Range Lower:Upper (PERFORM/K.Range) ou l'affichage Tone Key Range Lower:Upper (PATCH/Common/K.Range). (p. 50, 66)

Des messages MIDI (Volume ou Expression) ont été reçus durant la reproduction, via le mouvement d'une pédale ou depuis un appareil MIDI externe, pour baisser le volume.

→ Utilisez la fonction Panic pour monter le volume en tenant enfoncé [SHIFT] pendant que vous pressez [EXIT] plus d'une seconde. (p. 38)

→ Si vous êtes en mode Performance, accédez à l'affichage Part Information (PERFORM/Info) et réinitialisez les valeurs de Volume ou Expression. (p. 69)

Tous les Tones du Patch sont désactivés.

→ Pressez TONE SWITCH [1]-[4] pour allumer leur indicateur. (p. 27)

La hauteur est incorrecte

La hauteur du XP-80 est incorrecte.

→ Vérifiez le paramètre Master Tune (SYSTEM/Tune). (p. 89)

La hauteur a été affectée par des messages de pitch bend reçus durant la reproduction, via un mouvement de pédale ou depuis un appareil MIDI externe.

→ Utilisez la fonction Panic pour corriger la hauteur en tenant enfoncé [SHIFT] pendant que vous pressez [EXIT] plus d'une seconde. (p. 38)

→ Si vous êtes en mode Performance, accédez à l'affichage Part Information (PERFORM/Info) et réinitialisez la valeur de Pitch Bend. (p. 69)

Les effets sont désactivés

[EFX], [CHORUS] et/ou [REVERB] sont sur Off.

→ Pressez les boutons d'effet correspondants pour allumer leur indicateur. (p. 40)

Aucun son à la reproduction d'un morceau

Les pistes sont coupées.

→ Appelez l'affichage de jeu/Play (SEQ(Song)) et pressez TRACK/PART [1]-[16] pour allumer leur indicateur. (p. 100)

Le paramètre Rx Switch (PERFORM/MIDI/Part MIDI) est réglé sur OFF.

→ Réglez le paramètre Rx Switch sur ON. (p. 67)

Le morceau ne se reproduit pas correctement

Le morceau est reproduit depuis un point intermédiaire.

→ Accomplissez la mise à jour MIDI (MIDI Update) en pressant [STOP/PLAY] tout en tenant enfoncé [SHIFT]. (p. 99)

Un morceau de format GS est reproduit.

→ Le XP-80 est compatible avec le système GM mais pas avec le format GS, aussi un morceau au format GS ne se reproduira-t-il pas correctement sur le XP-80.

Impossible d'enregistrer un morceau

Le paramètre Local Switch (SYSTEM/MIDI Param 1) est sur OFF.

→ Réglez le paramètre Local Switch sur ON. (p. 90, 91)

Quand une Performance Layer est sélectionnée, le paramètre Local Switch (PERFORM/MIDI/Part MIDI) est sur OFF.

→ Réglez le paramètre Local Switch sur ON. (p. 67)

Le séquenceur ne fonctionne pas

Le paramètre Sync Mode (SEQ/Setup/SEQ Setup) est réglé sur SLAVE.

→ Ramenez le paramètre Sync Mode sur INTERNAL. (p. 117)

Le pattern ne se reproduit pas

Le morceau qui contient le pattern que vous désirez reproduire n'a pas été chargé en mémoire interne.

→ Chargez le morceau en mémoire interne. (p. 101)

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. Pour enregistrer des données d'un autre pattern dans un pattern, utilisez la fonction de copie de piste. (p. 124)

Messages d'erreur

S'il y a une erreur de fonctionnement ou si le XP-80 ne peut pas poursuivre ce que vous avez demandé, une fenêtre s'ouvre pour afficher un message d'erreur momentané. Si le message d'erreur indique "Press [ENTER]", il n'est pas possible d'accomplir une procédure avant d'avoir pressé [ENTER]. Suivez l'action appropriée en fonction du message d'erreur affiché.

- * Comme il peut être impossible de restaurer le contenu de données d'une disquette une fois que cette disquette a été abîmée, Roland n'assume aucune responsabilité concernant la perte des données.

Les messages d'erreur sont donnés ci-dessous par ordre alphabétique.

Battery Low

SITUATION : La pile de sauvegarde interne (pour préserver le contenu de la mémoire User) est épuisée.

ACTION : Contactez votre revendeur ou le service de maintenance Roland le plus proche pour faire remplacer la pile.

Cannot Read The Song/File

SITUATION : Ce morceau ou fichier est incorrect et ne peut donc pas être traité.

ACTION : N'utilisez pas ce morceau ou ce fichier.

Chain Step Over

SITUATION : 99 morceaux peuvent être stockés dans un chaînage. Aucun autre morceau ne peut être stocké ensuite.

Data not Found

SITUATION : Comme les données n'ont pas été trouvées à l'emplacement spécifié, la procédure ne peut pas être exécutée.

ACTION : Spécifiez un emplacement correct.

Disk Full

SITUATION : L'espace disponible sur la disquette est insuffisant pour sauvegarder les données.

ACTION : Insérez une autre disquette (formatée par le XP-80) ou supprimez les données inutiles de la disquette et ré-essayez la procédure.

Disk not Ready

SITUATION : Il n'y a pas de disquette insérée dans le lecteur.

ACTION : Insérez une disquette.

Disk Read/Write Error

SITUATION : Un fichier est abîmé, la disquette est abîmée ou hors d'usage, ou le lecteur fonctionne mal.

ACTION : Insérez une autre disquette formatée par le XP-80 (ne contenant pas de données importantes). Si cela résout le problème, c'est qu'il s'agit probablement d'une disquette détériorée, ou d'un fichier altéré. N'utilisez pas cette disquette. Si le même message d'erreur apparaît répétitivement, vous pouvez suspecter un mauvais fonctionnement du lecteur. Si le lecteur fonctionne mal, il

peut endommager les disquettes. Contactez votre revendeur ou le service de maintenance Roland le plus proche.

Disk Write Protected

SITUATION : Comme la languette de protection de la disquette est en position Protect, vous ne pouvez pas écrire de données sur cette disquette.

ACTION : Réglez la languette de protection en position Write et ré-essayez la procédure.

File Name Duplicate

SITUATION : Un fichier portant le même nom existe déjà sur la disquette.

ACTION : Utilisez un autre nom de fichier.

File Name Format Error

SITUATION : Il n'y a pas de nom de fichier 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 ré-essayez la procédure.

Internal Memory Full

SITUATION : La mémoire interne est saturée et la procédure ne peut se poursuivre.

ACTION : Utilisez la fonction Data Reduce (UTILITY/Memory) pour supprimer les données inutiles. Cela peut permettre la poursuite de la procédure.

Master Disk

SITUATION : Cette disquette est une disquette mère. Les disquettes mères ne peuvent pas servir à sauvegarder des données ni être formatées.

MIDI Buffer Full

SITUATION : En raison d'un volume inhabituel de messages MIDI reçus, le XP-80 n'a pas pu les traiter correctement.

ACTION : Réduisez la quantité de messages MIDI transmis.

MIDI Communication Error

SITUATION : Un problème s'est produit avec les connexions par câble MIDI.

ACTION : Vérifiez que les câbles MIDI sont fermement connectés et en bon état.

Next Song Queue Full

SITUATION : Jusqu'à trois morceaux peuvent être programmés pour la reproduction directe (Quick Play). Si trois morceaux ont déjà été programmés, aucun autre ne peut l'être.

No Track Selected

SITUATION : Aucune piste n'a été sélectionnée pour la quantification, aussi la procédure ne peut pas s'exécuter.

ACTION : Spécifiez la ou les pistes que vous désirez quantifier et reprenez la procédure.

Now Playing

SITUATION : La procédure ne peut pas être exécutée pendant qu'un morceau est reproduit.

ACTION : Interrompez la reproduction ou attendez qu'elle soit finie. Reprenez la procédure.

Now Recording

SITUATION : La procédure ne peut pas être exécutée pendant qu'un morceau est enregistré.

ACTION : Interrompez l'enregistrement ou attendez qu'il s'arrête. Ré-essayez la procédure.

Position Error

SITUATION : L'aire spécifiée pour l'édition ou la quantification n'est pas appropriée.

ACTION : Spécifiez une aire correcte.

Recording Error

SITUATION 1 : Essayer d'enregistrer trop de données de jeu à la fois empêchera le séquenceur du XP-80 de tout enregistrer.

ACTION 1 : Réduisez la quantité de données de jeu et reprenez l'enregistrement.

SITUATION 2 : Comme l'aire spécifiée pour l'enregistrement en boucle ou l'insertion automatique (auto punch-in) était inappropriée, le séquenceur du XP-80 n'a pas pu enregistrer les données de jeu.

ACTION 2 : Pour l'enregistrement avec insertion automatique, vérifiez que l'enregistrement ne commence pas après l'aire spécifiée.

Same Track or Pattern Selected

SITUATION : La même piste ou le même pattern est à la fois source et comme destination pour l'édition.

ACTION : Sélectionnez des pistes ou des patterns différents pour la source et la destination.

System Exclusive Message :

Check Sum Error

SITUATION : L'octet de vérification (check sum) d'un message exclusif reçu était incorrect.

ACTION : Réglez une valeur de check sum correcte.

System Exclusive Message :

Receive Data Error

SITUATION : Un message MIDI a été reçu incorrectement.

ACTION : Si le même message d'erreur s'affiche répétitivement, le problème vient des messages MIDI transmis au XP-80.

System Exclusive Message :

User Memory Write Protected

SITUATION : Comme le paramètre System Exclusive Message (UTILITY/Protect/User Memory Protect) est réglé sur ON, les messages exclusifs ne peuvent pas être reçus.

ACTION : Réglez sur OFF le paramètre System Exclusive Message.

Unformatted Disk

SITUATION : Cette disquette ne peut pas être utilisée par le XP-80.

ACTION : Formatez cette disquette avec le XP-80.

User Memory Damaged

SITUATION : Les données de la mémoire User ont été altérées ou perdues.

ACTION : Utilisez la fonction Factory Preset (UTILITY/Factory) pour réinitialiser la mémoire selon les valeurs d'usine.

User Memory Write Protected

SITUATION : Comme le paramètre Write Operation (UTILITY/Protect/User Memory Protect) est sur ON, la procédure d'écriture ne peut pas être exécutée.

ACTION : Ramenez le paramètre Write Operation sur OFF.

Volume Name Format Error

SITUATION : Il n'est pas possible d'assigner un nom de volume vierge.

ACTION : Spécifiez au moins 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 : Le dernier maillon d'un chaînage (END) ne peut pas être effacé.

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 sujettes à copyright (droits d'auteur). Les morceaux contenant ce type d'informations ne peuvent pas être sauvegardés au format Standard MIDI File.

ACTION : Sauvegardez ces données comme morceau MRC Pro.

You Cannot UNDO!!

SITUATION : La procédure dernièrement exécutée ne peut pas être annulée par pression de [UNDO/REDO].

Liste des paramètres

Paramètres de Patch

Groupe Common

Affichage Common General (P.46)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Patch Name	Nom du Patch	Caractères ASCII (max 12)
Patch Level	Niveau	0—127
Patch Pan	Panoramique	L64—63R
Analog Feel	Amplitude de simulation analogique	0—127
Bend Range Up	Action du bender vers le haut	0—12
Bend Range Down	Action du Bender vers le bas	0—48
Octave Shift	Transposition par octave	-3—+3
Stretch Tune Depth	Courbe d'accord	OFF,1—3
Voice Priority	Priorité des voix	LAST,LOUDEST
Clock Source	Source d'horloge du Patch	PATCH,SEQUENCER
Patch Tempo	Tempo du Patch	20—250

Affichage Common Control (P.47)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Key Assign	Mode d'assignation des touches	POLY,SOLO
Legato Switch	Commutateur solo legato	OFF,ON
Switch	Commutateur de portamento	OFF,ON
Time	Durée de portamento	0—127
Type	Type de portamento	RATE,TIME
Mode	Mode de portamento	NORMAL,LEGATO
Start	Hauteur de départ de portamento	PITCH,NOTE
Ctrl 1 Control Source	Source de commande 1	MODULATION
Ctrl 1 Peak&Hold	Commande 1 peak&hold	OFF,HOLD,PEAK
Ctrl 2 Control Source	Source de commande 2	1*
Ctrl 2 Peak&Hold	Commande 2 peak&hold	OFF,HOLD,PEAK
Ctrl 3 Control Source	Source de commande 3	1*
Ctrl 3 Peak&Hold	Commande 3 peak&hold	OFF,HOLD,PEAK

1*: OFF,SYS-CTRL1,SYS-CTRL2,MODULATION,BREATH,FOOT,VOLUME,PAN,EXPRESSION,PITCH BEND, AFTERTOUCH, LFO1, LFO2, VELOCITY, KEYFOLLOW, PLAYMATE

Affichage Structure (P.49)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Structure Type 1&2	Type de structure 1&2	1—10
Booster 1&2	Gain du booster 1&2	0,+6,+12,+18
Structure Type 3&4	Type de structure 3&4	1—10
Booster 3&4	Gain du booster 3&4	0,+6,+12,+18

Affichage Tone Key Range Lower:Upper (P.50)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Tone 1 Lower	Limite basse de tessiture du Tone 1	C-1—Upper
Tone 1 Upper	Limite haute de tessiture du Tone 1	Lower—G9
Tone 2 Lower	Limite basse de tessiture du Tone 2	C-1—Upper
Tone 2 Upper	Limite haute de tessiture du Tone 2	Lower—G9
Tone 3 Lower	Limite basse de tessiture du Tone 3	C-1—Upper
Tone 3 Upper	Limite haute de tessiture du Tone 3	Lower—G9
Tone 4 Lower	Limite basse de tessiture du Tone 4	C-1—Upper
Tone 4 Upper	Limite haute de tessiture du Tone 4	Lower—G9

Affichage Tone Vel Range Lower:Upper:Fade (P.50)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Tone 1 Lower	Tone1 – limite basse de dynamique	1—Upper
Tone 1 Upper	Tone1 – limite haute de dynamique	Lower—127
Tone 1 Fade	Tone1 – fondu dynamique	0—127
Tone 2 Lower	Tone2 – limite basse de dynamique	1—Upper
Tone 2 Upper	Tone2 – limite haute de dynamique	Lower—127
Tone 2 Fade	Tone2 – fondu dynamique	0—127
Tone 3 Lower	Tone3 – limite basse de dynamique	1—Upper
Tone 3 Upper	Tone3 – limite haute de dynamique	Lower—127
Tone 3 Fade	Tone3 – fondu dynamique	0—127
Tone 4 Lower	Tone4 – limite basse de dynamique	1—Upper
Tone 4 Upper	Tone4 – limite haute de dynamique	Lower—127
Tone 4 Fade	Tone4 – fondu dynamique	0—127
Switch	Commutateur de plage dynamique	OFF,ON

Groupe WG

Affichage Wave Param (P.51)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Wave Group	Groupe d'ondes	INT-A,INT-B,XP-A,XP-B,XP-C,XP-D
Wave Number	Numéro d'onde	001—255
Wave Gain	Gain d'onde	-6.0,+6,+12
Tone Switch	Commutateur de Tone	OFF,ON
FXM Switch	Commutateur de FXM	OFF,ON
FXM Color	Couleur de FXM	1—4
FXM Depth	Amplitude de FXM	1—16
Mode	Mode de retard de Tone	1*
Time	retard de Tone	0—127, 0—880, 0—5000 2*

1*: NORMAL, HOLD, PLAYMATE, CLOCK-SYNC, KEY-OFF-N, KEY-OFF-D, TEMPO-SYNC

2*: Quand le paramètre de mode est réglé sur "CLOCK-SYNC" ou "TEMPO-SYNC", la valeur réglée est une valeur de note

Affichage Pitch (P.52)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Coarse Tune	Accord grossier	-48—+48 demi-tons
Fine Tune	Accord fin	-50—+50 centièmes
Random Pitch Depth	Amplitude de variation de hauteur aléatoire	1*
Pitch Keyfollow	Asservissement de la hauteur au clavier	2*

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

Affichage Pitch Envelope (P.53)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Time 1—4	Durée du segment 1—4 d'enveloppe de hauteur	0—127
Level 1—4	Niveau 1—4 d'enveloppe de hauteur	-63—+63
Envelope Depth	Amplitude de l'enveloppe de hauteur	-12—+12
Velocity Sens	Sensibilité à la dynamique de l'enveloppe de hauteur	-100—+150
Velocity Time1	Sensibilité à la dynamique de T1 de l'env de hauteur	1*
Velocity Time4	Sensibilité à la dynamique de T4 de l'env de hauteur	1*
Time Keyfollow	Asserv au clavier de la durée d'env de hauteur	1*

*1: -100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0,+10,+20,+30,+40,+50,+70,+100

Groupe TVF

Affichage TVF Param (P.54)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Filter Type	Type de filtre	OFF,LPF,BPF,HPF,PKG
Cutoff Frequency	Fréquence de coupure	0—127
Resonance	Résonance	0—127
Resonance Vel Sens	Sensibilité de la résonance à la dynamique	-100—+150
Cutoff Keyfollow	Asservissement au clavier de la fréquence de coupure	1*

1*: -100,-70,-50,-30,-10,0,+10,+20,+30,+40,+50,+70,+100,+120,+150,+200

Affichage TVF Envelope (P.54)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Time 1—4	Durée 1—4 d'enveloppe du TVF	0—127
Level 1—4	Niveau 1—4 d'enveloppe du TVF	0—127
Envelope Depth	Amplitude d'enveloppe du TVF	-63—+63
Velocity Curve	Courbe de dynamique de l'enveloppe de TVF	1—7
Velocity Sens	Sensibilité de l'enveloppe de TVF à la dynamique	-100—+150
Velocity Time1	Sens de T1 de l'enveloppe de TVF à la dynamique	1*
Velocity Time4	Sens de T4 de l'enveloppe de TVF à la dynamique	1*
Time Keyfollow	Asserv au clavier de la durée d'enveloppe du TVF	1*

1*: -100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0,+10,+20,+30,+40,+50,+70,+100

Groupe TVA

Affichage TVA Param (P.55)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Tone Level	Niveau	0—127
Tone Pan	Panoramique	L64—63R
Pan Keyfollow	Asservissement au clavier du panoramique	1*
Random Pan Depth	Amplitude du panoramique aléatoire	0—63
Alternate Pan Depth	Amplitude du panoramique alterné	L63—63R
Direction	Direction de Bias	LOWER,UPPER, LOWER&UPPER, ALL
Position	Position de Bias	C-1—G9
Level	Niveau de Bias	1*

1*: -100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0,+10,+20,+30,+40,+50,+70,+100

Affichage TVA Envelope (P.56)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Time 1—4	Durée 1—4 d'enveloppe de TVA	0—127
Level 1—3	Niveau 1—3 d'enveloppe de TVA	0—127
Velocity Curve	Courbe de dynamique de l'enveloppe de TVA	1—7
Velocity Sens	Sensibilité à la dynamique de l'enveloppe de TVA	-100—+150
Velocity Time1	Sens de T1 de l'env. de TVA à la dynamique	1*
Velocity Time4	Sens de T4 de l'env. de TVA à la dynamique	1*
Time Keyfollow	Asserv au clavier de la durée d'env de TVA	1*

1*: -100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0,+10,+20,+30,+40,+50,+70,+100

Groupe LFO&Ctl

Affichage LFO 1 Param, Affichage LFO 2 Param (P.57)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Waveform	Forme d'onde du LFO	TRI,SIN,SAW,SQR,TRP,S&H,RND,CHS
Key Sync	Synchronisation du clavier au LFO	OFF,ON
Rate	Vitesse du LFO	0—127,0—880 (1*)
Ext Sync	Synchronisation externe du LFO	OFF,CLOCK
Fade Mode	Mode de fondu du LFO	KEY-ON-IN,KEY-ON-OUT,KEY-OFF-IN,KEY-OFF-OUT
Delay Time	Retard du LFO	0—127
Fade Time	Durée de fondu du LFO	0—127
Offset	Décalage du LFO	-100,-50,0,+50,+100
Pitch	Action du LFO sur la hauteur	-63—+63
Filter	Action du LFO sur le TVF	-63—+63
Level	Action du LFO sur le TVA	-63—+63
Pan	Action du LFO sur le panoramique	-63—+63

1*: Quand le paramètre de synchronisation externe du LFO est réglé sur "CLOCK", la valeur réglée est une valeur de note

Affichage Control Param (P.58)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
1 Control Dest	Destination 1—4 de commande 1	1*
1 Depth	Amplitude 1—4 de commande 1	-63—+63
2 Control Dest	Destination 1—4 de commande 2	1*
2 Depth	Amplitude 1—4 de commande 2	-63—+63
3 Control Dest	Destination 1—4 de commande 3	1*
3 Depth	Amplitude 1—4 de commande 3	-63—+63

1*: OFF,PCH,CUT,RES,LEV,PAN,MIX,CHO,REV,PL1,PL2,FL1,FL2,AL1,AL2,pL1,pL2,L1R,L2R

Affichage Control Switch (P.59)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Volume	Commutateur de commande de volume	OFF,ON
Pan	Commutateur de commande de panoramique	OFF,CONTINUOUS,KEY-ON
Pitch Bend	Commutateur de commande de pitch bend	OFF,ON
Hold-1	Commutateur de commande de Hold-1	OFF,ON
Redamper	Commutateur de redéclenchement du sustain	OFF,ON

Groupe Effects

Affichage General (P.60)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Output Assign	Assignation de sortie	MIX,EFX,DIR
Mix/EFX Send Level	Niveau d'envoi Mix/EFX	0—127
Chorus Send Level	Niveau d'envoi au chorus	0—127
Reverb Send Level	Niveau d'envoi à la reverb	0—127
EFX Type	Type d'EFX	01—40
EFX Output Assign	Assignation de sortie d'EFX	MIX,DIR
EFX Output Level	Niveau de sortie d'EFX	0—127
EFX Chorus Send Level	Niveau d'envoi d'EFX au chorus	0—127
EFX Reverb Send Level	Niveau d'envoi d'EFX à la reverb	0—127

Affichage EFX Param (P.74)

Référez-vous aux paramètres d'EFX.

