

# Roland

HUMAN RHYTHM COMPOSER

---

# R-70

Mode d'emploi



# R-70 Roland

## Human Rhythm Composer

---

### Partie I (Guide de l'utilisateur)

Merci d'avoir choisi la R-70 Roland Human Rhythm Composer.

Dans ce guide de l'utilisateur, vous trouverez des explications concises de toutes les procédures de base, et un cheminement pas à pas pour la création de patterns rythmiques. Même si c'est votre première expérience avec une boîte à rythmes, vous devriez pouvoir quasiment instantanément écrire vos propres patterns rythmiques et morceaux.

Nous souhaitons que votre première expérience avec la R-70 soit positive et c'est le but de ce guide d'utilisation rapide (partie I). Cependant, nous souhaitons que vous preniez le temps de lire également le mode d'emploi (partie II), pour comprendre plus en profondeur votre R-70 et surtout toutes les fonctions qu'elle vous offre.

---

© Copyright 1992 par ROLAND CORPORATION

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

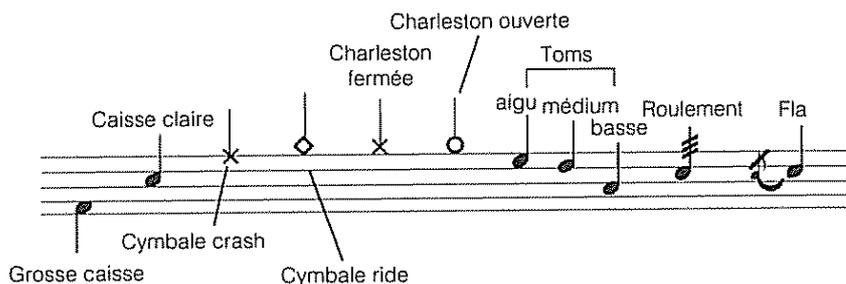


## [Pour commencer]

Dans ce guide, nous vous indiquerons comment faire reproduire l'auto-démonstration, jouer un peu avec les pads, contrôler quels sons sont joués par la R-70 et nous vous expliquerons comment faire un pattern rythmique à partir d'une partition. Au passage, nous survolerons brièvement toutes les fonctions et possibilités de la R-70, mais pour une explication plus détaillée, vous devrez vous référer au mode d'emploi lui-même (partie II).

### <Quelques notions à garder à l'esprit durant la lecture de ce guide>

- **SONG PLAY**, encadré comme précédemment, se réfère au bouton «Song Play». Pour le nom de tous les boutons et leur fonction, référez-vous à la page 10 du mode d'emploi.
- Lorsque le mot «Curseur» apparaît dans le texte, il s'agit de la partie clignotante de l'afficheur. Le curseur se déplace vers la gauche avec le bouton Cursor gauche et vers la droite avec la droite avec le bouton Cursor droite; ces boutons sont situés juste au-dessous du pavé numérique à 10 chiffres.
- Sur la R-70, vous avez le choix entre trois méthodes différentes pour programmer ou changer les valeurs numériques des différents paramètres : soit la programmation directe des chiffres à l'aide du pavé numérique, soit en pressant les boutons   ou encore en bougeant le curseur VALUE. Vous pouvez consulter la page 21 du mode d'emploi pour plus d'informations sur la façon de programmer les paramètres selon ces méthodes.
- La notation suivante est utilisée dans les partitions pour les patterns rythmiques :

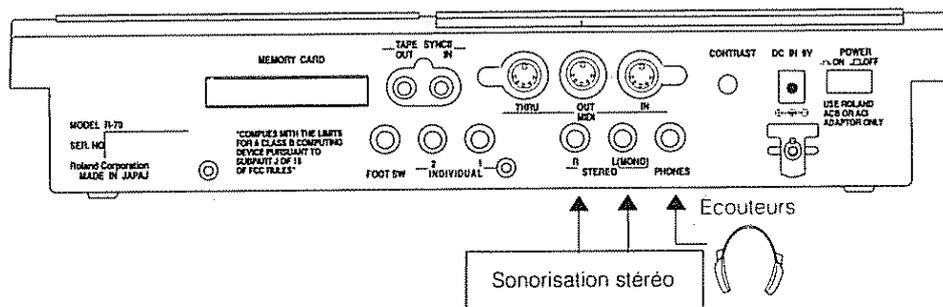


## [Avant de faire jouer les sons]

En plus de la mettre sous tension, il y a quelques éléments que vous devez vérifier avant de faire jouer la R-70.