Affichage EFX Control (P.63)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
EFX 1 Control Source	Source de commande 1 d'EFX	1*
EFX 1 Control Depth	Amplitude de commande 1 d'EFX	-63—+63
EFX 2 Control Source	Source de commande 2 d'EFX	1*
EFX 2 Control Depth	Amplitude de commande 2 d'EFX	-63—+63
EFX Ctrl Peak&Hold	Source de commande peak&hold d'EFX	OFF,HOLD,PEAK

1*: OFF,SYS-CTRL1,SYS-CTRL2,MODULATION,BREATH,FOOT,VOLUME,PAN,EXPRESSION,PITCH BEND,AFTERTOUCH

Affichage Chorus (P.64)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Level	Niveau du chorus	0—127
Rate	Vitesse du chorus	0—127
Depth	Amplitude du chorus	0—127
Pre-Delay	Pré-delay du chorus	0—127
Feedback	Niveau de ré-injection du chorus	0—127
Output	Assignation de sortie du chorus	MIX,REVERB,MIX+REV

Affichage Reverb (P.64)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Type	Type de Reverb/Delay	1*
Level	Niveau de Reverb/Delay	0—127
Time	Durée de Reverb/Delay	0—127
HF damp	Atténuation des hautes fréquences de Reverb/Delay	2*
Delay Feedback	Niveau de ré-injection du Delay	0—127

1*: ROOM1,ROOM2,STAGE1,STAGE2,HALL1,HALL2,DELAY,PAN-DLY

2*: 200,250,315,400,500,630,800,1000,1250,1600,2000,2500,3150,4000,5000,6300,8000 Hz,BYPASS

Paramètres de Performance

Groupe Common

Affichage Common (P.65)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Performance Name	Nom de Performance	Caractères ASCII (max 12)
Key Mode	Mode de clavier	LAYER,SINGLE
Clock Source	Source d'horloge de Performance	PERFORMANCE,SEQUENCER
Performance Tempo	Tempo de Performance	20—250

Groupe K.Range

Affichage Part Key Range Lower:Upper (P.66)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
1—16 Lower	Limite basse de tessiture des parties 1—16	C-1 —Upper
1—16 Upper	Limite haute de tessiture des parties 1—16	Lower—G9
Switch	Commutateur de tessiture	OFF,ON

Groupe Part

Affichage Part Param (P.66)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Patch Group	Groupe du Patch	USER,PR-A,PR-B,PR-C,GM,XP-A,XP-B,XP-C,XP-D
Patch Number	Numéro du Patch	001—255
Part Level	Niveau	0—127
Part Pan	Panoramique	L64—63R
Coarse Tune	Accord grossier	-48—+48 demi-tons
Fine Tune	Accord fin	-50—+50 centièmes
Octave Shift	Transposition par octave	-3—+3
Voice Reserve	Réserve de voix	0—64

Groupe MIDI

Affichage Part MIDI (P.67)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Channel	Canal MIDI	1—16
Rx Switch	Commutateur de réception	OFF,ON
Tx Switch	Commutateur de transmission	OFF,ON
Local Switch	Commutateur Local	OFF,ON
Rx Prog Chg Switch	Comm. de réception de changement de programme	OFF,ON
Rx Volume Switch	Commutateur de réception de volume	OFF,ON
Rx Hold-1 Switch	Commutateur de réception de Hold 1	OFF,ON
Tx Bank Select	Sélection de banque/groupe transmise	PATCH,GROUP1—GROUP7
Tx Volume	Volume transmis	0—127,OFF

Groupe Effects

Affichage General (P.68)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Output Assign	Assignation de sortie	MIX,EFX,DIR,PAT
Mix/EFX Send Level	Niveau d'envoi Mix/EFX	0—127
Chorus Send Level	Niveau d'envoi au chorus	0—127
Reverb Send Level	Niveau d'envoi à la reverb	0—127
EFX Type	Type d'EFX	01—40
EFX Src	Source d'EFX	PERFORM,PART1—PART9,PART11—PART16
EFX Output Assign	Assignation de sortie d'EFX	MIX,DIR
EFX Output Level	Niveau de sortie d'EFX	0—127
EFX Chorus Send Level	Niveau d'envoi d'EFX au chorus	0—127
EFX Reverb Send Level	Niveau d'envoi d'EFX à la reverb	0—127

Affichage EFX Param (P.74)

Référez-vous aux paramètres d'EFX.

Affichage EFX Control (P.63)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
EFX 1 Control Source	Source de commande 1 d'EFX	1*
EFX 1 Control Depth	Amplitude de commande 1 d'EFX	-63—+63
EFX 2 Control Source	Source de commande 2 d'EFX	1*
EFX 2 Control Depth	Amplitude de commande 2 d'EFX	-63—+63
EFX Ctrl Peak&Hold	Commande peak&hold d'EFX	OFF,HOLD,PEAK

1*: OFF.SYS-CTRL1.SYS-CTRL2.MODULATION,BREATH,FOOT,VOLUME,PAN,EXPRESSION,PITCH BEND,AFTERTOUCH

Affichage Chorus (P.64)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Level	Niveau du chorus	0—127
Rate	Vitesse du chorus	0—127
Depth	Amplitude du chorus	0—127
Pre-Delay	Pré-delay du chorus	0—127
Feedback	Niveau de ré-injection du chorus	0—127
Output	Assignation de sortie du chorus	MIX,REVERB.MIX+REV

Affichage Reverb (P.64)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Type	Type de Reverb/Delay	1*
Level	Niveau de Reverb/Delay	0—127
Time	Durée de Reverb/Delay	0—127
HF damp	Atténuation des hautes fréquences de Reverb/Delay	2*
Delay Feedback	Niveau de ré-injection du delay	0—127

1*: ROOM1,ROOM2,STAGE1,STAGE2,HALL1.HALL2.DELAY.PAN-DLY

2*: 200,250,315,400,500.630,800.1000.1250.1600.2000.2500.3150.4000.5000.6300.8000 Hz.BYPASS

Info Group

Affichage Part Information (P.69)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Modulation	Modulation	0—127
Breath	Souffle	0—127
Foot	Pédale	0—127
Volume	Volume	0—127
Pan	Panoramique	L64—0 -63R
Expression	Expression	0—127
Hold-1	Hold-1	0—127
Pitch Bend	Pitch Bend	-128—+127
Channel Aftertouch	Aftertouch par canal	0—127
Voices	Voix	0—127
System Control 1	Commande 1 de système	0—127
System Control 2	Commande 2 de système	0—127

Paramètres d'ensemble rythmique

Groupe Common

Affichage Rhythm Set Name (P.70)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Rhythm Set Name	Nom d'ensemble rythmique	Caractères ASCII (max 12)

Groupe Key WG

Affichage Wave (P.70)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Wave Group	Groupe d'ondes	INT-A,INT-B,XP-A,XP-B,XP-C,XP-D
Wave Number	Numéro d'onde	001—255
Wave Gain	Gain d'onde	-6.0.+6.+12
Tone Switch	Commutateur de Tone	OFF.ON
Coarse Tune	Accord grossier	C-1—G9
Fine Tune	Accord fin	-50—+50 centièmes
Random Pitch Depth	Amplitude de hauteur aléatoire	1*

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

Affichage Pitch Envelope (P.70)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Time 1—4	Durée 1—4 d'enveloppe de hauteur	0—127
Level 1—4	Niveau 1—4 d'enveloppe de hauteur	-63—+63
Envelope Depth	Amplitude d'enveloppe de hauteur	-12—+12
Velocity Sens	Sensibilité à la dynamique de l'enveloppe de hauteur	-100—+150
Velocity Time	Sens à la dyn. de la durée de l'enveloppe de hauteur	1*

1*: -100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0,+10,+20,+30,+40,+50,+70,+100

Groupe Key TVF

Affichage TVF Param (P.71)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Filter Type	Type de filtre	OFF,LPF,BPF,HPF,PKG
Cutoff Frequency	Fréquence de coupure	0—127
Resonance	Résonance	0—127
Resonance Vel Sens	Sensibilité à la dynamique de la résonance	-100—+150

Affichage TVF Envelope (P.71)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Time 1—4	Durée 1—4 d'enveloppe de TVF	0—127
Level 1—4	Niveau 1—4 d'enveloppe de TVF	0—127
Envelope Depth	Amplitude d'enveloppe de TVF	-63—+63
Velocity Sens	Sensibilité à la dynamique de l'enveloppe de TVF	-100—+150
Velocity Time	Sens à la dyn. de la durée de l'enveloppe de TVF	1*

1*: -100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0,+10,+20,+30,+40,+50,+70,+100

Groupe Key TVA

Affichage TVA Param (P.72)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Tone Level	Niveau du Tone rythmique	0—127
Tone Pan	Panoramique du Tone rythmique	L64—63R
Random Pan Depth	Amplitude de panoramique aléatoire	0—63
Alternate Pan Depth	Amplitude de panoramique alterné	L63—63R

Affichage TVA Envelope (P.72)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Time 1—4	Durée 1—4 d'enveloppe de TVA	0—127
Level 1—3	Niveau 1—3 d'enveloppe de TVA	0—127
Velocity Sens	Sensibilité à la dynamique de l'enveloppe de TVA	-100—+150
Velocity Time	Sens à la dyn. de la durée d'enveloppe de TVA	1*

1*: -100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0,+10,+20,+30,+40,+50,+70,+100

Groupe Key Ctl

Affichage Control Param (P.72)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Bend Range	Plage d'action du pitch bend	0—12
Mute Group	Groupe d'exclusion	OFF,1—31
Envelope Mode	Mode d'enveloppe	NO-SUS,SUSTAIN
Volume	Commutateur de commande de volume	OFF,ON
Pan	Commutateur de commande de panoramique	OFF,CONTINUOUS,KEY-ON
Hold-1	Commutateur de commande Hold-1	OFF,ON

Groupe Effects

Affichage General (P.73)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Output Assign	Assignation de sortie	MIX.EFX.DIR
Mix/EFX Send Level	Niveau d'envoi Mix/EFX	0—127
Chorus Send Level	Niveau d'envoi au chorus	0—127
Reverb Send Level	Niveau d'envoi à la reverb	0—127
EFX Type	Type d'EFX	01—40
EFX Src	Source d'EFX	PERFORM,PART1—PART9.PART11—PART16
EFX Output Assign	Assignation de sortie d'EFX	MIX,DIR
EFX Output Level	Niveau de sortie d'EFX	0—127
EFX Chorus Send Level	Niveau d'envoi d'EFX au chorus	0—127
EFX Reverb Send Level	Niveau d'envoi d'EFX à la reverb	0—127

EFX Param Display (P.74)

Référez-vous aux paramètres d'EFX.

Affichage EFX Control (P.63)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
EFX 1 Control Source	Source de commande 1 d'EFX	1*
EFX 1 Control Depth	Amplitude de commande 1 d'EFX	-63—+63
EFX 2 Control Source	Source de commande 2 d'EFX	1*
EFX 2 Control Depth	Amplitude de commande 2 d'EFX	-63—+63
EFX Ctrl Peak&Hold	Commande peak&hold d'EFX	OFF,HOLD,PEAK

1*: OFF.SYS-CTRL1,SYS-CTRL2.MODULATION,BREATH.FOOT,VOLUME,PAN.EXPRESSION,PITCH BEND,AFTERTOUCH

Affichage Chorus (P.64)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Level	Niveau du chorus	0—127
Rate	Vitesse du chorus	0—127
Depth	Amplitude du chorus	0—127
Pre-Delay	Pré-delay du chorus	0—127
Feedback	Niveau de ré-injection du chorus	0—127
Output	Assignation de sortie du chorus	MIX.REVERB,MIX+REV

Affichage Reverb (P.64)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Type	Type de Reverb/Delay	1*
Level	Niveau de Reverb/Delay	0—127
Time	Durée de Reverb/Delay	0—127
HF damp	Atténuation des hautes fréquences de Reverb/Delay	2*
Delay Feedback	Niveau de ré-injection du delay	0—127

1*: ROOM1,ROOM2,STAGE1,STAGE2,HALL1,HALL2,DELAY,PAN-DLY

2*: 200,250,315.400.500.630,800,1000,1250.1600.2000,2500,3150.4000,5000,6300,8000 Hz.BYPASS

Paramètres de mode GM

Groupe Part

Affichage Part Param (P.174)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Patch Number	Numéro de Patch GM	001—128
Part Volume	Volume de la Partie	0—127
Part Pan	Panoramique de la Partie	L64—63R
Coarse Tune	Accord grossier de la Partie	-48—+48
Fine Tune	Accord fin de la Partie	-50—+50

Groupe Effects

Affichage General (P.174)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Output Assign	Assignation de sortie	MIX, EFX, DIR, PAT
Mix/EFX Send Level	Niveau d'envoi Mix/EFX	0—127
Chorus Send Level	Niveau d'envoi au chorus	0—127
Reverb Send Level	Niveau d'envoi à la reverb	0—127
EFX Type	Type d'EFX	01—40
EFX Output Assign	Assignation de sortie d'EFX	MIX, DIR
EFX Output Level	Niveau de sortie d'EFX	0—127
EFX Chorus Send Level	Niveau d'envoi d'EFX au chorus	0—127
EFX Reverb Send Level	Niveau d'envoi d'EFX à la reverb	0—127

Affichage EFX Param (P.74)

Référez-vous aux paramètres d'EFX

Affichage EFX Control (P.63)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
EFX 1 Control Source	Source de commande 1 d'EFX	1*
EFX 1 Control Depth	Amplitude de commande 1 d'EFX	-63—+63
EFX 2 Control Source	Source de commande 2 d'EFX	1*
EFX 2 Control Depth	Amplitude de commande 2 d'EFX	-63—+63
EFX Ctrl Peak&Hold	Commande peak&hold d'EFX	OFF, HOLD, PEAK

1*: OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, PITCH BEND, AFTERTOUCH

Affichage Chorus (P.64)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Level	Niveau de chorus	0—127
Rate	Vitesse du chorus	0—127
Depth	Amplitude du chorus	0—127
Pre-Delay	Pré-délay du chorus	0—127
Feedback	Niveau de ré-injection du chorus	0—127
Output	Assignation de sortie du chorus	MIX, REVERB, MIX+REV

Affichage Reverb (P.64)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Type	Type de Reverb/Delay	1*
Level	Niveau de Reverb/Delay	0—127
Time	Durée de Reverb/Delay	0—127
HF Damp	Atténuation des hautes fréquences de Reverb/Delay	2*
Delay Feedback	Niveau de réinjection dans le Delay	0—127

1*: ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DLY

2*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

Groupe Info

Affichage Part Information (Modulation) (P.175)

Nom de paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Modulation	Modulation	0—127
Breath	Souffle	0—127
Foot	Pédale	0—127
Volume	Volume	0—127
Pan	Panoramique	L64—0 -63R
Expression	Expression	0—127
Hold-1	Hold-1	0—127
Pitch Bend	Pitch Bend	-128—+127
Channel Aftertouch	Aftertouch par canal	0—127
Voices	Voix	0—127

Paramètres d'EFX

01:STEREO-EQ (P.74)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Low Freq	Fréquence basse	200-400Hz
Low Gain	Gain des basses	-15→+15 dB
High Freq	Fréquence aiguë	4000-8000Hz
High Gain	Gain des aigus	-15→+15 dB
P1 Freq	Fréquence de crête 1	200—8000 Hz *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	*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	0—127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000Hz

02:OVER-DRIVE (P.74)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Drive	Saturation	0—127
Amp Type	Type d'ampli simulé	SMALL,BUILT-IN,2-STACK,3-STACK
Low Gain	Gain des basses	-15→+15 dB
High Gain	Gain des aigus	-15→+15 dB
Pan	Panoramique	L64—0—63R
Level	Niveau	0—127

03:DISTORTION (P.74)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Drive	Saturation	0—127
Amp Type	Type d'ampli simulé	SMALL,BUILT-IN,2-STACK,3-STACK
Low Gain	Gain des basses	-15→+15 dB
High Gain	Gain des aigus	-15→+15 dB
Pan	Panoramique	L64—0—63R
Level	Niveau	0—127

04:PHASER (P.75)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Manual	Manuel	100—8000 Hz
Rate	Vitesse	0.05—10.0 Hz
Depth	Amplitude	0—127
Resonance	Résonance	0—127
Mix	Niveau de mixage	0—127
Pan	Panoramique	L64—0—63R
Level	Niveau	0—127

05:SPECTRUM (P.75)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Band1	Gain de bande 1	-15→+15 dB
Band2	Gain de bande 2	-15→+15 dB
Band3	Gain de bande 3	-15→+15 dB
Band4	Gain de bande 4	-15→+15 dB
Band5	Gain de bande 5	-15→+15 dB
Band6	Gain de bande 6	-15→+15 dB
Band7	Gain de bande 7	-15→+15 dB
Band8	Gain de bande 8	-15→+15 dB
Width	Largeur de bande	1—5
Pan	Panoramique	L64—0—63R
Level	Niveau	0—127

06:ENHANCER (P.75)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Sens	Sensibilité	0—127
Mix	Niveau de mixage	0—127
Low Gain	Gain des basses	-15→+15 dB
High Gain	Gain des aigus	-15→+15 dB
Level	Niveau	0—127

07:AUTO-WAH (P.76)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Filter Type	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	0—127

08:ROTARY (P.76)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Low Slow Rate	Vitesse basse des basses fréq.	0.05—10.0 Hz
Low Fast Rate	Vitesse haute des basses fréq.	0.05—10.0 Hz
Low Acceleration	Accélération des basses fréq.	0—15
Low Level	Niveau des basses fréq.	0—127
High Slow Rate	Vitesse basse des hautes fréq.	0.05—10.0 Hz
High Fast Rate	Vitesse haute des hautes fréq.	0.05—10.0 Hz
High Acceleration	Accélération des hautes fréq.	0—15
High Level	Niveau des hautes fréq.	0—127
Separation	Séparation	0—127
Speed	Vitesse	SLOW, FAST
Level	Niveau de sortie	0—127

09: COMPRESSOR (P.76)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Attack	Attaque	0—127
Sustain	Sustain	0—127
Post Gain	Post gain	0, +6, +12, +18
Low Gain	Gain des basses	-15→+15 dB
High Gain	Gain des aigus	-15→+15 dB
Pan	Panoramique	L64—0—63R
Level	Niveau	0—127

10: LIMITER (P.77)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Threshold	Niveau seuil	0—127
Ratio	Rapport de compression	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1
Release	Temps de relâchement	0—127
Post Gain	Post gain	0, +6, +12, +18
Low Gain	Gain des basses	-15→+15 dB
High Gain	Gain des aigus	-15→+15 dB
Pan	Panoramique	L64—0—63R
Level	Niveau	0—127

11: HEXA-CHORUS (P.77)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Pre Delay	Pré-delay	0.01—100 ms
Rate	Vitesse	0.05—10.0 Hz
Depth	Amplitude	0—127
Pre Delay Deviation	Déviation du pré-delay	0—20
Depth Deviation	Déviation d'amplitude	-20—20
Pan Deviation	Déviation panoramique	0—20
Balance	Balance d'effet	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau	0—127

12: TREMOLO-CHORUS (P.77)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Pre Delay	Pré-delay	0 01—100 ms
Chorus Rate	Vitesse du chorus	0 05—10 0Hz
Chorus Depth	Amplitude du chorus	0—127
Chorus Phase	Phase du chorus	0—180 degrés
Tremolo Rate	Vitesse du tremolo	0 05—10 0Hz
Tremolo Separation	Séparation du tremolo	0—127
Balance	Balance d'effet	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau de sortie	0—127

13: SPACE-D (P.78)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Pre Delay	Pré-delay	0 01—100 ms
Rate	Vitesse	0 05—10 0Hz
Depth	Amplitude	0—127
Phase	Phase	0—180 degrés
Low Gain	Gain des basses	-15—+15 dB
High Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Balance	Balance d'effet	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau	0—127

14: STEREO-CHORUS (P.78)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Pre Delay	Pré-delay	0 01—100 ms
Rate	Vitesse	0 05—10 0Hz
Depth	Amplitude	0—127
Phase	Phase	0—180 degrés
Filter Type	Type de filtre	OFF, LPF, HPF
Cutoff Freq	Fréquence de coupure	1*
Low Gain	Gain des basses	-15—+15 dB
High Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Balance	Balance d'effet	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau	0—127

1*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000Hz

15: STEREO-FLANGER (P.78)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Pre Delay	Pré-delay	0 01—100 ms
Rate	Vitesse	0 05—10 0Hz
Depth	Amplitude	0—127
Feedback	Niveau de ré-injection	-98—+98%
Phase	Phase	0—180 degrés
Filter Type	Type de filtre	OFF, LPF, HPF
Cutoff Freq	Fréquence de coupure	1*
Low Gain	Gain des basses	-15—+15 dB
High Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Balance	Balance d'effet	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau	0—127

1*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000Hz

16: STEP-FLANGER (P.79)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Pre Delay	Pré-delay	0 01—100 ms
Rate	Vitesse	0 05—10 0Hz
Depth	Amplitude	0—127
Feedback	Niveau de ré-injection	-98—+98%
Phase	Phase	0—180 degrés
Step Rate	Fréquence de palier	0 05—10 0Hz, note
Low Gain	Gain des basses	-15—+15 dB
High Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Balance	Balance d'effet	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau	0—127

17: STEREO-DELAY (P.79)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Delay Left	Retard gauche	0 0—500ms
Delay Right	Retard droit	0 0—500ms
Feedback	Niveau de ré-injection	-98—+98%
Feedback Mode	Mode de ré-injection	NORMAL, CROSS
Phase Left	Phase gauche de ré-injection	NORMAL, INVERT
Phase Right	Phase droite de ré-injection	NORMAL, INVERT
HF Damp	Atténuation des hautes fréq	1*
Low Gain	Gain des basses	-15—+15 dB
High Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Balance	Balance d'effet	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau	0—127

1*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000Hz, BYPASS

18: MODULATION-DELAY (P.80)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Delay Left	Retard gauche	0 0—500ms
Delay Right	Retard droit	0 0—500ms
Feedback	Niveau de ré-injection	-98—+98%
Feedback Mode	Mode de ré-injection	NORMAL, CROSS
Rate	Vitesse	0 05—10 0Hz
Depth	Amplitude	0—127
Phase	Phase	0—180 degrés
HF Damp	Atténuation des hautes fréq	1*
Low Gain	Gain des basses	-15—+15 dB
High Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Balance	Balance d'effet	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau	0—127

1*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000Hz, BYPASS

19: TRIPLE-TAP-DELAY (P.81)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Delay Center	Retard central	200—1000ms, note
Delay Left	Retard gauche	200—1000ms, note
Delay Right	Retard droit	200—1000ms, note
Feedback	Niveau de ré-injection	-98—+98%
Center Level	Niveau de central	0—127
Left Level	Niveau gauche	0—127
Right Level	Niveau droit	0—127
HF Damp	Atténuation des hautes fréq	1*
Low Gain	Gain des basses	-15—+15 dB
High 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, 8000Hz, BYPASS

20: QUADRUPLE-TAP-DELAY (P.81)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Delay 1	Retard 1	200—1000ms,note
Delay 2	Retard 2	200—1000ms,note
Delay 3	Retard 3	200—1000ms,note
Delay 4	Retard 4	200—1000ms,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
Feedback	Niveau de ré-injection	-98—+98%
HF Damp	Atténuation des hautes fréq	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. 8000Hz. BYPASS

21: TIME-CONTROL-DELAY (P.82)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Delay	Retard	200—1000ms
Acceleration	Accélération	0—15
Feedback	Niveau de ré-injection	-98—+98%
HF Damp	Atténuation des hautes fréq	1*
Pan	Panoramique	L64—0—63R
Low Gain	Gain des basses	-15—+15 dB
High Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Balance	Balance d'effet	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau	0—127

1*: 200. 250. 315. 400. 500. 630. 800. 1000. 1250. 1600. 2000. 2500. 3150. 4000. 5000. 6300. 8000Hz. BYPASS

22: 2VOICE-PITCH-SHIFTER (P.82)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Coarse A	Hauteur A	-24—12 semitone
Fine A	Réglage fin de hauteur A	-100 -100 cent
Pan A	Panoramique A	L64—0—63R
Pre Delay A	Pré-delay A	0 0—500 ms
Coarse B	Hauteur B	-24—12 semitone
Fine B	Réglage fin de hauteur B	-100 -100 cent
Pan B	Panoramique B	L64—0—63R
Pre Delay B	Pré-delay B	0 0—500 ms
Mode	Mode de Pitch Shifter	1.2.3.4.5
Level Balance	Balance de niveau	A100:0B—A0:100B
Balance	Balance d'effet	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau	0—127

23: FBK-PITCH-SHIFTER (P.83)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Coarse	Hauteur	-24—12 semitone
Fine	Réglage fin de hauteur	-100 -100 cent
Pan	Panoramique	L64—0—63R
Pre Delay	Pré-delay	0 0—500 ms
Mode	Mode de pitch Shifter	1.2.3.4.5
Feedback	Niveau de ré-injection	-98—+98%
Low Gain	Gain des basses	-15—+15 dB
High Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Balance	Balance d'effet	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau	0—127

24: REVERB (P.83)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Type	Type de reverb	ROOM1,ROOM2,STAGE1. STAGE2.HALL1,HALL2
Pre Delay	Pré-delay	0 0—100 ms
Time	Durée d'ouverture	0—127
HF Damp	Atténuation des htes fréq	1*
Low Gain	Gain des basses	-15—+15 dB
High Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Balance	Balance d'effet	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau	0—127

1*: 200,250,315,400,500,630,800,1000.1250.1600,2000,2500,3150.4000. 5000.6300,8000Hz,BYPASS

25: GATE-REVERB (P.84)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Type	Type de reverb gate	NORMAL.REVERSE. SWEEP1.SWEEP2
Pre Delay	Pré-delay	0 0—100ms
Gate Time	Durée d'ouverture	5—500ms
Low Gain	Gain des basses	-15—+15 dB
High Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Balance	Balance d'effet	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau	0—127

26: OVERDRIVE → CHORUS (P.84)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
OD Drive	Saturation	0—127
OD Pan	Panoramique de sortie	L64—0—63R
Chorus Pre Delay	Chorus	0 0—100ms
Chorus Rate	Vitesse	0 05—10 0Hz
Chorus Depth	Amplitude	0—127
Chorus Balance	Balance	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau	0—127

27: OVERDRIVE → FLANGER (P.84)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
OD Drive	Saturation	0—127
OD Pan	Panoramique de sortie	L64—0—63R
Flanger Pre Delay	Pré-delay	0 0—100ms
Flanger Rate	Vitesse	0 05—10 0Hz
Flanger Depth	Amplitude	0—127
Flanger Feedback	Niveau de ré-injection	-98—+98%
Flanger Balance	Balance	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau	0—127

28: OVERDRIVE → DELAY (P.85)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
OD Drive	Saturation	0—127
OD Pan	Panoramique	L64—0—63R
Delay Time	retard	0 0—500ms
Delay Feedback	Niveau de ré-injection	-98—+98%
Delay HF Damp	Atténuation des htes fréq	1*
Delay Balance	Balance	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau	0—127

1*: 200,250,315,400,500,630.800.1000.1250,1600,2000.2500.3150.4000. 5000.6300.8000Hz,BYPASS

29: DISTORTION → CHORUS (P.85)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
OD Drive	Saturation	0—127
OD Pan	Panoramique	L64—0—63R
Chorus Pre Delay	Pré-delay	0 0—100ms
Chorus Rate	Vitesse	0 05—10 0Hz
Chorus Depth	Amplitude	0—127
Chorus Balance	Balance de chorus	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau	0—127

30: DISTORTION → FLANGER (P.85)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
OD Drive	Saturation	0—127
OD Pan	Panoramique	L64—0—63R
Flanger Pre Delay	Pré-delay	0 0—100 ms
Flanger Rate	Vitesse	0 05—10 0Hz
Flanger Depth	Amplitude	0—127
Flanger Feedback	Niveau de ré-injection	-98—+98%
Flanger Balance	Balance	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau	0—127

31: DISTORTION → DELAY (P.85)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
OD Drive	Saturation	0—127
OD Pan	Panoramique	L64—0—63R
Delay Time	Retard	0 0—500ms
Delay Feedback	Niveau de ré-injection	-98—+98%
Delay HF Damp	Atténuation des htes fréq.	1*
Delay Balance	Balance du delay	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau	0—127

1*: 200,250,315,400,500,630,800,1000,1250,1600,2000,2500,3150,4000,5000,6300,8000Hz,BYPASS

32: ENHANCER → CHORUS (P.85)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
EH Sens	Sensibilité	0—127
EH Mix	Niveau de mixage	0—127
Chorus Pre Delay	Pré-delay	0 0—100 ms
Chorus Rate	Vitesse	0 05—10 0Hz
Chorus Depth	Amplitude	0—127
Chorus Balance	Balance	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau	0—127

33: ENHANCER → FLANGER (P.86)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
EH Sens	Sensibilité	0—127
EH Mix	Niveau de mixage	0—127
Flanger Pre Delay	Pré-delay	0 0—100ms
Flanger Rate	Vitesse	0 05—10 0Hz
Flanger Depth	Amplitude	0—127
Flanger Feedback	Niveau de ré-injection	-98—+98%
Flanger Balance	Balance	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau	0—127

34: ENHANCER → DELAY (P.86)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
EH Sens	Sensibilité	0—127
EH Mix	Niveau de mixage	0—127
Delay Time	Retard	0 0—500ms
Delay Feedback	Niveau de ré-injection	-98—+98%
Delay HF Damp	Atténuation des htes fréq.	1*
Delay Balance	Balance du delay	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau	0—127

1*: 200,250,315,400,500,630,800,1000,1250,1600,2000,2500,3150,4000,5000,6300,8000Hz,BYPASS

35: CHORUS → DELAY (P.86)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Chorus Pre Delay	Pré-delay du chorus	0 0—100ms
Chorus Rate	Vitesse du chorus	0 05—10 0Hz
Chorus Depth	Amplitude du chorus	0—127
Chorus Balance	Balance du chorus	D100:0E—D0:100E
Delay Time	Retard	0 0—500ms
Delay Feedback	Niveau de ré-injection	-98—+98%
Delay HF Damp	Atténuation des htes fréq.	1*
Delay Balance	Balance du delay	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau	0—127

1*: 200,250,315,400,500,630,800,1000,1250,1600,2000,2500,3150,4000,5000,6300,8000Hz,BYPASS

36: FLANGER → DELAY (P.87)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Flanger Pre Delay	Pré-delay du flanger	0 0—100ms
Flanger Rate	Vitesse du flanger	0 05—10 0Hz
Flanger Depth	Amplitude du flanger	0—127
Flanger Feedback	Niveau de ré-injection	-98—+98%
Flanger Balance	Balance du flanger	D100:0E—D0:100E
Delay Time	Retard	0 0—500ms
Delay Feedback	Niveau de ré-injection	-98—+98%
Delay HF Damp	Atténuation des htes fréq.	1*
Delay Balance	Balance	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau de sortie	0—127

1*: 200,250,315,400,500,630,800,1000,1250,1600,2000,2500,3150,4000,5000,6300,8000Hz,BYPASS

37: CHORUS → FLANGER (P.87)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Chorus Pre Delay	Pré-delay du chorus	0 0—100ms
Chorus Rate	Vitesse	0 05—10 0Hz
Chorus Depth	Amplitude du chorus	0—127
Chorus Balance	Balance	D100:0E—D0:100E
Flanger Pre Delay	Pré-delay du flanger	0 0—100ms
Flanger Rate	Vitesse du flanger	0 05—10 0Hz
Flanger Depth	Amplitude du flanger	0—127
Flanger Feedback	Niveau de ré-injection	-98—+98%
Flanger Balance	Balance	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau	0—127

38: CHORUS/DELAY (P.88)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Chorus Pre Delay	Pré-delay du chorus	0 0—100ms
Chorus Rate	Vitesse du chorus	0 05—10 0Hz
Chorus Depth	Amplitude du chorus	0—127
Chorus Balance	Balance du chorus	D100:0E—D0:100E
Delay Time	Retard	0 0—500ms
Delay Feedback	Niveau de ré-injection	-98—+98%
Delay HF Damp	Atténuation des htes fréq.	1*
Delay Balance	Balance du delay	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau	0—127

1*: 200,250,315,400,500,630,800,1000,1250,1600,2000,2500,3150,4000,5000,6300,8000Hz,BYPASS

39: FLANGER/DELAY (P.88)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Flanger Pre Delay	Pré-delay du flanger	0 0—100ms
Flanger Rate	Vitesse du flanger	0 05—10 0Hz
Flanger Depth	Amplitude du flanger	0—127
Flanger Feedback	Niveau de ré-injection	-98—+98%
Flanger Balance	Balance du flanger	D100:0E—D0:100E
Delay Time	Retard	0 0—500ms
Delay Feedback	Niveau de ré-injection	-98—+98%
Delay HF Damp	Atténuation des htes fréq	1*
Delay Balance	Balance	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,
5000.6300.8000Hz.BYPASS

40: CHORUS/FLANGER (P.88)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Chorus Pre Delay	Pré-delay du chorus	0 0—100ms
Chorus Rate	Vitesse	0 05—10 0Hz
Chorus Depth	Amplitude du chorus	0—127
Chorus Balance	Balance	D100:0E—D0:100E
Flanger Pre Delay	Pré-delay du flanger	0 0—100ms
Flanger Rate	Vitesse du flanger	0 05—10 0Hz
Flanger Depth	Amplitude du flanger	0—127
Flanger Feedback	Niveau de ré-injection	-98—+98%
Flanger Balance	Balance	D100:0E—D0:100E
Level	Niveau	0—127

Paramètres de système

Groupe Setup

Affichage Setup (P.88)

Nom de paramètre	Nom complet de paramètre	Valeur
LCD Contrast	Contraste de l'afficheur	1—10
Patch Remain	Commutateur de maintien de Patch	ON,OFF
Power Up Mode	Mode de mise sous tension	LAST-SET,DEFAULT
Character Style	Style des caractères	TYPE1,TYPE2,TYPE3,TYPE4
Transpose Value	Valeur de transposition	-5 (G)—+6 (F#)
Keyboard Sens	Sensibilité du clavier	LIGHT,MEDIUM,HEAVY
Keyboard Velocity	Dynamique du clavier	REAL, 1—127
Altertouch Sens	Sensibilité de l'altersense	0—100

Groupe Tune

Affichage Tune (P.89)

Nom de paramètre	Nom complet de paramètre	Valeur
Master Tune	Accord général	427.4—452.6Hz
Master Key Shift	Transposition	-12—+12 demi-tons
Switch	Commutateur de tempérament	OFF,ON
Scale Tune	Tempérament do—si	-63—63 centièmes

Groupe MIDI

Affichage MIDI Param 1 (PERFORM) (P.90)

Nom de paramètre	Nom complet de paramètre	Valeur
Performance Ctrl-Ch	Canal de contrôle de la Performance	1—16,OFF
Local Switch	Commutateur Local	OFF,ON
Remote Keyboard Sw	Commutateur de clavier externe	OFF,ON
Device ID Number	Numéro d'identification	17—32
Rx Sys. Excl.	Commutateur de réception de messages exclusifs	OFF,ON
Tx Edit Data	Commutateur de transmission de données éditées	OFF,ON
Rx GM-ON Message	Commutateur de réception de messages GM	OFF,ON

Affichage MIDI Param 1 (PATCH) (P.90)

Nom de paramètre	Nom complet de paramètre	Valeur
Patch Rx-Ch	Canal de réception de Patch	1—16,RX-CH,OFF
Patch Tx-Ch	Canal de transmission de Patch	1—16
Local Switch	Commutateur Local	OFF,ON
Remote Keyboard Sw	Commutateur de clavier externe	OFF,ON
Device ID Number	Numéro d'identification	17—32
Rx Sys. Excl.	Commutateur de réception de messages exclusifs	OFF,ON
Tx Edit Data	Commutateur de transmission de données éditées	OFF,ON
Rx GM-ON Message	Commutateur de réception de messages GM	OFF,ON

Affichage MIDI Param 1 (GM) (P.91)

Nom de paramètre	Nom complet de paramètre	Valeur
Local Switch	Commutateur Local	OFF,ON
Remote Keyboard Sw	Commutateur de clavier externe	OFF,ON
Device ID Number	Numéro d'identification	17—32
Rx GM-ON Message	Commutateur de réception de messages GM	OFF,ON

Affichage MIDI Param 2 (P.91)

Nom de paramètre	Nom complet de paramètre	Valeur
Rx Program Change	Comm. de réception de changement de programme	OFF,ON
Rx Bank Select	Commutateur de réception de sélection de banque	OFF,ON
Tx Program Change	Comm. de transmission de chang. de programme	OFF,ON
Tx Bank Select	Commutateur de transmission de sélection de banque	OFF,ON
Tx Active Sensing	Commutateur de transmission d'active sensing	OFF,ON

Affichage Bank Select Group (P.91)

Nom de paramètre	Nom complet de paramètre	Valeur
<Grp1>—<Grp7> Switch	Transmission de sélection de banque Grp1—<Grp7	OFF,ON
<Grp1>—<Grp7> Bank MSB	MSB de sélection de banque Grp1—<Grp7 transmis	0—127
<Grp1>—<Grp7> Bank LSB	LSB de sélection de banque Grp1—<Grp7 transmis	0—127

Groupe Control

Affichage Control Assign (P.92)

Nom de paramètre	Nom complet de paramètre	Valeur
C1 Slider <Assign>	Assignation de curseur C1	1*
C1 Slider <Output>	Destination de curseur C1	OFF.INT,MIDI,INT&MIDI
C2 Slider <Assign>	Assignation de curseur C2	1*
C2 Slider <Output>	Destination de curseur C2	OFF.INT.MIDI,INT&MIDI
Sys-Ctrl 1 <Assign>	Assignation de commande 1 de système	1*
Sys-Ctrl 2 <Assign>	Assignation de commande 2 de système	1*

1*: CC01—CC05,CC07—CC31,CC64—CC95.PITCH BEND.AFTERTOUCH

Affichage Pedal Assign (P.92)

Nom de paramètre	Nom complet de paramètre	Valeur
Pedal 1—4 <Assign>	Assignation de pédale 1—4	1*
Pedal 1—4 <Output>	Destination de pédale 1—4	OFF.INT,MIDI,INT&MIDI
Pedal 1—4 <Polarity>	Polarité de pédale 1—4	STANDARD,REVERSE
Hold Pedal <Output>	Destination de pédale hold (sustain)	OFF,INT.MIDI,INT&MIDI
Hold Pedal <Polarity>	Polarité de la pédale	STANDARD,REVERSE

1*: CC01—CC05,CC07—CC31,CC64—CC95.PITCH BEND,AFTERTOUCH,PROG-UP,PROG-DOWN,START/STOP,PUNCH-I/O,TAP-TEMPO,OCT-UP,OCT-DOWN

Affichage Control Source (P.93)

Nom de paramètre	Nom complet de paramètre	Valeur
Hold	Source de commande Hold (sustain)	OFF,HOLD-1,SOSTENUTO,SOFT,HOLD-2
Peak	Source de commande Peak	OFF,HOLD-1,SOSTENUTO,SOFT,HOLD-2
Volume	Source de commande de volume	VOLUME.VOL&EXP
Aftertouch Source	Source de commande d'aftertouch	CHANNEL,POLY.CH&POLY

Groupe Arpeg

Affichage Arpeggio (P.94)

Nom de paramètre	Nom complet de paramètre	Valeur
Style	Style	1*
Motif	Motif	2*
Beat Pattern	Cadence	3*
Accent Rate	Vitesse d'accent	0—100
Shuffle Rate	Vitesse de battement	50—90
Octave Range	Tessiture	-3—+3
Key Velocity	Dynamique du clavier	REAL.1—127
Part	Partie pour arpégiateur	1-16
Tempo (=SEQ)	Tempo	10—250
Arpeggio Window	Fenêtre arpégiateur	ENABLE,DISABLE

1*: 1/4,1/6,1/8,1/12,1/16,1/32,GLISSANDO,SEQUENCE A,SEQUENCE B,SEQUENCE C,ECHO,SYNTH BASS.SLAP BASS A.SLAP BASS B,WALK BASS,RHYTHM GTR A.RHYTHM GTR B.RHYTHM GTR C,RHYTHM GTR D,RHYTHM GTR E,3 FINGER GTR,STRUMMING GTR.KBD COMPING A.KBD COMPING B,KBD COMPING C,KBD COMPING D,KBD COMPING E,PERCUSSION.HARP,SHAMISEN.BOUND BALL,RANDOM,LIMITLESS

2*: SINGLE UP.SINGLE DOWN.SINGLE UP&DOWN,SINGLE RANDOM,DUAL UP.DUAL DOWN.DUAL UP&DOWN,DUAL RANDOM,NOTE ORDER,GLISSANDO,CHORD,BASS+CHORD1—5,BASS+UP1—8,BASS+RANDOM1—3,TOP+UP1—6,BASS+UP+TOP

3*: 1/4,1/6,1/8,1/12,1/16 1—3,1/32 1—3,SEQ-A 1—7,SEQ-B 1—4,SEQ-C 1—2,ECHO 1—3,MUTE 01—16,STRUM1—8,REGGAE,REFRAIN1—2,PERC1—4,WALKBS,HARP,BOUND,RANDOM

Réglages d'usine

Liste des formes d'onde

: Les formes d'onde marquées d'un "" sont de type non-tenues.

INT-A (Interne A)

N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom
001	Ac Piano1 A	052	Nylon Gtr A	103	Syn Gtr B	154	MC-202 Bs B	205	Cello A
002	Ac Piano1 B	053	Nylon Gtr B	104	Syn Gtr C	155	MC-202 Bs C	206	Cello B
003	Ac Piano1 C	054	Nylon Gtr C	105	Harp 1A	156	Flute 1A	207	Cello C
004	Ac Piano2 pA	055	6-Str Gtr A	106	Harp 1B	157	Flute 1B	208	ST Strings-R
005	Ac Piano2 pB	056	6-Str Gtr B	107	Harp 1C	158	Flute 1C	209	ST Strings-L
006	Ac Piano2 pC	057	6-Str Gtr C	108	Banjo A	159	Blow Pipe	210	MonoStringsA
007	Ac Piano2 fA *	058	Gtr Harm A	109	Banjo B	160	Bottle	211	MonoStringsC *
008	Ac Piano2 fB *	059	Gtr Harm B	110	Banjo C	161	Shakuhachi	212	Pizz *
009	Ac Piano2 fC *	060	Gtr Harm C	111	Sitar A	162	Clarinet A	213	JP Strings1A
010	Piano Thump *	061	Comp Gtr A	112	Sitar B	163	Clarinet B	214	JP Strings1B
011	Piano Up TH *	062	Comp Gtr B	113	Sitar C	164	Clarinet C	215	JP Strings1C
012	MKS-20 P3 A	063	Comp Gtr C	114	Dulcimer A	165	Oboe mf A	216	JP Strings2A
013	MKS-20 P3 B	064	Comp Gtr A+	115	Dulcimer B	166	Oboe mf B	217	JP Strings2B
014	MKS-20 P3 C	065	Mute Gtr 1	116	Dulcimer C	167	Oboe mf C	218	JP Strings2C
015	SA Rhodes 1A	066	Mute Gtr 2A	117	Shamisen A	168	Sop Sax mf A	219	Soft Pad A
016	SA Rhodes 1B	067	Mute Gtr 2B	118	Shamisen B	169	Sop Sax mf B	220	Soft Pad B
017	SA Rhodes 1C	068	Mute Gtr 2C	119	Shamisen C	170	Sop Sax mf C	221	Soft Pad C
018	SA Rhodes 2A	069	Pop Strat A	120	Koto A	171	Alto Sax 1A	222	Fantasynt A
019	SA Rhodes 2B	070	Pop Strat B	121	Koto B	172	Alto Sax 1B	223	Fantasynt B
020	SA Rhodes 2C	071	Pop Strat C	122	Koto C	173	Alto Sax 1C	224	Fantasynt C
021	E Piano 1A	072	Jazz Gtr A	123	Pick Bass A	174	Tenor Sax A	225	D-50 HeavenA
022	E Piano 1B	073	Jazz Gtr B	124	Pick Bass B	175	Tenor Sax B	226	D-50 HeavenB
023	E Piano 1C	074	Jazz Gtr C	125	Pick Bass C	176	Tenor Sax C	227	D-50 HeavenC
024	E Piano 2A	075	JC Strat A	126	Fingerd Bs A	177	Bari Sax f A	228	Fine Wine
025	E Piano 2B	076	JC Strat B	127	Fingerd Bs B	178	Bari Sax f B	229	D-50 Brass A
026	E Piano 2C	077	JC Strat C	128	Fingerd Bs C	179	Bari Sax f C	230	D-50 Brass B
027	E Piano 3A	078	JC Strat A+	129	E Bass	180	Harmonica A	231	D-50 Brass C
028	E Piano 3B	079	JC Strat B+	130	Fretless A	181	Harmonica B	232	D-50 BrassA+
029	E Piano 3C	080	JC Strat C+	131	Fretless B	182	Harmonica C	233	DualSquare A
030	MK-80 EP A	081	Clean Gtr A	132	Fretless C	183	Chanter	234	DualSquare C
031	MK-80 EP B	082	Clean Gtr B	133	UprightBs 1	184	Tpt Sect. A	235	DualSquareA+
032	MK-80 EP C	083	Clean Gtr C	134	UprightBs 2A	185	Tpt Sect. B	236	Pop Voice
033	D-50 EP A	084	Stratus A	135	UprightBs 2B	186	Tpt Sect. C	237	Syn Vox 1
034	D-50 EP B	085	Stratus B	136	UprightBs 2C	187	Trumpet 1A	238	Syn Vox 2
035	D-50 EP C	086	Stratus C	137	Slap Bass 1	188	Trumpet 1B	239	Voice Aahs A
036	Celesta	087	OD Gtr A	138	Slap & Pop	189	Trumpet 1C	240	Voice Aahs B
037	Music Box	088	OD Gtr B	139	Slap Bass 2	190	Trumpet 2A	241	Voice Aahs C
038	Clav 1A	089	OD Gtr C	140	Slap Bass 3	191	Trumpet 2B	242	Voice Oohs1A
039	Clav 1B	090	OD Gtr A+	141	Jz Bs Thumb	192	Trumpet 2C	243	Voice Oohs1B
040	Clav 1C	091	Heavy Gtr A	142	Jz Bs Slap 1	193	HarmonMute1A	244	Voice Oohs1C
041	Organ 1	092	Heavy Gtr B	143	Jz Bs Slap 2	194	HarmonMute1B	245	Voice Oohs2A
042	Jazz Organ 1	093	Heavy Gtr C	144	Jz Bs Slap 3	195	HarmonMute1C	246	Voice Oohs2B
043	Jazz Organ 2	094	Heavy Gtr A+	145	Jz Bs Pop	196	Trombone 1	247	Voice Oohs2C
044	Organ 2	095	Heavy Gtr B+	146	Syn Bass A	197	French 1A	248	Voice Breath
045	Organ 3	096	Heavy Gtr C+	147	Syn Bass C	198	French 1C	249	Male Ooh A
046	Organ 4	097	PowerChord A	148	Mini Bs 1A	199	F Horns A	250	Male Ooh B
047	Rock Organ	098	PowerChord B	149	Mini Bs 1B	200	F Horns B	251	Male Ooh C
048	Dist Organ	099	PowerChord C	150	Mini Bs 1C	201	F Horns C	252	Org Vox A
049	Rot Org Slw	100	EG Harm	151	Mini Bs 2	202	Violin A	253	Org Vox B
050	Rot Org Fst	101	Gt FretNoise *	152	Mini Bs 2+	203	Violin B	254	Org Vox C
051	Pipe Organ	102	Syn Gtr A	153	MC-202 Bs A	204	Violin C	255	Vox Noise