### ○ Faire les connexions

Lorsque vous connectez des haut-parleurs externes, des amplificateurs ou écouteurs à la R-70 (comme représenté dans le schéma ci-dessous), assurez-vous que tout est préalablement éteint. Cela évite les bruits qui pourraient endommager vos haut-parleurs ou autres appareils.



---

## ○ Mise sous/hors tension

C'est dans un certain ordre que vous devez mettre les composantes de votre système sous/hors tension afin d'éviter tout dommage.

### ❖ Mise sous tension

- ① Allumer la R-70. Après quelques secondes, l'affichage de démo apparaîtra.
- ② Ensuite, l'affichage change comme suit :

```
PLN: 000 # -----  
M: 01/01 T: 04/ 4
```

- ③ Maintenant, montez un peu le volume de la R-70 et à l'aide de quelques frappes sur les pads, réglez le volume de votre ampli externe.

### ❖ Mise hors tension

- ① Baissez le volume (à 0 ou «min») sur la R-70 et sur votre système d'amplification externe.
- ② Eteignez tous vos appareils externes en premier.
- ③ Ensuite éteignez la R-70.

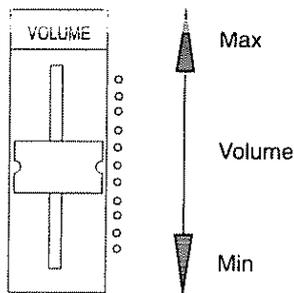
# Phase 1

## Ecoute des sons de la R-70

La R-70 a 210 sonorités rythmiques (instruments) internes. Arrêtons-nous une minute pour faire connaissance avec toutes les sonorités rythmiques qui vous sont offertes; nous commencerons à faire de la musique avec ces sonorités dans quelques pages !

# 1. Tapez !

- ① Vous allez frapper sur les pads et écouter les sons. Vous pouvez régler le curseur VOLUME pour obtenir le niveau voulu

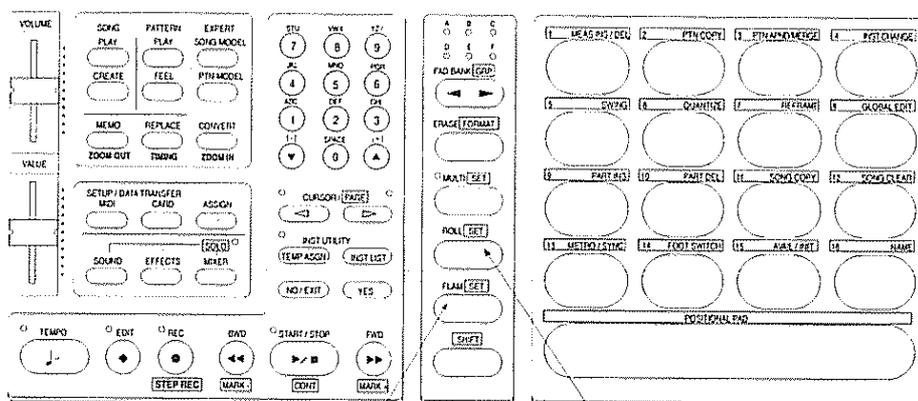


- ② Frappez un pad avec votre doigt. L'instrument assigné à ce pad sera entendu lorsque vous frapperez le pad. Vous noterez que plus vous frappez fort le pad, plus élevé devient le niveau du son (il y a un tableau en page 9-18 du mode d'emploi qui vous indique quels instruments répondent à des changements de dynamique à l'aide d'un symbole «\*» ou «\*\*»)

\* N'utilisez pas de baguettes ! Les pads sont plus que sensibles et les frapper avec vos doigts suffit.

- Pour obtenir une sonorité de Fla, tenez enfoncé le bouton **FLAM** pendant que vous frappez un pad.
- Pour obtenir un roulement, tenez enfoncé le bouton **ROLL** et le pad désiré.

Le roulement sera plus ou moins fort en fonction de la pression que vous appliquerez au pad



Bouton FLAM

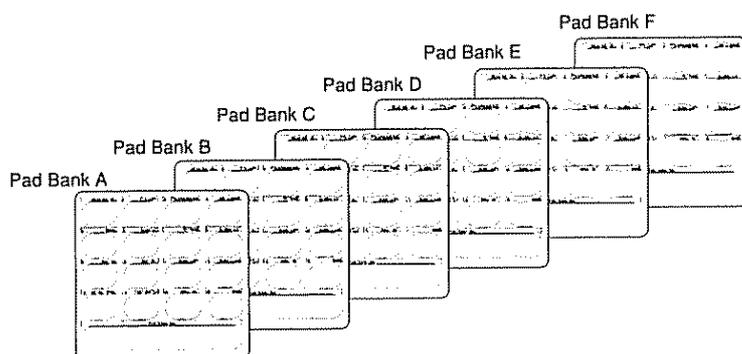
Bouton ROLL

\* Les réglages de Fla et de roulements sont modifiables; voyez les pages 1-10 et 1-9 du mode d'emploi pour en savoir plus.