INT-B (Interne B)

N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom
001	Kalimba	052	Feedbackwave	103	Cowbell 1	*	154 REV 606HH Op *
002	Marimba Wave	053	Spectrum	104	Wood Block	*	155 REV Ride
003	Log Drum	054	BreathNoise *	105	Claves	*	156 REV Cup
004	Vibes	055	Rattles	106	Bongo Hi	*	157 REV Crash 1 *
005	Bottle Hit	056	Ice Rain	107	Bongo Lo	*	158 REV China *
006	Glockenspiel	057	Tin Wave	108	Cga Open Hi	*	159 REV DrySick *
007	Tubular	058	Anklungs	109	Cga Open Lo	*	160 REV RealCLP *
008	Steel Drums	059	Wind Chimes	110	Cga Mute Hi	*	161 REV FingSnap *
009	Fanta Bell A	060	Orch. Hit *	111	Cga Mute Lo	*	162 REV Cowbell *
010	Fanta Bell B	061	Tekno Hit *	112	Cga Slap	*	163 REV WoodBlck *
011	Fanta Bell C	062	Back Hit *	113	Timbale	*	164 REV Clve *
012	FantaBell A+	063	Philly Hit *	114	Cabasa Up	*	165 REV Conga *
013	Org Bell	064	Scratch 1 *	115	Cabasa Down	*	166 REV Tamb *
014	Agogo	065	Scratch 2	116	Cabasa Cut	*	167 REV Maracas *
015	DIGI Bell 1	066	Scratch 3 *	117	Maracas	*	168 REV Guiro *
016	DIGI Bell 1+	067	Natural SN1 *	118	Long Guiro	*	169 REV Cuica *
017	DIGI Chime	068	Natural SN2 *	119	Tambourine	*	170 REV Metro *
018	Wave Scan	069	Piccolo SN *	120	Open Triangl		171 Loop 1
019	Wire String	070	Ballad SN *	121	Cuica	*	172 Loop 2
020	2.2 Bellwave	071	SN Roll *	122	Vibraslap		173 Loop 3
021	2.2 Vibwave	072	808 SN *	123	Timpani		174 Loop 4
022	Spark VOX	073	Brush Slap *	124	Applause		175 Loop 5
023	MMM VOX	074	Brush Swish *	125	REV Orch Hit	*	176 Loop 6
024	Lead Wave	075	Brush Roll	126	REV TeknoHit	*	177 Loop 7
025	Synth Reed	076	Dry Stick *	127	REV Back Hit	*	178 R8 Click *
026	Synth Saw 1	077	Side Stick *	128	REV PhillHit	*	179 Metronome 1
027	Synth Saw 2	078	Lite Kick *	129	REV Steel DR		180 Metronome 2 *
028	Syn Saw 2inv	079	Hybrid Kick1 *	130	REV Tin Wave		181 MC500 Beep 1 *
029	Synth Saw 3	080	Hybrid Kick2 *	131	REV NatrlSN1	*	182 MC500 Beep 2 *
030	JP-8 Saw A	081	Old Kick *	132	REV NatrlSN2	*	183 Low Saw
031	JP-8 Saw B	082	Verb Kick *	133	REV PiccloSN	*	184 Low Saw inv
032	JP-8 Saw C	083	Round Kick *	134	REV BalladSN	*	185 Low P5 Saw
033	P5 Saw A	084	808 Kick	135	REV Side Stk	*	186 Low Pulse 1
034	P5 Saw B	085	Verb Tom Hi *	136	REV SN Roll	*	187 Low Pulse 2
035	P5 Saw C	086	Verb Tom Lo *	137	REV Brush 1	*	188 Low Square
036	D-50 Saw A	087	Dry Tom Hi	138	REV Brush 2	*	189 Low Sine
037	D-50 Saw B	088	Dry Tom Lo	139	REV Brush 3		190 Low Triangle
038	D-50 Saw C	089	Cl HiHat 1 *	140	REV LiteKick	*	191 Low White NZ
039	Synth Square	090	Cl HiHat 2 *	141	REV HybridK1	*	192 Low Pink NZ
040	JP-8 SquareA	091	Op HiHat	142	REV HybridK2	*	193 DC
041	JP-8 SquareB	092	Pedal HiHat *	143	REV Old Kick	*	
042	JP-8 SquareC	093	606 HiHat Cl *	144	REV Timpani	*	
043	Synth Pulse1	094	606 HiHat Op	145	REV VerbTomH	*	
044	Synth Pulse2	095	808 Claps *	146	REV VerbTomL	*	
045	Triangle	096	Hand Claps *	147	REV DryTom H		
046	Sine	097	Finger Snaps *	148	REV DryTom M		
047	Org Click *	098	Ride 1	149	REV ClHiHat1	*	
048	White Noise	099	Ride 2	150	REV ClHiHat2	*	
049	Pink Noise	100	Ride Bell 1	151	REV Op HiHat	*	
050	Metal Wind	101	Crash 1	152	REV Pedal HH	*	
051	Wind Agogo	102	China Cym	153	REV 606HH Cl	*	

Liste des Patches

V: nombre de voix

USER (Groupe User)

N°	Nom	V	Mode
001	West Coast	4	POLY
002	Mission LFO	4	POLY
003	Dusk 2 Dawn	4	POLY
004	Purple Spin	4	POLY
005	20 Years ago	3	POLY
006	Symphonique	4	POLY
007	Clear Guitar	3	POLY
008	Gamelan v/s	4	POLY
009	Cyber Swing1	4	POLY
010	Taj Mahal	1	POLY
011	Resosaw Bass	2	POLY
012	Impact	4	POLY
013	Rock It !!!	2	POLY
014	Vocal Phrase	3	POLY
015	Raverborg	4	POLY
016	ORBit Pad	2	POLY
017	Bs/Pno+Brs	4	POLY
018	Clarinet mp	1	POLY
019	Aurora	4	POLY
020	Nice Piano	3	POLY
021	Heirborne	4	POLY
022	ChamberWoods	3	POLY
023	Raggatronic	4	POLY
024	PCMEFXHEAVY	2	POLY
025	LetterFrmPat	4	POLY
026	Hillbillys	4	POLY
027	Gospel Spin	3	POLY
028	Biosphere	2	POLY
029	JUNO Strings	3	POLY
030	System 100m	3	POLY
031	Tortured	4	POLY
032	Flying Waltz	4	POLY
033	Sop Sax mf	2	POLY
034	Dist TB-303	2	SOLO
035	Ring EP	3	POLY
036	Rezoid	4	POLY
037	JC Strat	1	POLY
038	Blade Racer	4	POLY
039	PWM Strings	3	POLY
040	Brass Orch	3	POLY
041	Alternative	2	SOLO
042	FM Bells	3	POLY
043	Saw Mass	4	POLY
044	Steel Away	3	POLY
045	Poly Pulse	4	POLY
046	Velo Tekno 2	2	POLY
047	Tone Wh Solo	3	POLY
048	Thin Dist	1	POLY
049	JP-8Haunting	4	POLY
050	Jz Gtr Hall	1	POLY
051	Vanishing	1	POLY
052	Harmonica	2	POLY
053	Wave Bells	4	POLY
054	Film Octaves	4	POLY
055	Sawteeth	3	SOLO
056	AugerMentive	3	POLY
057	JD Ghostnrgs	4	POLY
058	SA Rhodes 1	4	POLY
059	3D Flanged	1	POLY
060	Ac. Upright	1	SOLO
061	Poly Brass	3	POLY
062	Stepped Pad	4	POLY
063	Sax Section	4	POLY
064	Albion	2	POLY

PR-A (Groupe Preset A)

N°	Nom	V	Mode
001	64voicePiano	1	POLY
002	Bright Piano	1	POLY
003	Classique	2	POLY
004	Nice Piano	3	POLY
005	Piano Thang	3	POLY
006	Power Grand	3	POLY
007	House Piano	2	POLY
008	E Grand	1	POLY
009	MIDled Grand	3	POLY
010	Piano Blend	3	POLY
011	West Coast	4	POLY
012	PianoStrings	4	POLY
013	Bs/Pno+Brs	4	POLY
014	Waterhodes	2	POLY
015	S A E P.	3	POLY
016	SA Rhodes 1	4	POLY
017	SA Rhodes 2	2	POLY
018	Stiky Rhodes	3	POLY
019	Dig Rhodes	2	POLY
020	Nylon EPiano	4	POLY
021	Nylon Rhodes	4	POLY
022	Rhodes Mix	3	POLY
023	PsychoRhodes	2	POLY
024	Tremo Rhodes	4	POLY
025	MK-80 Rhodes	1	POLY
026	MK-80 Phaser	1	POLY
027	Delicate EP	2	POLY
028	Octa Rhodes1	4	POLY
029	Octa Rhodes2	4	POLY
030	JV Rhodes+	4	POLY
031	EP+Mod Pad	4	POLY
032	Mr Mellow	4	POLY
033	Comp Clav	1	POLY
034	Klavinet	4	POLY
035	Winger Clav	4	POLY
036	Phaze Clav 1	2	POLY
037	Phaze Clav 2	1	POLY
038	Phuzz Clav	2	POLY
039	Chorus Clav	1	POLY
040	Claviduck	2	POLY
041	Velo-Rez Clv	1	POLY
042	Clavicembalo	4	POLY
043	Analog Clav1	1	POLY
044	Analog Clav2	1	POLY
045	Metal Clav	3	POLY
046	Full Stops	2	POLY
047	Ballad B	3	POLY
048	Mellow Bars	4	POLY
049	AugerMentive	3	POLY
050	Perky B	2	POLY
051	The Big Spin	3	POLY
052	Gospel Spin	3	POLY
053	Roller Spin	3	POLY
054	Rocker Spin	3	POLY
055	Tone Wh Solo	3	POLY
056	Purple Spin	4	POLY
057	60's LeadORG	2	POLY
058	Assalt Organ	3	POLY
059	D-50 Organ	2	POLY
060	Cathedral	4	POLY
061	Church Pipes	4	POLY
062	Poly Key	3	POLY
063	Poly Saws	4	POLY
064	Poly Pulse	4	POLY

PR-B (Groupe Preset B)

PR-C (Groupe Preset C)

N°	Nom	V	Mode	N°	Nom	V	Mode	N°	Nom	V	Mode	N°	Nom	V	Mode
001	Dist Gtr 1	3	POLY	065	Analog Seq	2	POLY	001	Harmon Mute	1	POLY	065	Harmonicum	2	POLY
002	Dist Gtr 2	3	POLY	066	Impact Vox	4	POLY	002	Tp&Sax Sect	4	POLY	066	D-50 Heaven	2	POLY
003	R&R Chunk	4	POLY	067	TeknoSoloVox	2	POLY	003	Sax+Tp+Tb	3	POLY	067	Afro Horns	3	POLY
004	Phripphuzz	1	SOLO	068	X-Mod Man	2	POLY	004	Brass Sect	4	POLY	068	Pop Pad	4	POLY
005	Grungeroni	3	POLY	069	Paz <==> Zap	1	SOLO	005	Trombone	1	POLY	069	Dreamesque	4	POLY
006	Black Widow	4	POLY	070	4 Hits 4 You	4	POLY	006	Hybrid Bones	4	POLY	070	Square Pad	4	POLY
007	Velo-Wah Gtr	1	POLY	071	Impact	4	POLY	007	Noble Horns	4	POLY	071	JP-8 Hollow	4	POLY
008	Mod-Wah Gtr	2	POLY	072	Phase Hit	3	POLY	008	Massed Horns	3	POLY	072	JP-8Haunting	4	POLY
009	Pick Bass	1	SOLO	073	Tekno Hit 1	2	POLY	009	Horn Swell	4	POLY	073	Heirborne	4	POLY
010	Hip Bass	2	POLY	074	Tekno Hit 2	2	POLY	010	Brass Ill	4	POLY	074	Hush Pad	4	POLY
011	Perc Bass	3	SOLO	075	Tekno Hit 3	4	POLY	011	Brass Attack	3	POLY	075	Jet Pad 1	2	POLY
012	Homey Bass	2	SOLO	076	Reverse Hit	3	POLY	012	Archimede	3	POLY	076	Jet Pad 2	2	POLY
013	Finger Bass	1	SOLO	077	SquareLead 1	3	POLY	013	Rugby Horn	3	POLY	077	Phaze Pad	3	POLY
014	Nylon Bass	2	POLY	078	SquareLead 2	2	POLY	014	MKS-80 Brass	2	POLY	078	Phaze Str	4	POLY
015	Ac Upright	1	SOLO	079	You and Luck	2	SOLO	015	True ANALOG	2	POLY	079	Jet Str Ens	2	POLY
016	Wet Fretls	1	SOLO	080	Belly Lead	4	POLY	016	Dark Vox	2	POLY	080	Pivotal Pad	4	POLY
017	Fretls Dry	2	POLY	081	WhistlinAtom	2	POLY	017	RandomVowels	4	POLY	081	3D Flanged	1	POLY
018	Slap Bass 1	2	POLY	082	Edge Boost	2	SOLO	018	Angels Sing	2	POLY	082	Fantawine	4	POLY
019	Slap Bass 2	1	SOLO	083	MG Solo	4	SOLO	019	Pvox Oooze	3	POLY	083	Glassy Pad	3	POLY
020	Slap Bass 3	1	SOLO	084	FXM Saw Lead	4	SOLO	020	Longing	3	POLY	084	Moving Glass	1	POLY
021	Slap Bass 4	2	POLY	085	Sawteeth	3	SOLO	021	Araslan Morn	4	POLY	085	Glasswaves	3	POLY
022	4 Pole Bass	1	SOLO	086	Smoothe	2	SOLO	022	Beauty Vox	3	POLY	086	Shiny Pad	4	POLY
023	Tick Bass	4	SOLO	087	MG Lead	2	SOLO	023	Mary-AnneVox	4	POLY	087	ShiftedGlass	2	POLY
024	House Bass	3	SOLO	088	MG Interval	4	SOLO	024	Belltrees Vox	4	POLY	088	Chime Pad	3	POLY
025	Mondo Bass	3	SOLO	089	Pulse Lead 1	3	POLY	025	Vox Panner	2	POLY	089	Spin Pad	2	POLY
026	Clk AnalogBs	2	SOLO	090	Pulse Lead 2	4	SOLO	026	Spaced Voxx	4	POLY	090	Rotary Pad	4	POLY
027	Bass In Face	2	POLY	091	Little Devil	4	SOLO	027	Glass Voices	3	POLY	091	Dawn 2 Dusk	3	POLY
028	101 Bass	2	SOLO	092	Loud SynLead	4	SOLO	028	Tubular Vox	4	POLY	092	Aurora	4	POLY
029	Noiz Bass	2	SOLO	093	Analog Lead	2	SOLO	029	Velo Voxx	2	POLY	093	Strobe Mode	4	POLY
030	Super Jup Bs	2	POLY	094	5th Lead	2	SOLO	030	Wavox	3	POLY	094	Albion	2	POLY
031	Occitan Bass	3	POLY	095	Flute	2	POLY	031	Doos	1	POLY	095	Running Pad	4	POLY
032	Hugo Bass	4	SOLO	096	Piccolo	1	POLY	032	Synvox Comps	4	POLY	096	Stepped Pad	4	POLY
033	Multi Bass	2	POLY	097	VOX Flute	4	POLY	033	Vocal Oohz	3	POLY	097	Random Pad	4	POLY
034	Moist Bass	2	SOLO	098	Air Lead	2	POLY	034	LFO Vox	1	POLY	098	SoundtrkDANC	4	POLY
035	BritelowBass	4	SOLO	099	Pan Pipes	2	POLY	035	St Strings	2	POLY	099	Flying Waltz	4	POLY
036	Untamed Bass	3	SOLO	100	Airplaaane	4	POLY	036	Warm Strings	4	POLY	100	Vanishing	1	POLY
037	Rubber Bass	3	SOLO	101	Taj Mahal	1	POLY	037	Somber Str	4	POLY	101	5th Sweep	4	POLY
038	Stereoww Bs	3	SOLO	102	Raya Shaku	3	POLY	038	Marcato	2	POLY	102	Phazweep	4	POLY
039	Wonder Bass	3	SOLO	103	Oboe mf	1	POLY	039	Bright Str	2	POLY	103	Big BPF	4	POLY
040	Deep Bass	2	POLY	104	Oboe Express	2	POLY	040	String Ens	4	POLY	104	MG Sweep	4	POLY
041	Super JX Bs	2	SOLO	105	Clarinet mp	1	POLY	041	TremoloStrng	2	POLY	105	CeremonyTimp	3	POLY
042	W<RED>-Bass	4	POLY	106	ClariExpress	2	POLY	042	Chambers	3	POLY	106	Dyno Toms	4	POLY
043	Hi-Ring Bass	3	POLY	107	Mitza Split	4	POLY	043	ViolinCello	4	POLY	107	Sands ofTime	4	POLY
044	Euro Bass	2	SOLO	108	ChamberWinds	4	POLY	044	Symphonique	4	POLY	108	Inertia	4	POLY
045	SinusoidRave	1	SOLO	109	ChamberWoods	3	POLY	045	Film Octaves	4	POLY	109	Vektogram	4	POLY
046	Alternative	2	SOLO	110	Film Orch	4	POLY	046	Film Layers	4	POLY	110	Crash Pad	4	POLY
047	Acid Line	1	SOLO	111	Sop Sax mf	2	POLY	047	Bass Pizz	4	POLY	111	Feedback VOX	4	POLY
048	Auto TB-303	3	SOLO	112	Alto Sax	3	POLY	048	Real Pizz	3	POLY	112	Cascade	1	POLY
049	Hihat Tekno	2	POLY	113	AltoLead Sax	3	POLY	049	Harp On It	3	POLY	113	Shattered	2	POLY
050	Velo Tekno 1	3	SOLO	114	Tenor Sax	3	POLY	050	Harp	2	POLY	114	NextFrontier	2	POLY
051	Raggatronic	4	POLY	115	BariTone Sax	3	POLY	051	JP-8 Str 1	2	POLY	115	Pure Tibet	1	POLY
052	Blade Racer	4	POLY	116	Take A Tenor	4	POLY	052	JP-8 Str 2	3	POLY	116	Chime Wash	4	POLY
053	S&H Pad	1	POLY	117	Sax Section	4	POLY	053	E-Motion Pad	4	POLY	117	Night Shade	4	POLY
054	Syncrosonix	3	POLY	118	Bigband Sax	4	POLY	054	JP-8 Str 3	4	POLY	118	Tortured	4	POLY
055	Foiled Again	1	POLY	119	Harmonica	2	POLY	055	Vintage Orch	4	POLY	119	Dissimilate	4	POLY
056	Alive	3	POLY	120	Harmo Blues	2	POLY	056	JUNO Strings	3	POLY	120	Dunes	4	POLY
057	Velo Tekno 2	2	POLY	121	BluesHarp	1	POLY	057	Gigantalog	4	POLY	121	Ocean Floor	1	POLY
058	Rezoid	4	POLY	122	Hillbillys	4	POLY	058	PWM Strings	3	POLY	122	Cyber Space	3	POLY
059	Raverborg	4	POLY	123	French Bags	4	POLY	059	Warmth	2	POLY	123	Biosphere	2	POLY
060	Blow Hit	4	POLY	124	Majestic Tpt	1	SOLO	060	ORBit Pad	2	POLY	124	Variable Run	4	POLY
061	Hammer Bell	3	POLY	125	Voluntare	2	POLY	061	Deep Strings	2	POLY	125	Ice Hall	2	POLY
062	Seq Mallet	2	POLY	126	2Trumpets	2	POLY	062	Pulsify	4	POLY	126	ComputerRoom	4	POLY
063	Intentions	3	POLY	127	Tpt Sect	4	POLY	063	Pulse Pad	4	POLY	127	Inverted	4	POLY
064	Pick It	3	POLY	128	Mute TP mod	4	POLY	064	Greek Power	4	POLY	128	Terminate	3	POLY

GM (Groupe GM)

N°	Nom	V	Mode	N°	Nom	V	Mode
001	Piano 1	2	POLY	065	Soprano Sax	1	POLY
002	Piano 2	2	POLY	066	Alto Sax	1	POLY
003	Piano 3	2	POLY	067	Tenor Sax	1	POLY
004	Honky-tonk	2	POLY	068	BariTone Sax	2	POLY
005	E Piano 1	2	POLY	069	Oboe	2	POLY
006	E Piano 2	4	POLY	070	English Horn	2	POLY
007	Harpsichord	2	POLY	071	Bassoon	2	POLY
008	Clav	2	POLY	072	Clarinet	1	POLY
09	Celesta	1	POLY	073	Piccolo	1	POLY
010	Glockenspiel	2	POLY	074	Flute	1	POLY
011	Music Box	1	POLY	075	Recorder	2	POLY
012	Vibraphone	1	POLY	076	Pan Flute	2	POLY
013	Marimba	2	POLY	077	Bottle Blow	2	POLY
014	Xylophone	2	POLY	078	Shakuhachi	1	POLY
015	Tubular-bell	2	POLY	079	Whistle	1	POLY
016	Santur	2	POLY	080	Ocarina	2	POLY
017	Organ 1	1	POLY	081	Square Wave	2	POLY
018	Organ 2	1	POLY	082	Saw Wave	2	POLY
019	Organ 3	2	POLY	083	Syn Calliope	2	POLY
020	Church Org.1	2	POLY	084	Chiffer Lead	2	POLY
021	Reed Organ	1	POLY	085	Charang	3	POLY
022	Accordion Fr	2	POLY	086	Solo Vox	2	POLY
023	Harmonica	1	POLY	087	5th Saw Wave	3	POLY
024	Bandoneon	2	POLY	088	Bass & Lead	2	POLY
025	Nylon-str Gt	1	POLY	089	Fantasia	3	POLY
026	Steel-str.Gt	1	POLY	090	Warm Pad	2	POLY
027	Jazz Gt.	1	POLY	091	Polysynth	2	POLY
028	Clean Gt	1	POLY	092	Space Voice	2	POLY
029	Muted Gt	1	POLY	093	Bowed Glass	3	POLY
030	Overdrive Gt	1	POLY	094	Metal Pad	2	POLY
031	DistortionGt	1	POLY	095	Haio Pad	3	POLY
032	Gt.Harmonics	3	POLY	096	Sweep Pad	2	POLY
033	Acoustic Bs	3	POLY	097	Ice Rain	2	POLY
034	Fingered Bs	1	POLY	098	Soundtrack	2	POLY
035	Picked Bs.	1	POLY	099	Crystal	2	POLY
036	Fretless Bs.	1	POLY	100	Atmosphere	2	POLY
037	Slap Bass 1	1	POLY	101	Brightness	3	POLY
038	Slap Bass 2	2	POLY	102	Goblin	2	POLY
039	Synth Bass 1	1	POLY	103	Echo Drops	2	POLY
040	Synth Bass 2	1	POLY	104	Star Theme	2	POLY
041	Violin	1	POLY	105	Sitar	1	POLY
042	Viola	1	POLY	106	Banjo	1	POLY
043	Cello	1	POLY	107	Shamisen	2	POLY
044	Contrabass	1	POLY	108	Koto	1	POLY
045	Tremolo Str	1	POLY	109	Kalimba	1	POLY
046	PizzicatoStr	1	POLY	110	Bag Pipe	3	POLY
047	Harp	2	POLY	111	Fiddle	1	POLY
048	Timpani	1	POLY	112	Shanai	1	POLY
049	Strings	2	POLY	113	Tinkle Bell	4	POLY
050	Slow Strings	1	POLY	114	Agogo	1	POLY
051	Syn Strings1	2	POLY	115	Steel Drums	1	POLY
052	Syn Strings2	2	POLY	116	Woodblock	1	POLY
053	Choir Aahs	3	POLY	117	Taiko	4	POLY
054	Voice Oohs	1	POLY	118	Melo. Tom 1	2	POLY
055	SynVox	1	POLY	119	Synth Drum	2	POLY
056	OrchestraHit	2	POLY	120	Reverse Cym	2	POLY
057	Trumpet	2	POLY	121	Gt FretNoise	1	POLY
058	Trombone	1	POLY	122	Breath Noise	2	POLY
059	Tuba	2	POLY	123	Seashore	3	POLY
060	MutedTrumpet	1	POLY	124	Bird	4	POLY
061	French Horn	2	POLY	125	Telephone 1	1	POLY
062	Brass 1	2	POLY	126	Helicopter	2	POLY
063	Synth Brass1	1	POLY	127	Applause	4	POLY
064	Synth Brass2	2	POLY	128	Gun Shot	2	POLY