## Changement de banque de pads (Pad Bank)

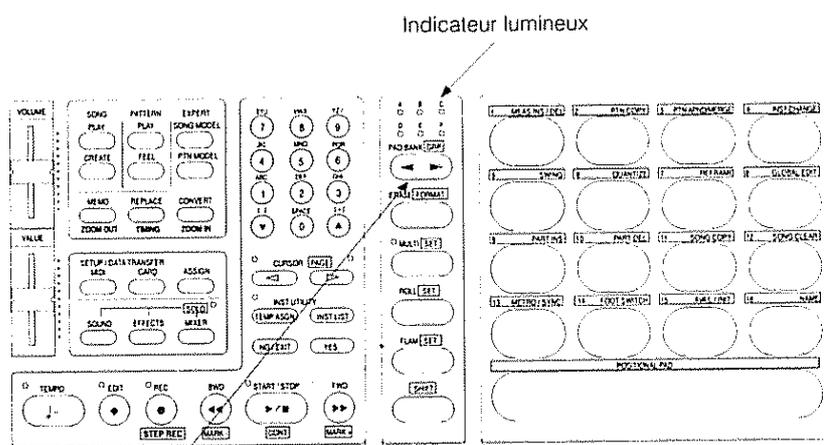
Il n'y a que 16 pads sur la R-70, ce qui signifie que vous ne pouvez jouer en direct que 16 des 210 sonorités. Par contre, vous pouvez arranger les sonorités comme vous le désirez pour obtenir les groupes de 16 de votre choix (qui sont nommés banques de pads ou «Pad Banks») et changer à loisir de banque. Vous pouvez comparer le changement de banque de pads au changement de batterie, mais pour cela il suffit d'un bouton – sans avoir à transporter tout un équipement !

Vous pouvez choisir parmi 6 banques de pads différentes sur la R-70; voici comment faire.



- 1 Pressez **[PAD BANK]**. Si vous pressez ce bouton vers son côté droit, vous faites défiler les banques de pads de A à F, dans cet ordre. Presser ce bouton sur son côté gauche fait défiler les banques de pads en ordre inverse, de F à A.

L'indicateur lumineux vous indiquera la banque de pads actuellement sélectionnée



- \* Les réglages de banques de pads tels qu'ils ont été effectués en usine sont indiqués en page 9-18 du mode d'emploi.
- \* L'instrument entendu lorsque vous frappez un pad est sélectionné par assignation du pad (Pad Assign), comme indiqué en page 5-2 du mode d'emploi.
- \* Jusqu'à 6 banques de pads peuvent être réunies en un unique «groupe de pads» et vous pouvez avoir jusqu'à 3 de ces groupes dans la R-70. Voyez dans la page 5-2 du mode d'emploi pour en savoir plus.

## 2. Ecoute de l'auto-démonstration

Il y a deux morceaux d'auto-démonstration enregistrés en mémoire et employant la plupart des sonorités instrumentales pour vous donner une bonne idée de ce que vous pouvez faire avec la R-70. Voici comment faire reproduire ces morceaux de démonstration :

- ① Tenez enfoncé le bouton **SHIFT** et pressez **SONG PLAY**. Vous verrez dans l'afficheur :

```
Demo Play
Press START/STOP
```

- ② Ensuite, pressez le bouton **START/STOP** pour commencer la reproduction, et ...
- ③ Pressez à nouveau le bouton **START/STOP** lorsque vous désirez stopper la reproduction de la démonstration. Vous pouvez faire reprendre le morceau depuis ce point d'arrêt en pressant **SHIFT** et **START/STOP** ou depuis le début en ne pressant que **START/STOP**.
- ④ Pressez **NO/EXIT** pour retourner à l'affichage d'origine