Liste des ensembles rythmiques

Note No.	USER (Groupe User)		PR-A (Groupe Preset A)		PR-B (Groupe Preset B)		PR-C (Groupe Preset C)		GM (Groupe GM)	
	001	002	001	002	001	002	001	002	001	002
	HouseDrumSet 1	JazzDrumSet1	PopDrumSet 1	PopDrumSet 2	PowerDrumSet	RaveDrumSet	JazzDrumSet2	OrchDrumSet	GM Drum Set	BrushDrumSet
35	Scratch 1	Hybrid Kick2	Verb Kick	Hybrid Kick1	Verb Kick	808 Kick	Round Kick	Old Kick	Verb Kick	Hybrid Kick2
C2 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 48	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	Crash 1	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	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	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	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Pizz	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1
56	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	DIGI Bell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1
57	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	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 60	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	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Metal Wind	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi
64	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	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	Gtr Harm A	Soft Pad A	Soft Pad A	Soft Pad A	Soft Pad A
C5 72	Soft Pad A	Soft Pad A	Soft Pad B	Cabasa Cut	Soft Pad B	Gtr Harm A	Brush Swish	Soft Pad B	Soft Pad B	Soft Pad B
73	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 84	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	Old Kick	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 PiccloSN	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 96	MC500 Beep 1	Metronome 2	Metronome 2	Metronome 2	Metronome 2	Applause	Metronome 2	Brush Swish	Brush Swish	Metronome 2
97	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	Brush Roll	Brush Roll	R8 Click
98	MC500 Beep 2	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 2	Metronome 1	SN Roll	SN Roll	Metronome 1

Listes des Performances

USER (Groupe User)			PR-A (Groupe Preset A)			PR-B (Groupe Preset B)		
N°	Nom	Mode	N°	Nom	Mode	N°	Nom	Mode
01	EasternSplit	LAYER	01	House Set	SINGLE	01	Africa	SINGLE
02	Opening Orch	LAYER	02	Analectro	SINGLE	02	World Ethnic	SINGLE
03	Feedback EP	LAYER	03	Anatronic	SINGLE	03	Asian Ethnic	SINGLE
04	Humming Vox	LAYER	04	Tekno Pop 1	SINGLE	04	Asian Band	SINGLE
05	Tekno Loop 1	LAYER	05	Tekno Pop 2	SINGLE	05	60's Set	SINGLE
06	Fr.Horn Sect	LAYER	06	Hard Core	SINGLE	06	Blues Band	SINGLE
07	SpaceCarrier	LAYER	07	Hi Energy	SINGLE	07	Country Band	SINGLE
08	Orchestral	LAYER	08	Pop Dance	SINGLE	08	Folk Set	SINGLE
09	Nebular Vox	LAYER	09	Acid Set	SINGLE	09	Reggae Band	SINGLE
10	Terminator	LAYER	10	Ambient Set	SINGLE	10	FunkWah Band	SINGLE
11	Flying Jazz	LAYER	11	Electro Pop	SINGLE	11	Funkin'Phaze	SINGLE
12	Sweeper	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	SINGLE
15	Cosmic Dawn	LAYER	15	Pop Set 4	SINGLE	15	Big Band Set	SINGLE
16	Bass / Lead	LAYER	16	L.A. Ballad	SINGLE	16	Cont.Jazz 1	SINGLE
17	S&H / Pad	LAYER	17	Hip Hop Set	SINGLE	17	Cont.Jazz 2	SINGLE
18	AcPiano+Pad	LAYER	18	Funk Rock	SINGLE	18	Ac.Jazz Set	SINGLE
19	Kicks Attack	LAYER	19	Funk Fusion	SINGLE	19	Gospel Set	SINGLE
20	Step Brass	LAYER	20	Heavy Metal	SINGLE	20	All Strings	SINGLE
21	Drone / Pipe	LAYER	21	Heavy Kids	LAYER	21	All Brass	SINGLE
22	Chime Dreams	LAYER	22	Latin Set	SINGLE	22	All Piano 1	SINGLE
23	Tekno Loop 2	LAYER	23	BrazilianSet	SINGLE	23	All Piano 2	SINGLE
24	Big Band	LAYER	24	New Age 1	SINGLE	24	All Keyboard	SINGLE
25	Labyrinth	LAYER	25	New Age 2	SINGLE	25	All Organ	SINGLE
26	White Hole	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	Mlt & 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

Liste des styles d'arpégiateur

Style	Motif	Beat Pattern	Accent Rate	Shuffle Rate
1/4	tous	1/ 4	0-100%	50-90%
1/6	tous	1/ 6	0-100%	50-90%
1/8	tous	1/ 8	0-100%	50-90%
1/12	tous	1/12	0-100%	50-90%
1/16	tous	1/16 1-3	0-100%	50-90%
1/32	tous(1*)	1/32 1-3	0-100%	50-90%
GLISSANDO	GLISSANDO	1/16 1-3, 1/32 1-3	0-100%	50-90%
SEQUENCE A	tous	SEQ-A 1-7	0-100%	50-90%
SEQUENCE B	tous	SEQ-B 1-4	0-100%	50-90%
SEQUENCE C	tous(1*)	SEQ-C 1-2	0-100%	50-90%
ECHO	2*	ECHO 1-3	0-100%	50-90%
SYNTH BASS	BASS+UP 2	SEQ-A 1, SEQ-C 1	0-100%	50-90%
SLAP BASS A	BASS+UP 5, TOP+UP 5	MUTE 02, 03	0-100%	50-90%
SLAP BASS B	BASS+UP 5, TOP+UP 5	MUTE 02, 03	0-100%	50-90%
WALK BASS	SINGLE, DUAL, NOTE ORDER	WALKBS, REF1	0-100%	50-90%
RHYTHM GTR A	tous(1*)	MUTE 01,04	0-100%	50-90%
RHYTHM GTR B	CHORD	MUTE 07, 13, 14	0-100%	50-90%
RHYTHM GTR C	CHORD	MUTE 08, 12, 15	0-100%	50-90%
RHYTHM GTR D	CHORD	MUTE 09, 10, 11, 16	0-100%	50-90%
RHYTHM GTR E	SINGLE UP, SINGLE DOWN	STRUM 1-6	0-100%	50-90%
3 FINGER GTR	BASS+UP+TOP	SEQ-A7	0-100%	50-90%
STRUMMING GTR	SINGLE UP, SINGLE DOWN	STRUM 7, 8	0-100%	50-90%
KBD COMPING A	CHORD	MUTE 12, REF2	0-100%	50-90%
KBD COMPING B	3*	MUTE 05, 06	0-100%	50-90%
KBD COMPING C	4*	1/ 6, 1/12	0-100%	50-90%
KBD COMPING D	4*	1/16 1-3	0-100%	50-90%
KBD COMPING E	CHORD	REGGAE	0-100%	50-90%
PERCUSSION	CHORD	PERC1-4	0-100%	50-90%
HARP	5*	HARP	0-100%	50-90%
SHAMISEN	TOP+UP 4-6	SEQ-A 2	0-100%	50-90%
BOUND BALL	6*	BOUND	0-100%	50-90%
RANDOM	7*	1/ 4 -1/32 3, RANDOM	0-100%	50-90%
LIMITLESS	all	all	0-100%	50-90%

tous: Il n'y a pas de limite pour la valeur qui doit être réglée

1*: excepté pour CHORD, BASS+CHORD 1-5

2*: SINGLE. NOTE ORDER, GLISSANDO

3*: BASS+CHORD 4. BASS+CHORD 5

4*: BASS+CHORD 2. BASS+UP 2, BASS+RANDOM 2. TOP+UP 2

5*: SINGLE UP, SINGLE DOWN. SINGLE UP&DOWN, GLISSANDO

6*: SINGLE. DUAL. NOTE ORDER. GLISSANDO

7*: SINGLE RANDOM. DUAL RANDOM. BASS+RANDOM 1-3

Equipment MIDI

Modèle: XP-80 (Music Workstation)

Version 1 00

Date: 1 février 1996

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 Switch (PERFORM/MIDI/Part MIDI) est sur OFF
- Non reçu par la Partie rythmique (Partie 10) quand le paramètre Envelope Mode (RHYTHM/Key Cil/Control Param) est réglé sur NO-SUSTAIN

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)

- Non reçu en mode Performance quand le paramètre Rx Switch (PERFORM/MIDI/Part 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 Switch (PERFORM/MIDI/Part MIDI) est sur OFF
- Non reçu en mode GM

Changement de commande

- Si le numéro de commande correspondant est sélectionné pour le paramètre Ctrl 2 ou Ctrl 3 (PATCH/Common/Common Control), l'effet correspondant se produit.
- Si un numéro de commande correspondant au paramètre Sys-Ctrl 1 ou Sys-Ctrl 2 (SYSTEM/Control/Control Assign) est sélectionné, l'effet spécifié s'applique si le paramètre Ctrl 2 ou Ctrl 3 (PATCH/Common/Common Control) est réglé sur SYS-CTRL1 ou SYS-CTRL2.
- Non reçu en mode Performance quand le paramètre Rx Switch (PERFORM/MIDI/Part 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 Rx Program Change ou Rx Bank Select (SYSTEM/MIDI/MIDI Param 2) est sur OFF
- Non reçu en mode GM
- Les Patches correspondant à chaque sélection de banque sont les suivants

Sél. banque MSB LSB	Chgt prog 	Groupe 	Numéro de Patch
80 0	0 - 31	User	1 - 128
81 0	0 - 31	PR-A	1 - 128
81 1	0 - 31	PR-B	1 - 128
81 2	0 - 31	PR-C	1 - 128
81 3	0 - 31	GM	1 - 128
84 0	0 - 127	XP-A	1 - 128
84 1	0 - 127	XP-A	129 - 256
84 2	0 - 127	XP-B	1 - 128
84 3	0 - 127	XP-B	129 - 256
84 4	0 - 127	XP-C	1 - 128
84 5	0 - 127	XP-C	129 - 256
84 6	0 - 127	XP-D	1 - 128
84 7	0 - 127	XP-D	129 - 256

- Les Performances correspondant à chaque sélection de banque sont les suivantes

Sél. banque MSB LSB	Chgt de prog 	Support 	(numéro de Performance)
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 MSB LSB	Chgt prog 	Groupe 	N° d'ensemble rythmique
80 0	0 - 1	User	1 - 2
81 0	0 - 1	PR-A	1 - 2
81 1	0 - 1	PR-B	1 - 2
81 2	0 - 1	PR-C	1 - 2
81 3	0 - 1	GM	1 - 2
84 0	0 - 127	XP-A	1 - 128
84 1	0 - 127	XP-A	129 - 256
84 2	0 - 127	XP-B	1 - 128
84 3	0 - 127	XP-B	129 - 256
84 4	0 - 127	XP-C	1 - 128
84 5	0 - 127	XP-C	129 - 256
84 6	0 - 127	XP-D	1 - 128
84 7	0 - 127	XP-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=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)

- Le paramètre Time (PATCH/Common/Common Control) 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/LFO&Cil/Control Switch) 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 VOL& EXP, 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/LFO&Cil/Control Switch) 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/LFO&Cil/Control Switch) 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 Switch (PATCH/Common/Common Control) 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

○ Sordine 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)

○ Commande de son 2 (Commande numéro 71)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 47H kkH
n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (can.1 - can 16)
vv=valeur de commande : 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

- * Le paramètre Resonance (PATCH/TVF/TVF Param) changera de façon relative.

○ Commande de son 3 (Commande numéro 72)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 48H kkH
n=numéro de canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - ch 16)
vv=valeur de commande : 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

- * Le paramètre Time 2—4 (PATCH/TVF/TVF Envelope), le paramètre Time 2—4 (PATCH/TVA/TVA Envelope) changera de façon relative.

○ Commande de son 4 (Commande numéro 73)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 49H kkH
n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=valeur de commande : 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

- * Le paramètre Time 1 (PATCH/TVF/TVF Envelope), le paramètre Time 1 (PATCH/TVA/TVA Envelope) changera de façon relative

○ Commande de son 5 (Commande numéro 74)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 4AH kkH
n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (ch 1 - ch.16)
vv=valeur de commande : 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

- * Le paramètre Cutoff Frequency (PATCH /TVF/TVF Param) changera de façon relative.

○ Commande polyvalente 5 (Commande numéro 80)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 50H kkH
n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (ch 1 - ch 16)
vv=valeur de commande : 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

- * Le paramètre Level 1-3 (PATCH/TVA/TVA Param) du Tone 1 changera de façon relative

○ Commande polyvalente 6 (Commande numéro 81)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 51H kkH
n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (ch 1 - ch 16)
vv=valeur de commande : 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

- * Le paramètre Level 1-3 (PATCH/TVA/TVA Param) du Tone 2 changera de façon relative

○ Commande polyvalente 7 (Commande numéro 82)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 52H kkH
n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (ch.1 - ch 16)
vv=valeur de commande : 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

- * Le paramètre Level 1-3 (PATCH/TVA/TVA Param) du Tone 3 changera de façon relative

○ Commande polyvalente 8 (Commande numéro 83)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 53H kkH
n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (ch.1 - ch 16)
vv=valeur de commande : 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

- * Le paramètre Level 1-3 (PATCH/TVA/TVA Param) du Tone 3 changera de façon relative

○ 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/Common/Common Control).

○ 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

MSB LSB MSB LSB Remarques

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.

* Les paramètres Bend Range Up et Down (PATCH/Common/Common Control) changeront 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 Tune (SYSTEM/Tune/Tune) changera.

* En mode Performance, le paramètre Fine Tune de chaque Partie (PERFORM/Part/Part Param) changera. Si le message est reçu sur le canal de contrôle, c'est le paramètre Master Tune (SYSTEM/Tune/Tune) qui 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 Param) 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

● 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)

* Non reçu quand le paramètre Rx Program Change (SYSTEM/MIDI/ MIDI Param 2) est sur OFF

* Si ce message est reçu sur le canal de contrôle, c'est la Performance qui change

* Non reçu en mode Performance quand le paramètre Rx Switch (PERFORM/MIDI/Part 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 Switch (PERFORM/MIDI/Part 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 Switch (PERFORM/MIDI/Part 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 Switch (PERFORM/MIDI/Part 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 Switch (PERFORM/MIDI/Part 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 est 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 Switch (PERFORM/MIDI/Part 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 Switch (PERFORM/MIDI/Part 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 Switch (PERFORM/MIDI/Part 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/Common/Common Control) est réglé sur SOLO.
- Non reçu en mode Performance quand le paramètre Rx Switch (PERFORM/MIDI/Part 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/Common/Common Control) sera réglé sur POLY.
- Non reçu en mode Performance quand le paramètre Rx Switch (PERFORM/MIDI/Part 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
F0H iiH. ddH, . . , eeH 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, . . , 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 message universel autre 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 General 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
F0H 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-ON Message (SYSTEM/MIDI/MIDI Param 1) 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-ON Message (SYSTEM/MIDI/MIDI Param 1) 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-80)
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 "5 Tableau des adresses de paramètres" (p. 221).
- Pour le checksum, référez-vous à la page 227.
- Ce message n'est pas reçu si le paramètre Rx Sys.Excl (SYSTEM/MIDI/MIDI Param 1) 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
41H	N° d'identification (Roland)
UNT	Identification d'unité (unité: 10H - 1FH)
6AH	Identification de modèle (XP-80)
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 "5 Tableau des adresses de paramètres" (p 221).
- 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 227
- Ce message n'est pas reçu si le paramètre Rx Sys Excl (SYSTEM/MIDI/ MIDI Param 1) est sur OFF.
- Ce message n'est pas reçu en mode GM.

Cet instrument ne peut recevoir des messages exclusifs GS 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 Sys Excl (SYSTEM/MIDI/ MIDI Param 1) 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 Assign (SYSTEM/Control/Control Assign) du curseur C1 ou C2/ Assign (SYSTEM/Control/Pedal Control) de Pedal 1-4, 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 Tx Program Change (SYSTEM/MIDI/MIDI Param 2) ou le paramètre Tx Bank Select (SYSTEM/MIDI/MIDI Param 2) est sur OFF.
- Pour connaître le rapport sélection de banque/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	

○ 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	

○ 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 son 2 (Commande numéro 71)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	47H	kkH
n=numéro de canal MIDI	: 0H - FH (ch 1 - ch 16)	
vv=valeur de commande	: 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)	

○ Commande de son 3 (Commande numéro 72)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	48H	kkH
n=numéro de canal MIDI	: 0H - FH (ch 1 - ch 16)	
vv=valeur de commande	: 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)	

○ Commande de son 4 (Commande numéro 73)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	49H	kkH
n=numéro de canal MIDI	: 0H - FH (ch 1 - ch 16)	
vv=valeur de commande	: 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)	

○ Commande de son 5 (Commande numéro 74)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	4AH	kkH
n=numéro de canal MIDI	: 0H - FH (ch 1 - ch 16)	
vv=valeur de commande	: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	

○ Commande polyvalente 5 (Commande numéro 80)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	50H	kkH
n=numéro de canal MIDI	: 0H - FH (ch 1 - ch 16)	
vv=valeur de commande	: 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)	

○ Commande polyvalente 6 (Commande numéro 81)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	51H	kkH
n=numéro de canal MIDI	: 0H - FH (ch 1 - ch 16)	
vv=valeur de commande	: 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)	

○ Commande polyvalente 7 (Commande numéro 82)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	52H	kkH
n=numéro de canal MIDI	: 0H - FH (ch 1 - ch 16)	
vv=valeur de commande	: 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)	

○ Commande polyvalente 8 (Commande numéro 83)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	53H	kkH
n=numéro de canal MIDI	: 0H - FH (ch 1 - ch 16)	
vv=valeur de commande	: 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)	

○ 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=niveau d'envoi 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=niveau d'envoi 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 Tx Program Change (SYSTEM/MIDI/MIDI Param 2) 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/MIDI Param 2) 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, eeH, fffH, sum	F7H

Octet	Remarques
FOH	Statut exclusif
41H	N° d'identification (Roland)
UNT	Identification d'unité (unité: 10H - 1FH)
6AH	Identification de modèle (XP-80)
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
:	:
fffH	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 "5 Tableau des adresses de paramètres" (p 221).
- * 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 227.

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 Poly Aft (fenêtre Rec Select) 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 - 78H (0 - 120)	
vv=valeur	: 00H - 7FH (0 - 127)	

- Ce message n'est pas reçu si le paramètre Ctrl Change (fenêtre Rec Select) 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 Prog Change (fenêtre Rec Select) 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 Channel Aft (fenêtre Rec Select) est sur OFF.

● 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)	

- Ce message n'est pas reçu si le paramètre Pitch Bend (fenêtre Rec Select) 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, ..., eeH	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, ..., ee = données : 00H - 7FH (0 - 127)

F7H : EOX (End Of eXclusive/Fin de message exclusif)

- Ces messages ne sont pas reçus si le paramètre Sys Excl (fenêtre Rec Select) 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	llH
mm,ll=valeur	: 00 00H - 7F 7FH (0 - 16383)	

● 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 Edit ou Microscope.

■ Messages de système en temps réel

● Horloge de synchronisation

statut
F8H

- Ce message sera reçu si le paramètre Sync Mode (SEQUENCER/Setup/SEQ System Setup) est sur SLAVE.

● Démarrage (Start)

statut
FAH

- Ce message sera reçu si le paramètre Sync Mode (SEQUENCER/Setup/SEQ System Setup) est sur SLAVE ou REMOTE.

● Reprise (Continue)

statut
FBH

- Ce message sera reçu si le paramètre Sync Mode (SEQUENCER/Setup/SEQ System Setup) est sur SLAVE ou REMOTE.

● Arrêt (Stop)

statut
FCH

- Ce message sera reçu si le paramètre Sync Mode (SEQUENCER/Setup/SEQ System Setup) 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 Through (SEQUENCER/Setup/SEQ System Setup) 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

● Omnl Off (Commande numéro 124)

statut 2ème octet 3ème octet
F0H 7FH 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 llH
mm,ll=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

4.3.3 Messages générés et transmis quand le commutateur MMC Output est ON

● STOP (MCS)

statut octets de donnée statut
F0H 7FH, UNT, 06H, 01H F7H

Octet Remarques
F0H Statut exclusif
7FH En-tête universel en temps réel
7FH Identification d'unité
06H Message de commande MMC
01H STOP(MCS)
F7H EOX (End Of eXclusive/Fin de message exclusif)

● JEU DIFFERE (DEFERRED PLAY) (MCS)

statut Octets de donnée statut
F0H 7FH, UNT, 06H, 03H F7H

Octet Remarques
F0H Statut exclusif
7FH En-tête universel en temps réel
7FH Identification d'unité
06H Message de commande MMC
03H JEU DIFFERE - DEFERRED PLAY(MCS)
F7H EOX (End Of eXclusive/Fin de message exclusif)

● LOCALISATION - LOCATE (MCP)

FORMAT2 - LOCATE [TARGET]

statut Octets de donnée statut
F0H 7FH, UNT, 06H, 44H, 06H, 01H, hrH, mnH, scH, frH, fffH F7H

Octet Remarques
F0H Statut exclusif
7FH En-tête universel en temps réel
7FH Device ID
06H Message de commande MMC
44H LOCATE[TARGET]
06H Compte d'octets
01H Sous-commande "TARGET" (cible)
hrH Spécification de standard temporel avec subframes (type fffH)
mnH
scH
frH
fffH
F7H EOX (End Of eXclusive/Fin de message exclusif)

5. Tableau des adresses de paramètres

1.XP-80 (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-80

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	Mode	0 - 2 *1
00 01	Numéro de Performance	0 - 127 *2
00 02	Groupe de Patches	0 - 2 *3
00 03	Identif. de groupe de Patches	1 - 127
00 04	Numéro de Patch	0 - 254 (001 - 255)
00 05	Accord général	0 - 126 (427.4 - 452.6)
00 07	Scale Tune (commutateur)	0 - 1 (OFF, ON)
00 08	EFX (commutateur)	0 - 1 (OFF, ON)
00 09	Chorus (commutateur)	0 - 1 (OFF, ON)
00 0A	Reverb (commutateur)	0 - 1 (OFF, ON)
00 0B	Maintien de Patch	0 - 1 (OFF, ON)
00 0C	Source d'horloge	0 - 1 (<INT, MIDI>)
00 0D	Source de commande TAP	0 - 4 *4
00 0E	Source de commande Hold	0 - 4 *5
00 0F	Source de commande Peak	0 - 4 *5
00 10	Source de commande Volume	0 - 1 *6
00 11	Source d'aftertouch	0 - 2 *7
00 12	Source de commande système 1	1 - 97 *8
00 13	Source de commande système 2	1 - 97 *8
00 14	Réception chgt de programme	0 - 1 (OFF, ON)
00 15	Réception sélection de banque	0 - 1 (OFF, ON)
00 16	Réception Chgt de commande	0 - 1 (OFF, ON)
00 17	Réception Modulation	0 - 1 (OFF, ON)
00 18	Réception Volume	0 - 1 (OFF, ON)
00 19	Réception Hold-1	0 - 1 (OFF, ON)
00 1A	Réception Bender	0 - 1 (OFF, ON)
00 1B	Réception Aftertouch	0 - 1 (OFF, ON)
00 1C	Canal de contrôle	0 - 16 (1 - 16, OFF)
00 1D	Canal de réception de Patch	0 - 15 (1 - 16)
00 1E	Source d'édition rythmique	0 - 1 (OFF, ON)
00 1F	Pré-écoute (Mode)	0 - 1 (<SINGLE, CHORD>)
00 20	Pré-écoute Note 1	0 - 127 (<C-1 - G9>)
00 21	Pré-écoute Dynamique 1	0 - 127 (OFF, 1 - 127)
00 22	Pré-écoute Note 2	0 - 127 (<C-1 - G9>)
00 23	Pré-écoute Dynamique 2	0 - 127 (OFF, 1 - 127)
00 24	Pré-écoute Note 3	0 - 127 (<C-1 - G9>)
00 25	Pré-écoute Dynamique 3	0 - 127 (OFF, 1 - 127)
00 26	Pré-écoute Note 4	0 - 127 (<C-1 - G9>)
00 27	Pré-écoute Dynamique 4	0 - 127 (OFF, 1 - 127)
00 28	Chgt de programme transmis	0 - 1 (OFF, ON)
00 29	Sélection de banque transmise	0 - 1 (OFF, ON)
00 2A	Canal de transmission de Patch	0 - 17 (1 - 16, RX-CH, OFF)
00 2B	Transposition (commutateur)	0 - 1 (OFF, ON)
00 2C	Transposition (valeur)	0 - 11 (-5 - +6)
00 2D	Octave Shift	0 - 6 (-3 - +3)
00 2E	Dynamique du clavier	0 - 127 (REAL, 1 - 127)
00 2F	Sensibilité de l'aftertouch	0 - 2 *9
00 30	Sensibilité de l'aftertouch	0 - 100
00 31	Assignation de pédale 1	1 - 104 *10
00 32	Pédale 1 Mode de sortie	0 - 3 *11
00 33	Pédale 1 Polarité	0 - 1 *12
00 34	Assignation de pédale 2	1 - 104 *10
00 35	Pédale 2 Mode de sortie	0 - 3 *11
00 36	Pédale 2 Polarité	0 - 1 *12
00 37	Assignation de C1	1 - 97 *13
00 38	C1 Mode de sortie	0 - 3 *11
00 39	Assignation de C2	1 - 97 *13
00 3A	C2 Mode de sortie	0 - 3 *11
00 3B	Pédale Hold Mode de sortie	0 - 3 *11
00 3C	Pédale Hold Polarité	0 - 1 *12
00 3D	Sél. de banque Groupe 1 commut.	0 - 1 (OFF, ON)
00 3E	Sél. de banque Groupe 1 MSB	0 - 127
00 3F	Sél. de banque Groupe 1 LSB	0 - 127
00 40	Sél. de banque Groupe 2 commut.	0 - 1 (OFF, ON)
00 41	Sél. de banque Groupe 2 MSB	0 - 127
00 42	Sél. de banque Groupe 2 LSB	0 - 127
00 43	Sél. de banque Groupe 3 commut.	0 - 1 (OFF, ON)
00 44	Sél. de banque Groupe 3 MSB	0 - 127
00 45	Sél. de banque Groupe 3 LSB	0 - 127
00 46	Sél. de banque Groupe 4 commut.	0 - 1 (OFF, ON)

00 47	Sél. de banque Groupe 4 MSB	0 - 127
00 48	Sél. de banque Groupe 4 LSB	0 - 127
00 49	Sél. de banque Groupe 5 commut.	0 - 1 (OFF, ON)
00 4A	Sél. de banque Groupe 5 MSB	0 - 127
00 4B	Sél. de banque Groupe 5 LSB	0 - 127
00 4C	Sél. de banque Groupe 6 commut.	0 - 1 (OFF, ON)
00 4D	Sél. de banque Groupe 6 MSB	0 - 127
00 4E	Sél. de banque Groupe 6 LSB	0 - 127
00 4F	Sél. de banque Groupe 7 commut.	0 - 1 (OFF, ON)
00 50	Sél. de banque Groupe 7 MSB	0 - 127
00 51	Sél. de banque Groupe 7 LSB	0 - 127
00 52	Pédale3 Assignation	1 - 104 *10
00 53	Pédale3 Mode de sortie	0 - 3 *11
00 54	Pédale3 Polarité	0 - 1 *12
00 55	Pédale4 Assignation	1 - 104 *10
00 56	Pédale4 Mode de sortie	0 - 3 *11
00 57	Pédale4 Polarité	0 - 1 *12
00 58	Arpégiateur Style	0 - 32 (1 - 33)
00 59	Arpégiateur Motif	0 - 33 (1 - 34)
00 5A	Arpégiateur Beat Pattern	0 - 60 (1 - 61)
00 5B	Arpégiateur Accent Rate	0 - 100
00 5C	Arpégiateur Shuffle Rate	50 - 90
00 5D	Arpégiateur Keyboard Velocity	0 - 127 (REAL, 1 - 127)
00 5E	Arpégiateur Octave Range	0 - 6 (-3 - +3)
00 5F	Arpégiateur Numéro de Partie	0 - 15 (PARTIE 1 - 16)

Taille totale: 00 00 00 60

- *1: (PERFORMANCE, PATCH, GM)
- *2: (USER:01 - USER:32, <CARD:01 - CARD:32>, PR-A:01 - PR-A:32, PR-B:01 - PR-B:32)
- *3: (USER&PRESET, <PCM>, EXP)
- *4: (<OFF, HOLD-1, SOSTENUTO, SOFT, HOLD-2>)
- *5: (OFF, HOLD-1, SOSTENUTO, SOFT, HOLD-2)
- *6: (VOLUME, VOL&EXP)
- *7: (CHANNEL, POLY, CH&POLY)
- *8: (CC01 - CC05, CC07 - CC31, CC64 - CC95, PITCH BEND, AFTERTOUCH)
- *9: (LIGHT, STANDARD, HEAVY)
- *10: (CC01 - CC05, CC07 - CC31, CC64 - CC95, PITCH BEND, AFTERTOUCH, PROG-UP, PROG-DOWN, START/STOP, PUNCH-I/O, TAP-TEMPO, OCT-UP, OCT-DOWN)
- *11: (OFF, INT, MIDI, INT&MIDI)
- *12: (STANDARD, REVERSE)
- *13: (CC01 - CC05, CC07 - CC31, CC64 - CC95, PITCH BEND, AFTERTOUCH)

1-1-2. Scale Tune (Tempérament)

Adresse offset	Description	
00 00	Hauteur du do	0 - 127 (-64 - +63)
00 01	Hauteur du do#	0 - 127 (-64 - +63)
00 02	Hauteur du ré D	0 - 127 (-64 - +63)
00 03	Hauteur du ré#	0 - 127 (-64 - +63)
00 04	Hauteur du mi	0 - 127 (-64 - +63)
00 05	Hauteur du fa	0 - 127 (-64 - +63)
00 06	Hauteur du fa#	0 - 127 (-64 - +63)
00 07	Hauteur du sol	0 - 127 (-64 - +63)
00 08	Hauteur du sol#	0 - 127 (-64 - +63)
00 09	Hauteur du la	0 - 127 (-64 - +63)
00 0A	Hauteur du la#	0 - 127 (-64 - +63)
00 0B	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 *1
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 Assignation de sortie 0 - 2 *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 *3
00 1F	0aaa aaaa	EFX Amplitude de commande 1 0 - 126 (-63 - +63)
00 20	0000 aaaa	EFX Source de commande 2 0 - 10 *3
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 Pre-Delay 0 - 127
00 26	0aaa aaaa	Chorus Ré-injection 0 - 127
00 27	0000 00aa	Chorus Sortie 0 - 2 *4
00 28	0000 0aaa	Reverb Type 0 - 7 *5
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 *6
00 2C	0aaa aaaa	Delay Ré-injection 0 - 127
# 00 2D	0000 aaaa	Performance Tempo 20 - 250
00 2F	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: (PERFORM,1 - 9.11 - 16)

*2: (MIX,DIR,<OUTPUT-2>)

*3: (OFF,SYS-CTRL1,SYS-CTRL2,MODULATION,BREATH,FOOT,VOLUME,PAN,EXPRESSION,PITCH BEND,AFTERTOUCH)

*4: (MIX,REVERB,MIX+REV)

*5: (ROOM1,ROOM2,STAGE1,STAGE2,HALL1,HALL2,DELAY,PAN-DLY)

*6: (200.250.315.400.500.630.800.1000.1250.1600.2000.2500.3150.4000,5000.6300.8000,BYPASS)

*7: (PERFORMANCE,SEQUENCER)

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 *1
00 03	0aaa aaaa	Patch Identif de groupe 0 - 127
00 04	0000 aaaa	Patch Numéro 0 - 254 (001 - 255)
00 06	0aaa aaaa	Partie Niveau 0 - 127
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 (-50 - +50)
00 0A	0000 0aaa	Assignation de sortie 0 - 4 *2
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 *3 (PATCH.GROUP1 - GROUP7)
# 00 17	0000 aaaa	Volume transmis 0 - 128 (0 - 127, OFF)
0000 bbbb		
Taille totale	00 00 00 19	

1*: (USER&PRESET,<PCM>,EXP)

2*: (MIX,EFX,DIR,<OUTPUT-2>,PAT)

3*: (PATCH.GROUP1 - GROUP7)

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 Assignation de sortie 0 - 2 *1
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 *2
00 1E	0aaa aaaa	EFX Amplitude de commande 1 0 - 126 (-63 - +63)
00 1F	0000 aaaa	EFX Source de commande 2 0 - 10 *2
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 Pre-Delay 0 - 127
00 25	0aaa aaaa	Chorus Ré-injection 0 - 127
00 26	0000 00aa	Chorus Sortie 0 - 2 *3
00 27	0000 0aaa	Reverb Type 0 - 7 *4
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 *5
00 2B	0aaa aaaa	Delay Ré-injection 0 - 127
# 00 2C	0000 aaaa	Patch Tempo 20 - 250
0000 bbbb		
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 (POLY, SOLO)
00 34	0000 000a	Solo Legato 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 25	000a aaaa	Commande 3 Destination 1	0 - 18 *3
00 37	0000 000a	Portamento Type	0 - 1 (RATE, TIME)	00 26	0aaa aaaa	Commande 3 Amplitude 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 38	0000 000a	Portamento Début	0 - 1 (PITCH, NOTE)	00 27	000a aaaa	Commande 3 Destination 2	0 - 18 *3
00 39	0aaa aaaa	Portamento Durée	0 - 127	00 28	0aaa aaaa	Commande 3 Amplitude 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 3A	0000 aaaa	Patch Source de commande 2	0 - 15 *6	00 29	000a aaaa	Commande 3 Destination 3	0 - 18 *3
00 3B	0000 aaaa	Patch Source de commande 3	0 - 15 *6	00 2A	0aaa aaaa	Commande 3 Amplitude 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 3C	0000 00aa	EFX Commande Hold/Peak	0 - 2	00 2B	000a aaaa	Commande 3 Destination 4	0 - 18 *3
00 3D	0000 00aa	Commande 1 Hold/Peak	0 - 2 *7	00 2C	0aaa aaaa	Commande 3 Amplitude 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 3E	0000 00aa	Commande 2 Hold/Peak	0 - 2 *7				
00 3F	0000 00aa	Commande 3 Hold/Peak	0 - 2 *7				
00 40	0000 000a	Plage de dynamique	0 - 1 (OFF, ON)	00 2D	0000 0aaa	LFO1 Forme d'onde	0 - 7 *4
00 41	0000 0aaa	Octave Shift	0 - 6 (-3 - +3)	00 2E	0000 000a	LFO1 Synchronisation à la touche	0 - 1 (OFF, ON)
00 42	0000 00aa	Courbe d'accord	0 - 3 (OFF, 1 - 3)	00 2F	0aaa aaaa	LFO1 Vitesse	0 - 127
00 43	0000 000a	Priorité des voix	0 - 1 (LAST, LOUDEST)	00 30	0000 0aaa	LFO1 Offset	0 - 4 *5
				00 31	0aaa aaaa	LFO1 Retard	0 - 127
00 44	0000 aaaa	Type de Structure 162	0 - 9 (1 - 10)	00 32	0000 00aa	LFO1 Mode de fondu	0 - 3 *6
00 45	0000 00aa	Booster 162	0 - 3 *8	00 33	0aaa aaaa	LFO1 Durée de fondu	0 - 127
00 46	0000 aaaa	Type de Structure 364	0 - 9 (1 - 10)	00 34	0000 00aa	LFO1 Synchronisation externe	0 - 2 *7
00 47	0000 00aa	Booster 364	0 - 3 *8	00 35	0000 0aaa	LFO2 Forme d'onde	0 - 7 *4
00 48	0000 000a	Source d'horloge	0 - 1 *9	00 36	0000 000a	LFO2 Synchronisation à la touche	0 - 1 (OFF, ON)
Taille totale: 00 00 00 49				00 37	0aaa aaaa	LFO2 Vitesse	0 - 127
				00 38	0000 00aa	LFO2 Offset	0 - 4 *5
				00 39	0aaa aaaa	LFO2 Retard	0 - 127
				00 3A	0000 00aa	LFO2 Mode de fondu	0 - 3 *6
				00 3B	0aaa aaaa	LFO2 Durée de fondu	0 - 127
				00 3C	0000 00aa	LFO2 Synchronisation externe	0 - 2 *7
				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 *8
				00 40	0000 aaaa	Asserv. de la hauteur au clavier	0 - 15 *9
				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 F1	0 - 14 *10
				00 44	0000 aaaa	Env hauteur - Act. dyn. sur F4	0 - 14 *10
				00 45	0000 aaaa	Env hauteur - Ass. durée au clav	0 - 14 *10
				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 *11
				00 51	0aaa aaaa	Fréquence de coupure	0 - 127
				00 52	0000 aaaa	Asserv. au clav. de fréq. de coup	0 - 15 *9
				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 *10
				00 59	0000 aaaa	Env filtre - Act. dyn. sur F4	0 - 14 *10
				00 5A	0000 aaaa	Env filtre - Ass. durée au clav	0 - 14 *10
				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 Fone	0 - 127
				00 66	0000 00aa	Bias - Direction	0 - 3 *13
				00 67	0aaa aaaa	Bias - Position	0 - 127 (C-1 - G9)
				00 68	0000 aaaa	Bias - Niveau	0 - 14 *10
				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 *10
				00 6C	0000 aaaa	Env niveau - Act. dyn. sur F4	0 - 14 *10
				00 6D	0000 aaaa	Env niveau - Ass. durée au clav	0 - 14 *10
				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 *10
				00 79	00aa aaaa	Ampl. de panoramique aléatoire	0 - 63
				00 7A	0aaa aaaa	Ampl. de panoramique alterné	1 - 127

1*: (MIX,DIR,<OUTPUT-2>)

2*: (OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, PITCH BEND, AFTERTOUCH)

3*: (MIX, REVERB, MIX+REV)

4*: (ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DLY)

5*: (200,250,315,400,500,630,800,1000,1250,1600,2000,2500,3150,4000,5000,6300,8000,BYPASS)

6*: (OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, PITCH BEND, AFTERTOUCH, LFO1, LFO2, VELOCITY, KEYFOLLOW, PLAYMATE)

7*: (OFF,HOLD,PEAK)

8*: (0,+6,+12,+18)

9*: (PATCH, SEQUENCER)

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 (INT, <FCM>, EXP)
00 02	0aaa aaaa Identif. de groupe d'ondes 0 - 127
00 03	0000 aaaa Numéro d'onde 0 - 254
00 04	0000 bbbb 0001 - 255
00 05	0000 00aa Gain d'onde 0 - 3 (-6,0,+6,+12)
00 06	0000 000a FXM Commutateur 0 - 1 (OFF, ON)
00 07	0000 00aa FXM Couleur 0 - 3 (1 - 4)
00 08	0000 aaaa FXM Amplitude 0 - 15 (1 - 16)
00 09	0000 00aa Mode de retard de Tone 0 - 7 *1
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 *2
00 15	000a aaaa Commande 1 Destination 1 0 - 18 *3
00 16	0aaa aaaa Commande 1 Amplitude 1 0 - 126 (-63 - +63)
00 17	000a aaaa Commande 1 Destination 2 0 - 18
00 18	0aaa aaaa Commande 1 Amplitude 2 0 - 126 (-63 - +63)
00 19	000a aaaa Commande 1 Destination 3 0 - 18 *3
00 1A	0aaa aaaa Commande 1 Amplitude 3 0 - 126 (-63 - +63)
00 1B	000a aaaa Commande 1 Destination 4 0 - 18 *3
00 1C	0aaa aaaa Commande 1 Amplitude 4 0 - 126 (-63 - +63)
00 1D	000a aaaa Commande 2 Destination 1 0 - 18 *3
00 1E	0aaa aaaa Commande 2 Amplitude 1 0 - 126 (-63 - +63)
00 1F	000a aaaa Commande 2 Destination 2 0 - 18 *3
00 20	0aaa aaaa Commande 2 Amplitude 2 0 - 126 (-63 - +63)
00 21	000a aaaa Commande 2 Destination 3 0 - 18 *3
00 22	0aaa aaaa Commande 2 Amplitude 3 0 - 126 (-63 - +63)
00 23	000a aaaa Commande 2 Destination 4 0 - 18 *3
00 24	0aaa aaaa Commande 2 Amplitude 4 0 - 126 (-63 - +63)

00 7B	0aaa aaaa	Ampl. d'action LFO1 sur panoram	(163 - 63R) 0 - 126
00 7C	0aaa aaaa	Ampl. d'action LFO2 sur panoram	(163 - 63R) 0 - 126
00 7D	0000 00aa	Assignment de sortie	0 - 3 *12
00 7E	0aaa aaaa	Niveau d'envoi Mix/EFX	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 00 01 01			

- 1*: (NORMAL,HOLD,PLAYMATE.CLOCK-SYNC,<TAP-SYNC>,KEY-OFF-N,KEY-OFF-D,TEMPO-SYNC)
2*: (OFF,CONTINUOUS,KEY-ON)
3*: (OFF,PCH,CUT,RES,LEV.PAN.MIX.CHO.REV,PL1,PL2,FL1,FL2,AL1,AL2,pl1,pl2,L1R,L2R)
4*: (TRI,SIN,SAW,SQR,TRP,S&H,RND,CHS)
5*: (-100,-50,0,+50,+100)
6*: (ON-IN,ON-OUT,OFF-IN,OFF-OUT)
7*: (OFF,CLOCK,<TAP>)
8*: (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)
9*: (-100,-70,-50,-30,-10,0,+10,+20,+30,+40,+50,+70,+100,+120,+150,+200)
10*: (-100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0,+10,+20,+30,+40,+50,+70,+100)
11*: (OFF,LPF,BPF,HPF,PKG)
12*: (MIX,EFX,DIR,<OUTPUT-2>)
13*: (LOWER.UPPER,LOW&UP,ALL)

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,CN)
00 01	0000 00aa Type de groupe d'ondes	0 - 2 (INT,<PCH>.EXP)
00 02	0aaa aaaa Identif. de groupe d'ondes	0 - 127
00 03	0000 aaaa Numéro d'onde	0 - 254 (001 - 255)
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 Mode d'enveloppe	0 - 1 *1
00 09	0000 000a Commande de volume	0 - 1 (OFF,CN)
00 0A	0000 000a Commande Hold-1 (sustain)	0 - 1 (OFF,CN)
00 0B	0000 00aa Commande panoramique	0 - 2 *2
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 *3
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 *4
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 *5
00 17	0aaa aaaa Env. de hauteur - Niveau 2	0 - 126 *5
00 18	0aaa aaaa Env. de hauteur - Niveau 3	0 - 126 *5
00 19	0aaa aaaa Env. de hauteur - Niveau 4	0 - 126 *5

00 1A	0000 0aaa	Type de filtre	0 - 4 *4
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 *5
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 *4
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 *4
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 (164 - 63R)
00 34	00aa aaaa	Ampl. de panoramique aléatoire	0 - 63
00 35	0aaa aaaa	Ampl. de panoramique alterné	1 - 127 (163 - 63R)
00 36	0000 00aa	Assignment de sortie	0 - 3 *7
00 37	0aaa aaaa	Niveau d'envoi Mix/EFX	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			

- 1*: (NO-SUS,SUSTAIN)
2*: (OFF,CONTINUOUS,KEY-ON)
3*: (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)
4*: (-100,-70,-50,-40,-30,-20,-10,0,+10,+20,+30,+40,+50,+70,+100)
5*: (-63 - +63)
6*: (OFF,LPF,BPF,HPF,PKG)
7*: (MIX,EFX,DIR,<OUTPUT-2>)

■ 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 1	
		:	
		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 1	
		:	
		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
		:	
		USER:32	1-2-2
		:	
		Partie 16	
10 40 00 00	Ens. rythmique User	USER:1	1-4-1
		USER:2	1-4-2
		:	
		Note 98	
11 00 00 00	Patch User	USER:001	1-3-1
		:	
		USER:128	1-3-2
		:	
		Tone 1	
		:	
		Tone 4	

2.GS (Identification de modèle=42H)

Adresse de départ	Description	
40 10 00	Scale Tune (tempérament)	Partie 10 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 00	

Note: Pour qu'un message exclusif GS soit correctement interprété par le XP-80, 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 sont 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 vaudra $aa \times 128 + bb$.
- 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 $aa \times 128 + bb - 64 \times 128$.
- 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
    --
    4
    14
    0
    4
  
```

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 7F) 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 :

$$\begin{array}{r}
 01 \ 00 \ 00 \ 00H \\
 00 \ 00H \\
 +) \quad \quad \quad 00 \ 28H \\
 \hline
 01 \ 00 \ 00 \ 28H
 \end{array}$$

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-80)	(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 :

$$\begin{array}{r}
 10 \ 02 \ 00 \ 00H \\
 +) \quad \quad \quad 12 \ 00H \\
 \hline
 10 \ 02 \ 12 \ 00H
 \end{array}$$

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-80) (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 (somme)

61 (total) ÷ 128 = 0 (produit) . 61 (reste)
 checksum = 128 - 61 (reste) = 67 = 43H

Donc, un message F0 41 10 6A 11 10 02 12 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 sont les mêmes que 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-80) (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 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 la taille 00 00 01 01H, nous l'ajoutons 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-80) (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 répercutent 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 centièmes. 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".

Tableau d'équipement MIDI

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	
Changement de commande	0. 32	O	*1	Sélection de banque
	1	O		Modulation
	2	O		Souffle
	4	O		Pédale
	5	O		Durée de Portamento
	6. 38	O		Entrée de donnée
	7	O		Volume
	8	O		Balance
	10	O		Panoramique
	11	O		Expression
	64	O		Hold 1 (sustain)
	65	O		Portamento
	66	O		Sostenuto
	67	O		Sourdine
	69	O		Hold 2
	71	O	O (Résonance/Résonance)	Commande de son 2
	72	O	O (Decay Time/Durée de chute)	Commande de son 3
	73	O	O (Attack Time/Durée d'attaque)	Commande de son 4
	74	O	O (Cutoff/Fréquence de coupure)	Commande de son 5
	80	O	O (Tone 1 - Level/Niveau)	Commande polyvalente 5
	81	O	O (Tone 2 - Level/Niveau)	Commande polyvalente 6
	82	O	O (Tone 3 - Level/Niveau)	Commande polyvalente 7
	83	O	O (Tone 4 - Level/Niveau)	Commande polyvalente 8
	84	O	O	Commande de Portamento
	91	O	O (Reverb)	Commande générale d'effet 1
	93	O	O (Chorus)	Commande générale d'effet 3
	1 — 5, 7 — 31. 64 — 95 *3	O	O	CC1 (Commande polyvalente 1)
	1 — 5, 7 — 31. 64 — 95 *3	O	O	CC2 (Commande polyvalente 2)
	98, 99	x	x	NRPN (LSB, MSB)
	100, 101	x	O	RPN (LSB, MSB)
Changement de programme N° réels		O	*1	
		*****	0 — 127	Programmes 1—128
Messages exclusifs		O	O	*1
Messages communs	: Position ds le morceau	X	X	
	: Sélection du morceau	X	X	
	: Accord	X	X	
Messages en temps réel	: 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	
	: Initial. système	X	X	
		*1		
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
Canal de base	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 O	*1 *1
Pitch Bend		O	O	*1
	0 — 119	O	O	*1
Changement de commande				
Changement de programme N° réels		O *****	O 0 — 127	*1 *1
Messages exclusifs		O	O	*1
Messages Communs	: Position ds le morceau : Sélection du morceau : Accord	O O O	O O O	*3 *3
Messages en temps réel	: Horloge : Commandes	O O	O O	*4 *3
Messages auxiliaires	: All Sound Off : Initial. commandes : Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sensing : Initial. système	O O X O X X	O O X O (123 — 127) O X	*5 *6 *7
Notes		*1 O X est sélectionnable. *2 OMNI OFF et POLY ON sont transmis sur tous les canaux à l'allumage. *3 Reconnu quand Sync Mode (SEQUENCER/Setup/SEQ System Setup) est sur SLAVE ou REMOTE *4 Reconnu quand Sync Mode (SEQUENCER/Setup/SEQ System Setup) est sur SLAVE. *5 Non stocké/transmis si reçu, mais peut être créé et transmis avec Microscope *6 Les messages de Mode (123 — 127) sont enregistrés et transmis, après arrêt de toutes les notes en cours. Le message All Note Message 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 utilise ces messages pour détecter une erreur en cas d'interruption de réception.		

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-80: Music Workstation

(Compatible système General MIDI niveau 1)

Section synthétiseur

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

Rhythm Sets: 8

Mémoire User

Patches: 128

Performances: 32

Ensembles rythmiques: 2

Cartes d'extension d'ondes (vendues séparément)

4 cartes au maximum (A à D)

* Chaque carte d'extension comprend des Patches/ensembles rythmiques exploitant les ondes de la carte.

Section séquenceur

Pistes

Pistes ordinaires (16 canaux MIDI par piste): 16

Pistes de Patterns (16 canaux MIDI par piste): 1

Piste de tempo: 1

Piste de battements: 1

* Un maximum de 100 patterns peuvent être créés dans une piste de Pattern.

Mémoire interne

Morceaux: 1

Capacité: environ 60 000 notes

Longueur de morceau: 9998 mesures

Disquette 3,5" (2DD / 2HD)

Format: 720 Koctets (2DD), 1.44 Moctets (2HD)

Stockage: approx. 90 000 notes (2DD), approx. 180 000 notes (2HD)

Fichiers de morceau: max. 99

Types de fichiers chargeables

Morceaux MRC Pro

Standard MIDI Files (format 0)

Standard MIDI Files (format 1)

Morceaux S-MRC (des séquenceurs de la série MC)

Fichiers de données de son

Types de fichiers sauvegardables

Morceaux MRC Pro

Standard MIDI Files (format 0)

Standard MIDI Files (format 1)

Fichiers de données de son

Résolution

96 clics par noire

Méthodes d'enregistrement

Temps réel, pas à pas

Notes simultanément programmables (en enregistrement en temps réel)

64 notes

Notes simultanément produisibles

64 notes

Tempo

♩ = 10 à 250

♩ = 5 à 500 (avec le tempo de reproduction)

Formats de mesure

1 à 32/16, 1 à 32/8, 1 à 32/4, 1 à 32/2

Autres

Clavier

76 touches (avec dynamique et aftertouch par canal)

Ecran

320 × 80 points (LCD rétro-éclairé)

Connecteurs

Prises de sortie MIX Output (stéréo)

Prises de sortie DIRECT Output (stéréo)

Prises de sortie écouteurs (stéréo)

Prise HOLD pour pédale de sustain

Prises CONTROL (1, 2, 3, 4) pour pédale

Prises MIDI (IN, OUT, THRU)

Prise de sortie CLICK Output pour clic de métronome

Consommation électrique

20W (CA117V), 20W (CA230V), 20W (CA240V)

Dimensions

1238 (L) × 349 (P) × 107 (H) mm

Poids

12,9 kg

Accessoires

Prise en main + Mode d'emploi

Disquette de démonstration

Disquette Dance Kit

Câble d'alimentation (Non inclus avec les XP-80 conçus pour fonctionner sous 117 V)

Options

Cartes d'extension d'onde: série SR-JV80

* Dans l'intérêt du développement de ce produit, ses caractéristiques sont sujettes à changement sans préavis.

Guide pratique des affichages

Les affichages du XP-80 sont configurés selon la structure suivante. Pour appeler l'affichage voulu, pressez les boutons correspondants comme suit:

Mode Patch [PATCH]

Affichage de jeu/Play

Jeu d'un Patch (p.26)

En pressant [F1] (Common)

[F1]	(General)	Appellation d'un Patch et réglage de son volume, panoramique, etc.	(p.46)
[F2]	(Control)	Réglage d'assignation de clavier, Portamento, etc.	(p.47)
[F3]	(Struct)	Réglage de combinaison des Tones (structure)	(p.49)
[F4]	(K Range)	Réglage de tessiture	(p.50)
[F5]	(V Range)	Réglage de plage dynamique	(p.50)

En pressant [F2] (WG)

[F1]	(WG Prm)	Réglage de l'onde, du retard de Tone, etc	(p.51)
[F2]	(Pitch)	Réglage de hauteur	(p.52)
[F3]	(Pch Env)	Réglage de l'enveloppe de hauteur	(p.53)

En pressant [F3] (TVF)

[F1]	(TVF Prm)	Modification de la brillance d'un son avec un filtre	(p.54)
[F2]	(TVF Env)	Réglage de l'enveloppe de TVF	(p.54)

En pressant [F4] (TVA)

[F1]	(TVA Prm)	Réglage du volume, panoramique, etc de chaque Tone	(p.55)
[F2]	(TVA Env)	Réglage de l'enveloppe de TVA	(p.56)

En pressant [F5] (LFO&Ctl)

[F1]	(LFO 1)	Modulation du son avec vibrato et tremolo	(p.57)
[F2]	(LFO 2)	Modulation du son avec vibrato et tremolo	(p.57)
[F3]	(Control)	Modification du son par les commandes	(p.58)
[F4]	(Ctrl Sw)	Réglage de la réception des messages MIDI	(p.59)

En pressant [F6] (Effects)

[F1]	(General)	Réglage du routage d'effets	(p.60)
[F2]	(EFX Prm)	Réglage des paramètres d'EFX	(p.74)
[F3]	(EFX Ctl)	Modification d'EFX à l'aide des commandes	(p.63)
[F4]	(Chorus)	Réglage des paramètres de chorus	(p.64)
[F5]	(Reverb)	Réglage des paramètres de reverb	(p.64)

En pressant [LOCAL/TX/RX]

[F1]	(System)	Réglage de Local Switch, Patch Rx-Ch et Patch Tx-Ch	(p.90)
[F2]	(Tx P.C)	Transmission des numéros de programme/banque aux appareils MIDI externes	(p.182)

En pressant [SOUND LIST]

Affichage d'une liste de Patches (Fenêtre Sound List) (p.27)

Mode Performance [PERFORM]

Affichage de jeu/Play

Jeu d'une Performance
(p. 29)

En pressant [F1] (Common)

Appellation d'une Performance et réglage du mode de clavier, etc. (p. 65)

En pressant [F2] (K.Range)

Réglage de la tessiture (p. 66)

En pressant [F3] (Part)

Réglage du Patch, volume, etc. pour chaque Partie (p. 66)

En pressant [F4] (MIDI)

Réglages MIDI pour chaque Partie (p. 67)

En pressant [F5] (Effects)

[F1]	(General)	Réglage du routage d'effets	(p. 68)
[F2]	(EFX Prm)	Réglage des paramètres d'EFX	(p. 74)
[F3]	(EFX Ctl)	Modification d'EFX à l'aide des commandes	(p. 63)
[F4]	(Chorus)	Réglage des paramètres de chorus	(p. 64)
[F5]	(Reverb)	Réglage des paramètres de reverb	(p. 64)

En pressant [F6] (Info)*

* Chaque fois que [F6] est pressé, la fonction de [F1]--[F5] change.

[F1]	(Mod)	Contrôle du statut de réception des messages de Modulation et valeurs émises	(p. 69)
[F2]	(Breath)	Contrôle du statut de réception des messages de souffle et valeurs émises	(p. 69)
[F3]	(Foot)	Contrôle du statut de réception des messages de pédale et valeurs émises	(p. 69)
[F4]	(Volume)	Contrôle du statut de réception des messages de volume et valeurs émises	(p. 69)
[F5]	(Pan)	Contrôle du statut de réception des messages de panoramique et valeurs émises	(p. 69)

[F1]	(Exp)	Contrôle du statut de réception des messages d'expression et valeurs émises	(p. 69)
[F2]	(Hold)	Contrôle du statut de réception des messages de sustain (Hold) et valeurs émises	(p. 69)
[F3]	(Bend)	Contrôle du statut de réception des messages de Pitch Bend et valeurs émises	(p. 69)
[F4]	(Aft)	Contrôle du statut de réception des messages d'aftertouch/canal et valeurs émises	(p. 69)
[F5]	(Voices)	Contrôle du nombre de voix employées	(p. 69)

[F1]	(Sys 1)	Contrôle du statut de réception des messages de commande système 1 et valeurs émises	(p. 69)
[F2]	(Sys 2)	Contrôle du statut de réception des messages de commande système 2 et valeurs émises	(p. 69)

En pressant [LOCAL/TX/RX]

[F1]	(LcTxRx)	Réglage de Local Sw, Tx Switch, Rx Switch, etc. pour chaque Partie	(p. 66)
[F2]	(System)	Réglage de Local Switch et Performance Ctrl-Ch	(p. 90)
[F3]	(Tx P.C)	Transmission de numéro de programme/banque aux appareils MIDI externes	(p. 182)

En pressant [SOUND LIST]

Affichage d'une liste de Performances (Fenêtre Sound List) (p. 29)

Mode Rhythm [RHYTHM]

**Affichage de
jeu/Play**
Jeu d'un ensemble
rythmique (p 33)

En pressant [F1] (Common)		
	Appellation d'un ensemble rythmique	(p. 70)
En pressant [F2] (Key WG)*		
	Réglages de Tone rythmique	(p. 70)
	Réglage de l'enveloppe de hauteur	(p. 70)
En pressant [F3] (Key TVF)*		
	Modification de la brillance de Tone rythmique	(p. 71)
	Réglage de l'enveloppe de TVF	(p. 71)
En pressant [F4] (Key TVA)*		
	Réglage du volume et du panoramique d'un Tone rythmique	(p. 72)
	Réglage de l'enveloppe de TVA	(p. 72)
En pressant [F5] (Key Ctl)		
	Altération d'un Tone rythmique	(p. 73)
En pressant [F6] (Effects)		
[F1]	(General)	Réglage du routage d'effets (p. 73)
[F2]	(EFX Prm)	Réglage des paramètres d'EFX (p. 74)
[F3]	(EFX Ctl)	Modification d'EFX à l'aide des commandes (p. 63)
[F4]	(Chorus)	Réglage des paramètres de chorus (p. 64)
[F5]	(Reverb)	Réglage des paramètres de reverb (p. 64)
En pressant [LOCAL/TX/RX]		
[F1]	(PartRx)	Réglage Rx Switch pour chaque Partie et canal MIDI de Partie 10 (ens. rythm.) (p. 67)
[F2]	(System)	Réglage de Local Switch et Performance Ctrl-Ch (p. 90)
[F3]	(Tx P.C)	Transmission des numéros de programme/banque aux appareils MIDI externes (p. 182)
En pressant [SOUND LIST]		
	Affichage d'une liste d'ensembles rythmiques (Fenêtre Sound List)	(p. 34)

* Chaque fois qu'un bouton [F2]–[F4] est pressé, l'affichage change conjointement.

MODE GM [SHIFT] + [PERFORM]

Affichage de jeu/Play

Jeu en mode GM
(p.173)

En pressant [F4] (Part)

Réglage du Patch, volume, etc. pour chaque Partie (p.174)

En pressant [F5] (Effects)

[F1]	(General)	Réglage du routage d'effets	(p.174)
[F2]	(EFX Prm)	Réglage des paramètres d'EFX	(p.74)
[F3]	(EFX Ctl)	Modification d'EFX à l'aide des commandes	(p.63)
[F4]	(Chorus)	Réglage des paramètres de chorus	(p.64)
[F5]	(Reverb)	Réglage des paramètres de reverb	(p.64)

En pressant [F6] (Info)*

* Chaque fois que [F6] est pressé, les fonctions des [F1]--[F5] changent

[F1]	(Mod)	Contrôle du statut de réception des messages de Modulation et valeurs émises	(p.175)
[F2]	(Breath)	Contrôle du statut de réception des messages de souffle et valeurs émises	(p.175)
[F3]	(Foot)	Contrôle du statut de réception des messages de pédale et valeurs émises	(p.175)
[F4]	(Volume)	Contrôle du statut de réception des messages de volume et valeurs émises	(p.175)
[F5]	(Pan)	Contrôle du statut de réception des messages de panoramique et valeurs émises	(p.175)
[F1]	(Exp)	Contrôle du statut de réception des messages d'expression et valeurs émises	(p.175)
[F2]	(Hold)	Contrôle du statut de réception des messages de sustain (Hold) et valeurs émises	(p.175)
[F3]	(Bend)	Contrôle du statut de réception des messages de Pitch Bend et valeurs émises	(p.175)
[F4]	(Aft)	Contrôle du statut de réception des messages d'aftertouch/canal et valeurs émises	(p.175)
[F5]	(Voices)	Contrôle du nombre de voix employées	(p.175)

En pressant [LOCAL/TX/RX]

[F1]	(PartRx)	Réglage de Rx Switch pour chaque Partie	(p.173)
[F2]	(System)	Réglage de Local Switch	(p.91)
[F3]	(Tx P C)	Transmission de numéro de programme/banque aux appareils MIDI externes	(p.182)

En pressant [SOUND LIST]

Affichage d'une liste de Patches/ens. rythmiques GM (Fenêtre Sound List) (p.174)

Mode Sequencer [SEQUENCER]

En pressant [F1] (Setup)

[F1]	(SngName)	Appellation d'un morceau (Song)	(p 118)
[F2]	(PtnName)	Appellation d'un Pattern	(p 118)
[F3]	(TrkInfo)	Contrôle des données de piste/Pattern et des réglages	(p 119)
[F4]	(RPS)	Réglage des paramètres RPS	(p 150)
[F6]	(SEQ Sys)	Configurations pour emploi du XP-80 avec des appareils MIDI externes et réglages de métronome	(p 117)

En pressant [F2] (Quantiz)

[F1]	(Grid)	Quantification Grid	(p 137)
[F2]	(Shuffle)	Quantification Shuffle	(p 138)
[F3]	(Groove)	Quantification Groove	(p 139)
[F4]	(Load)	Chargement d'un modèle groove user	(p 142)
[F5]	(Save)	Sauvegarde d'un modèle groove user	(p 143)

En pressant [F3] (TrkEdit)*

* Chaque fois que [F6] est pressé, le Menu 1-3 change.

Menu 1

[F1]	(Erase)	Effacement d'une zone de données de jeu indésirable	(p 123)
[F2]	(Delete)	Suppression de données de jeu indésirables	(p 124)
[F3]	(Copy)	Copie d'une phrase	(p 124)
[F4]	(Insert)	Insertion de mesures vierges (Insert Measure)	(p 126)
[F5]	(Trans)	Transposition de la hauteur (Transpose)	(p 126)

Menu 2

[F1]	(Chg Vel)	Modification de la dynamique (Change Velocity)	(p 127)
[F2]	(Chg Ch)	Changement de canal MIDI (Change MIDI Channel)	(p 128)
[F3]	(Chg Gt)	Modification de durée de note (Change Gate Time)	(p 129)
[F4]	(Merge)	Fusion de deux pistes/Patterns en un	(p 130)
[F5]	(Extract)	Extraction d'une partie des données de jeu d'une piste/Pattern vers une autre piste/Pattern	(p 131)

Menu 3

[F1]	(Shift)	Décalage des données de jeu vers l'avant ou l'arrière (Shift Clock)	(p 132)
[F2]	(Thin)	Réduction des données de jeu (Data Thin)	(p 133)
[F3]	(Exchg)	Echange de deux pistes/Patterns (Exchange)	(p 134)
[F4]	(TimeFit)	Ajustement de la durée de reproduction	(p 134)
[F5]	(Truncat)	Suppression de mesures vierges (Truncate)	(p 135)

En pressant [F4] (Micro)

		Visualisation des données de jeu enregistrées (Affichage Microscope)	(p 144)
[F1]	(Create)	Insertion de nouvelles données de jeu	(p 147)
[F2]	(Erase)	Effacement de données de jeu	(p 149)
[F3]	(Move)	Déplacement de données de jeu	(p 149)
[F4]	(Copy)	Copie de données de jeu	(p 149)
[F5]	(Place)	Collage de données de jeu copiées	(p 149)

En pressant [F5] (Loop)

Réglage des paramètres de bouclage

Affichage de jeu (Song)

Jeu d'un morceau
(p 98)

Affichage de jeu (Pattern)

Jeu d'un Pattern
(p 101)

En pressant [F6] (List)

Affichage d'une liste de morceaux (Fenêtre Song List)

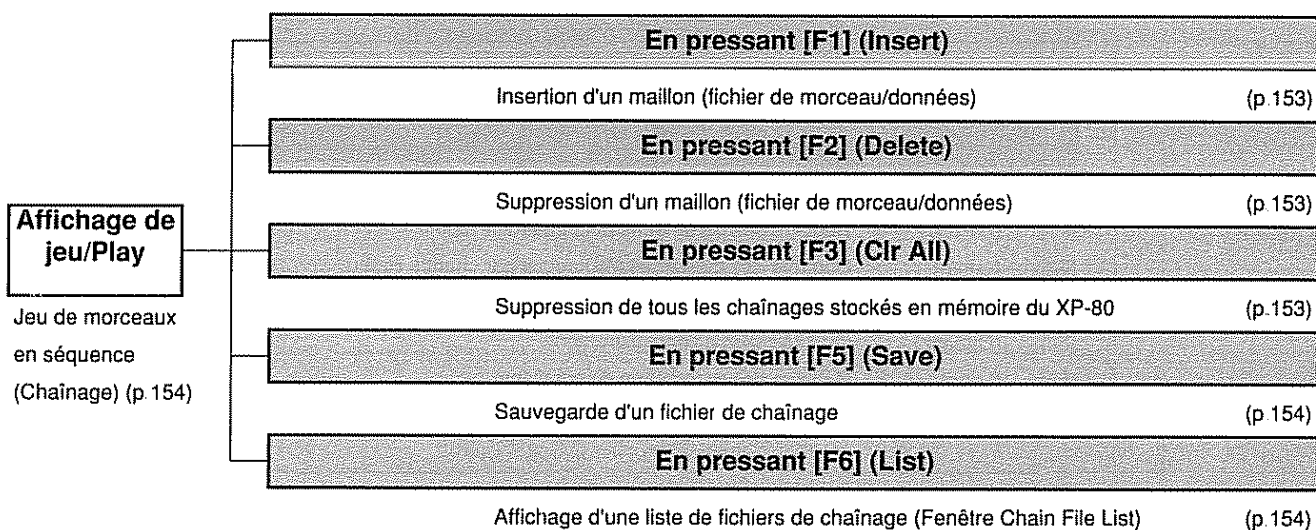
En pressant [REC]

	Préparation à l'enregistrement en temps réel	(p 106)
[F1]	(->Part) Réglage des paramètres pour chaque Partie	(p 111)
[F2]	(->Info) Contrôle des messages MIDI reçus par chaque Partie	(p 111)
[F3]	(Rec Sel) Enregistrement spécifique de certaines données	(p 109)
[F4]	(Quantiz) Quantification à l'enregistrement	(p 106)
[F5]	(Loop) Réglage des paramètres de bouclage	(p 120)
[F6]	(A Punch) Réglage des points d'insertion (zone d'auto punch-in)	(p 108)
[START/STOP]	Pour lancer l'enregistrement	(p 106)
	<Durant l'enregistrement (Mix)>	
[F5]	(Erase) Suppression de données inutiles lors de l'enregistrement (Realtime Erase)	(p 110)
	<Durant l'enregistrement (excepté en insertion manuelle)>	
[F6]	(Rehrrsal) Contrôle des sons ou des phrases durant l'enregistrement	(p 109)
	<Durant l'enregistrement (insertion manuelle)>	
[F6]	(PunchIn) Enregistrement par insertion manuelle	(p 109)
	<Durant l'enregistrement de variations de tempo>	
[F6]	(Tap) Enregistrement de variations de tempo avec la fonction Tap Tempo	(p 110)

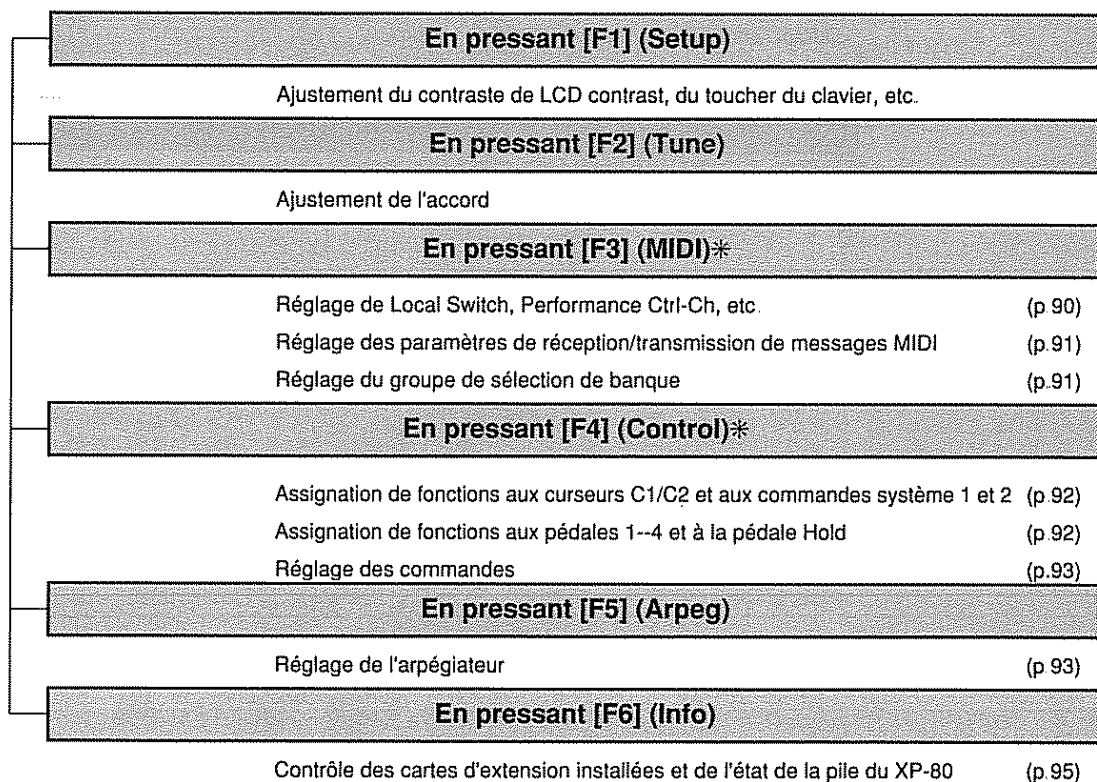
En pressant [LOCATE]

Réglage des positions Locate ou accès à une position Locate (p 119)

Mode chaînage [CHAIN PLAY]



Mode système [SYSTEM]



* Chaque fois que [F3] et [F4] sont pressés, l'affichage change

Mode Utility [UTILITY]

* Chaque fois que [F6] est pressé, le Menu 1-3 change.

Menu 1

En pressant [F1] (Write)

Ecriture en mémoire des réglages de Patch, Performance ou ens. rythmique (p.156)

En pressant [F2] (Copy)

Copie des réglages de Patch, Performance ou ens. rythmique (p.157)

En pressant [F3] (Init)

Retour des réglages de Patch, Performance ou ens. rythmique aux valeurs d'usine (Initialisation) (p.160)

En pressant [F4] (Xfer)

Transmission des réglages de Patch, Performance ou ens. rythmique (Data Transfer) (p.161)

En pressant [F5] (Protect)

Protection de la mémoire User contre l'écriture (User Memory Protect) (p.164)

Menu 2

En pressant [F1] (SnglInit)

Effacement du morceau interne (Song Initialize) (p.164)

En pressant [F2] (Memory)

Contrôle de quantité de données en mémoire interne (Internal Memory Information) (p.164)

Menu 3

En pressant [F1] (Factory)

Retour de tous les réglages stockés dans le XP-80 aux valeurs d'usine (Factory Preset) (p.165)

Affichage Menu

Sélection d'une
fonction utilitaire
(p.155)

Mode Disk [DISK]

* Chaque fois que [F6] est pressé, le Menu 1-3 change.

Menu 1

En pressant [F1] (Load)

Chargement de données d'une disquette dans la mémoire du XP-80 (p.167)

En pressant [F2] (Save)

Sauvegarde de données sur disquette (p.168)

En pressant [F3] (Format)

Formatage d'une disquette (p.169)

En pressant [F4] (Backup)

Création d'une disquette de sauvegarde (p.170)

En pressant [F5] (Verify)

Contrôle des fichiers d'une disquette (p.170)

Menu 2

En pressant [F1] (Volume)

Assignment d'un nouveau nom à une disquette (Change Volume Label) (p.170)

En pressant [F2] (Delete)

Suppression de fichiers indésirables sur la disquette (p.171)

En pressant [F3] (Rename)

Ré-appellation d'un fichier (p.171)

Menu 3

En pressant [F1] (Info)

Affichage de la mémoire disponible sur disquette, etc. (Disk Information) (p.172)

Affichage Menu

Sélection d'une fonction relative à la disquette (p.166)

Index

A

- Affichage (Groupes d') 6, 20
- Affichage (Nom d') 6, 20
- Arpégiateur 35-37, 93
- Auto calcul du check sum 146
- Auto punch-in 104, 108

B

- Backup 170
- Beat (Piste) 96
- Bulk dump 161

C

- Carte d'extension d'ondes
 - Installation 45
- Chainage (fichier de) 97, 154, 168
- Chain play 153
- Chain play (Mode) 20, 153, 154
- Change gate time 129
- Change channel 128
- Change velocity 127
- Changement d'identification de Volume 170
- Chorus 39, 40, 60, 64
- Commande (Source de) 48, 59
- Comparaison 156
- Control depth 58, 59
- Control dest 58, 59
- Contrôleur 48, 49, 58, 59
- Copie
 - Microscope 149
 - Mode GM 176
 - Patch/Performance/Ens. rythmique 158/157/159
 - Track edit 124
- Count in 107
- Coupeure
 - Coupeure de pistes ordinaires 100
 - Coupeure de la piste de tempo 101
- Create 147, 148
- Ctrl 1-3 (Contrôleur 1-3) 48, 49, 58, 59
- Ctrl Ch 90
- Curseur 23
- Curseur (Boutons) 15, 23

D

- Data reduce 165
- Data thin 133
- Data Transfer
 - Mode GM 177
 - Patch/Performance/Ens. rythmique 161-163
- Delete
 - Mode Disk 171
 - Track edit 124
- Digit hold (Fonction) 27, 29, 34
- Disk information 172
- Disk (Mode) 20, 166-172
- Disquette 45, 97, 166-172

- Données (Fichier de) 45, 168

E

- Edition
 - Aire d'édition 122
 - Edition d'un ensemble rythmique 44, 70-73
 - Edition d'un Patch 40-42, 46-65
 - Edition d'une Performance 43, 65-69
 - Edition GM 174
 - Microscope edit 144-149
 - Track edit 121-135
 - Quantize 136-143
- Effacement
 - Track edit 123
 - Microscope edit 149
 - Effacement de données indésirables à l'enregistrement (Realtime Erase) 110
- Effets
 - Chorus 39, 40, 60, 64
 - EFX 39, 40, 60-64
 - EFX (Paramètres d') 74-88
 - Exemples de routage d'effets 61-63
 - Reverb 39, 40, 60, 64
 - Routage d'effets 60
 - Effets on/off 40
- EFX 39, 40, 60
- Ensemble rythmique
 - Edition 44, 70-73
 - Groupe 33, 181
 - Mode Rhythm 20, 33, 34, 44, 70-73
 - Numéro 33, 181
 - Paramètres 70-73
 - Sélection 33
- Enregistrement
 - En temps réel 106-112
 - Pas à pas 113-115
- Enregistrement en temps réel
 - Auto punch-in 104, 108
 - Manual punch-in 104, 109
 - Mix 104
 - Replace 104
- Enveloppe
 - de hauteur 53
 - de TVA 56
 - de TVF 54
- Exchange 134
- EXP-A-D 45
- Extract 131
- F
 - Factory preset 165
- Fenêtre
 - Changement de programme transmis 182
 - Liste de fichiers 166
 - Liste de modèles (Templates) 142, 143
 - Liste de morceaux 98

Liste de sons	27, 29, 34, 51, 174
LOCAL/TX/RX	30
Locate	120
Loop	120
Name	24
Paramètres de système.....	90, 91
Rec select	109
Fichier	
Chaînage	97, 154, 168
Données	45, 168
Modèles groove User	143, 168
Morceau	96, 168
Standard MIDI file	97, 168
File name	97, 168
Fichier (numéro de).....	166
Format	169
Fonction (Boutons de)	14, 20
G	
GM (mode)	20, 173-177
Grid quantize	137
Groove quantize	139
I	
Information	
Disk information.....	172
Internal memory information	164
Part information (GM)	175
Part information (Performance)	69
System information	95
Track information	119
Initialize	
Mode GM	176
Patch/Performance/Ensemble rythmique	160
Song Initialize.....	105, 164
Insert Measure	126
Interne (Mémoire)	96
Interne (Morceau).....	96, 97
K	
Key Assign	28, 47
L	
Layer	30
Layer (Performance)	29, 30, 65
Load (Chargement)	
Fichier de chaînage	154
Fichier de modèles groove User	143
Morceau/Fichier	167
Modèle groove User	142
Local switch (Performance)	30, 67
Local switch (System)	90, 91
LOCAL/TX/RX (Fenêtre).....	30
Locate (Fonction)	119
Loop (Enregistrement en boucle)	106, 120
Loop (Fenêtre)	120
Loop (Reproduction en boucle)	97, 102, 120

M	
Manual punch-in	104, 109
Mémoire	
Aire temporaire.....	45
Interne	96
Preset	45
Système	45
User	45
Merge	130
Métronome	117
Microscope edit	
Copy	149
Create	147, 148
Erase	149
Move	149
MIDI (Canal)	67, 104
MIDI Update (Fonction).....	99
Mix	104
Mode	
Chain play	20, 153, 154
Disk	20, 166-172
Patch	20, 26-28, 40-42, 46-65
Performance	20, 29-32, 43, 65-69
Rhythm	20, 33, 34, 44, 70-73
Sequencer	20, 96-152
System	20, 88-95
Utility	20, 155-165
Morceau (Fichier de)	96, 168
Morceau (Numéro de)	97
MRC Pro (Morceau)	96
Multitimbrale (Source sonore).....	20
N	
Nom	
Assignation d'un nom.....	24
Nom d'ensemble rythmique	33
Nom de fichier	97, 168
Nom de morceau	97, 118
Nom de Patch.....	26
Nom de Pattern.....	101, 118
Nom de Performance	29
Volume label	97, 170
Name (Fenêtre)	24
Non-stop (Enregistrement en boucle)	109
Numéro	
Numéro d'ensemble rythmique	33, 181
Numéro de fichier	166
Numéro de morceau	97
Numéro de Patch	26, 181
Numéro de Pattern	101
Numéro de Performance	29, 181
Numériques (Touches)	16, 23
Numériques (Fonctions spéciales des touches)	24, 25
O	
Octave Shift (Fonction)	37

P	
Palette (Affichage)	41, 43
Palette sonore	
Changer le caractère sonore (Patch)	28
Changer le caractère sonore (Performance)	32
Changer le volume de chaque Partie	32
Changer le volume de chaque Tone	28
Transmission de messages MIDI à l'aide de la palette sonore (GM)	175
Transmission de messages MIDI à l'aide de la palette sonore (Performance)	69
Panic (Fonction)	38
Paramètres	
EFX	74-78
Ensemble rythmique	70-73
GM	174, 175
Patch	46-65
Performance	65-69
Système	88-95
Partie	19
Réglage on/off d'une Partie	31
Sélection d'une Partie	31
Part information (GM)	175
Part information (Performance)	69
Patch	18
Edition d'un Patch	40-42, 46-65
Patches (Groupe de)	26, 181
Patch (Mode)	20, 26-28, 40-42, 46-65
Patch (Numéro de)	26, 181
Patch (Paramètres de)	46-65
Sélection d'un Patch	26
Patch Rx-Ch	26, 90
Patch Tx-Ch	26, 90
Pattern	
Assignation d'un Pattern à une piste ordinaire	114
Reproduction d'un Pattern	101
Reproduction d'un Pattern au clavier (RPS)	151
Pattern (Message d'appel de)	145, 147
Pattern (Piste)	96
Pattern beat	147
Peak&Hold	48
Performance	18
Edition d'une Performance	43, 65-69
Performance Layer	29, 30, 65
Performance (Groupe de)	29, 181
Performance (Mode)	20, 29-32, 43, 65-69
Performance (Numéro de)	29, 181
Performance (Paramètres de)	65-69
Performance Single	29, 31, 65
Sélection d'une Performance	29
Pistes ordinaires	96
Portamento	28
Réglages	47
Preset (Modèle groove)	139, 140
Preset (Mémoire)	45
Preview	136
Q	
Quantize	
Grid quantize	106, 107, 137
Groove quantize	139
Rec quantize	106, 107
Shuffle quantize	106, 107, 138
R	
Realtime erase	110
Realtime phrase sequence (RPS)	151
Rec quantize (Fenêtre)	106, 107
Rec select (Fenêtre)	109
Rehearsal	109
Rename	171
Replace	104
Reproduction d'un morceau	
Bouclage	97, 102, 120
Chaînage	154
Reproduction directe	98
S-MRC	102
Reverb	39, 40, 60, 64
RPS	150-152
S	
Save (Sauvegarde)	
Fichier de chaînage	154
Morceau/Fichier	168
Fichier de modèles groove User	142
Modèle groove User	143
Séquenceur	18, 20, 96
Sequencer (Mode)	20, 96-154
Shift clock	132
Shuffle quantize	138
Simultanées (Voix)	182
Single (Performance)	29, 31, 65
Slot (EXP-A-D)	45
Solo	28
Song	96
Song initialize	105, 164
Song list (Fenêtre)	98
Song Name	97, 118
Sound list (Fenêtre)	
GM	174
Ensembles rythmiques	34
Ondes	51
Patches	27
Performances	29
Source sonore	18, 20
Split	30
Standard MIDI file	97, 168
Step recording	113-115
SVQ (Format)	96, 168
System (Mode)	20, 88-95

System information	95	Utility (Mode)	155-165
Système (Mémoire)	45	V	
Système (Paramètres de)	88-95	Verify	170
Système exclusif		Voice priority	47
Modification de messages exclusifs	146	Voice reserve	67
T		Volume label	97, 170
Tap tempo (Fonction)	100	Modification d'une identification de Volume	170
Template		W	
Preset	139, 140	Write	156
User	142, 143		
Tempo			
Couper la piste de tempo	101		
Enregistrement des variations de tempo	110		
Piste de tempo	96		
Tempo change	145		
Tempo de reproduction	97, 101, 145		
Temporaire (Aire)	45		
Test	144		
Time fit	134		
Tone	18		
Réglage on/off	27		
Sélection	40		
Tone delay	51		
Track			
Beat	96		
Ordinaire	96		
Pattern	96		
Tempo	96		
Track edit			
Change channel	128		
Change gate time	129		
Change velocity	127		
Copy	124		
Data thin	133		
Delete	124		
Erase	123		
Exchange	134		
Extract	131		
Insert meas	126		
Merge	130		
Shift clock	132		
Time fit	134		
Transpose	126		
Truncate	135		
Track information	119		
Transpose			
Transpose (Track edit)	126		
Transposition	38		
Tune	89		
U			
Undo/Redo	24, 112, 115, 122, 136, 148, 149		
User (Fichier de modèles groove)	143, 168		
User (Mémoire)	45		
User memory protect	164		

Information

Pour toute réparation, appelez votre centre de maintenance Roland ou le distributeur Roland de votre pays (dans la liste donnée ci-dessous).

ARGENTINE

Instrumentos Musicales
S.A.
Florida 638
(1005) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (01) 394 4029

BRESIL

Roland Brasil Ltda.
R. Coronel Octaviano da Silveira
203 05522-010
Sao Paulo BRAZIL
TEL: (011) 843 9377

CANADA

Roland Canada Music Ltd.
(Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond
B. C. V6V 2M4 CANADA
TEL: (604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd.
(Toronto Office)
Unit 2, 109 Woodbine Downs
Blvd. Etobicoke ON
M9W 6Y1 CANADA
TEL: (0416) 213 9707

MEXIQUE

Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Mesones No. 21 Col. Centro
Mexico D.F. 06080 MEXICO
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 MEXICO
TEL: (03) 613 1414

PANAMA

Productos Superiores, S.A.
Apartado 655 - Panama 1
REP. DE PANAMA
TEL: 26 3322

U. S. A.

Roland Corporation U.S.
7200 Dominion Circle
Los Angeles, CA. 90040-3696,
U. S. A.
TEL: (0213) 685 5141

VENEZUELA

Musiland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal, Nivel
C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (02) 285 9218

AUSTRALIE

Roland Corporation
Australia Pty. Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 982 8266

NOUVELLE-ZELANDE

Roland Corporation (NZ)
Ltd.
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden,
Auckland 3, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen
Wan, New Territories, HONG
KONG
TEL: 2415 0911

INDONESIE

PT CITRARAMA
BELANTIKA
Kompleks Perkantoran Duta
Merlin Blok E No. 6—7
Jl. Cahaya Mada No. 3—5, Jakarta
10130,
INDONESIA
TEL: (021) 3850073

COREE

Cosmos Corporation
Service Station
261 2nd Floor Nak-Won Arcade
Jong-Ro ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 742 8844

MALAISIE

Bentley Music SDN BHD
No. 142, Jalan Bukit Bintang 55100
Kuala Lumpur, MALAYSIA
TEL: (03) 2443333

PHILIPPINES

G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPOUR

Swee Lee Company
BLOCK 231,
Bain Street #03-23
Bras Basah Complex,
SINGAPORE 0718
TEL: 3367886

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD

335, Joo Chiat Road SINGAPORE
1542
TEL: 3450435

TAIWAN

Siruba Enterprise (Taiwan)
Co., LTD.
Room 5, 9th. No. 112 Chung Shan
N Road Sec 2 Taipei, TAIWAN,
R.O.C.
TEL: (02) 561 3339

THAILANDE

Theera Music Co., Ltd.
330 Verg Nakorn Kasem, Soi 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

BAHREIN

Moon Stores
Bad Al Bahrain Road,
P.O. Box 20077
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

IRAN

TARADIS
Mir Emad Ave. No. 15, 10th street
P. O. Box 15875/4171 Teheran,
IRAN
TEL: (021) 875 6524

ISRAEL

Halilit P. Greenspoon &
Sons Ltd.
8 Retzif Ha aliya Hashaya St
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDANIE

AMMAN Trading Agency
Prince Mohammed St. P. O. Box
825 Amman 11118 JORDAN
TEL: (06) 641200

KOWAIT

Easa Husain Al-Yousifi
P.O. Box 126 Safat 13002
KUWAIT
TEL: 5719499

LIBAN

A. Chahine & Fils
P.O. Box 16-5857 Gergi Zeidan St
Chahine Building, Adrafieh
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 335799

OMAN

OHI Electronics &
Trading Co. LLC
P. O. Box 889 Muscat
Sultanate of OMAN
TEL: 706 010

QATAR

Badie Studio & Stores
P.O. Box 62,
DOHA QATAR
TEL: 423554

ARABIE SAOUDITE

SAF Music Center
AL-Khobar 31952, P. O. Box 1366
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 3311

Abdul Latif S. Al-Ghamdi
Trading Establishment
Al-Tamini Commercial And
Residential Center Al-Khobar
Dharan Highway W/Hamood St
P. O. Box 3631 Al-Khobar
31952 SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2332

SYRIE

Technical Light & Sound
Center
Khaled Ebn Al Walid St
P.O. Box 13520
Damasus - SYRIA
TEL: (011) 2235 384

TURQUIE

Barkat Sanayi ve Ticaret
Siraselvier Cad. Guney Ishani No
86/6 Taksim, Istanbul TURKEY
TEL: (0212) 2499324

E.A.U

Zak Electronics & Musical
Instruments Co.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.,
No. 14, Grand Floor DUBAI
U.A.E.
P.O. Box 8050 DUBAI, U.A.E.
TEL: (04) 360715

EGYPTE

Al Fanny Trading Office
9, Ebn Hagar Al Askalany Street,
Ard El Golf, Heliopolis, Cairo,
11341 EGYPT
TEL: (02) 4171828
(02) 4185531

ILE MAURICE

Philanne Music Center
4th. Floor Noll, Happy World
House Sir William Newton Street
Port Luis MAURITIUS
TEL: 242 2986

REUNION

FO - YAM Marcel
25 Rue Jules Merman ZI
Chaudron - BP79 97491
Ste Clotilde REUNION
TEL: 28 29 16

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 Werdmueller Centre Claremont
7700
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (021) 64 4030

AUTRICHE

E. Dematte & Co.
Neu-Rum Siemens-Strasse 4
A-6040 Innsbruck P. O. Box 83
AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIQUE/HOLLANDE/ LUXEMBOURG

Roland Benelux N. V.
Houtstraat 1 B-2260 Oevel-
Westerlo BELGIUM
TEL: (014) 575811

CHYPRE

Radex Sound Equipment
Ltd.
17 Diagorou St., P. O. Box 2046,
Nicosia CYPRUS
TEL: (02) 453 426
(02) 466 423

DANEMARK

Roland Scandinavia A/S
Langebrogade 6 Post Box 1937
DK-1023 Copenhagen K
DENMARK
TEL: 32 95 3111

FRANCE

Guillard Musiques Roland
ZAC de Rosange 01700
Les Echets FRANCE
TEL: 72 26 5060

Guillard Musiques Roland
(Paris Office)
19/23 rue Léon Geoffroy 94400
VITRY-SUR-SEINE FRANCE
TEL: (1) 46 80 86 62

FINLANDE

Roland Scandinavia As,
Filial Finland
Lauttasaarentie 54 B
Fin-00201 Helsinki, FINLAND
P. O. Box No. 109
TEL: (0) 682 4020

ALLEMAGNE

Roland Elektronische
Musikinstrumente
Handelsgesellschaft mbH.
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GRECE

V. Dimitriadis & Co. Ltd.
20, Alexandras St & Bouboulinas
54 St 106 82 Athens, GREECE
TEL: (01) 8232415

HONGRIE

Intermusica Ltd.
Warehouse Area 'DEFO' Pf.83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (01) 1868905

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

NORVEGE

Roland Scandinavia Avd
Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 273 0074

POLOGNE

P. P. H. Brzostowicz Marian
61-502 Poznan, ul. Filarecka 11,
TEL: (061) 332 665
03-624 Warszawa, ul. Blokowa 32,
TEL: (02) 679 44 19

PORTUGAL

Caius - Tecnologias Audio e
Musica, Lda.
Rue de Catarina 131
4000 Porto, PORTUGAL
TEL: (02) 38 4456

RUSSIE

PETROSHOP
Vershavskoe, Shosse 27-1
Moscow, RUSSIA
TEL: 095 901 0892

INVASK Limited

Lenina Str 13-342
Krasnogorsk 143400
Moscow Region, RUSSIA
TEL: 095 564 61 44

ESPAGNE

Roland Electronics
de España, S. A.
Calle Bolivia 239 08020 Barcelona,
SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SUEDE

Roland Scandinavia A/S
Danvik Center 28 A, 2 tr
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 0020

SUISSE

Roland (Switzerland) AG
Musitronic AG
Gerberstrasse 5, CH-4410 Liestal,
SWITZERLAND
TEL: (061) 921 1615

ROYAUME UNI

Roland (U.K.) Ltd., Swansea
Office
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park SWANSEA
West Glamorgan SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 702701



Ce produit se conforme aux recommandations de la directive européenne 89/336/EEC.

Pour l'europe

CLASS B

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

NOTICE

CLASSE B

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.

AVIS

Pour le Canada