### Liste des morceaux de démonstration

Titre du morceau	Biographie du Compositeur
<b>FAT CITY</b> Musique par Steven G. Fischer Copyright © 1992, Roland US	<b>Steven G. Fischer</b> Steven G. Fischer est actuellement chef de produits percussion pour Roland Corporation US. C'est un batteur et percussionniste accompli. Il a participé à de nombreux enregistrements de publicités télévisées, de bandes sonores de films ainsi qu'à des albums et enregistrements avec des artistes tels que Maynard Ferguson, Dizzy Gillespie, T - Lavitz et the Temptations. Il a déjà travaillé avec Roland Corporation pour l'élaboration des patches pré-programmés du module de sons R-8M, de la carte de styles rythmiques «90's Dance» pour la CR-80 Human Rhythm Player et a participé à de nombreuses démonstrations.
<b>Gray Zone</b> Musique par Atsushi Hoshika Copyright © 1992 Roland	<b>Atsushi Hoshika</b> Atsushi Hoshika est un membre de l'équipe de développement Roland. Il a tenu un rôle important dans le développement de la R-70, ainsi que dans celui de la R-8 et de la DR-550. Il a également exprimé son talent au travers de morceaux de démonstration pour la R-5 et la R-8.

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

## Phase 2

# Faire vos propres rythmes

Maintenant, étudions quelques-uns des fonctionnements de base en créant réellement un pattern rythmique.

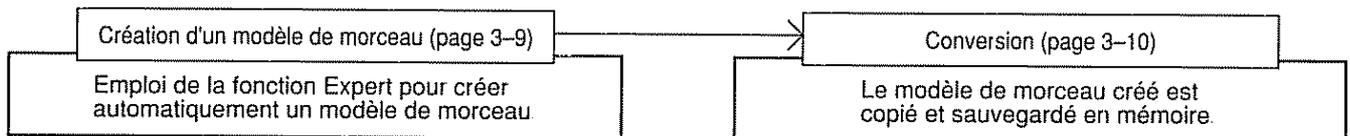
- \* Nous considérerons tout au long de cet explication que vous utilisez la banque de pads A. Mais rappelez-vous que vous pouvez sélectionner et utiliser n'importe quelle autre banque de pads (de A à F).
- \* Si vous avez d'ores et déjà changé une quelconque des assignations d'instruments sur les pads ou des réglages de fla/roulement, vous devrez initialiser la R-70 (la ramener à ses réglages par défaut) pour que vous en soyez au même point que nous pour cette explication.  
Pour cela, suivez les directives de la section nommée «Initialisation» en page 9-2 du mode d'emploi.

# 1. Et voici comment faire ...

Nous avons choisi 3 méthodes différentes pour apprendre l'emploi de la R-70 en créant vos propres patterns rythmiques et morceaux. Choisissez n'importe laquelle de ces méthodes ou toutes les 3. Il ne vous faudra pas longtemps pour les étudier et une fois que cela sera fait, vous aurez déjà une assez bonne idée du fonctionnement de base de la R-70.

## Cours 1

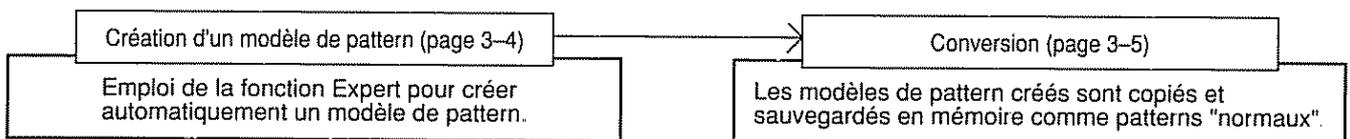
Utilisation de la fonction Expert pour créer un morceau.



Avec cette méthode, vous indiquez juste quelle section vous désirez pour votre morceau et le nombre de mesures qui composent chaque section, la R-70 créera le morceau pour vous, automatiquement !

## Cours 2

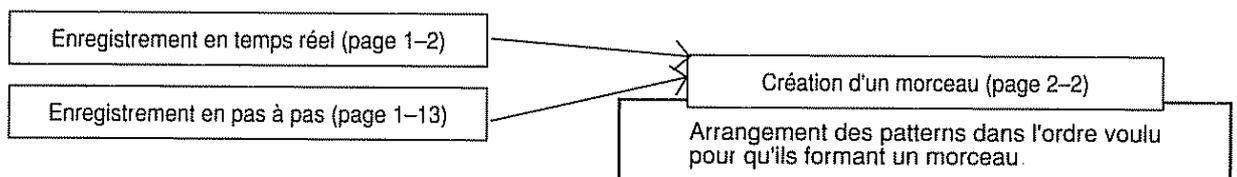
Utilisation de la fonction Expert pour créer des modèles de patterns et ensuite création d'un morceau à l'aide de ces patterns.



Dans cette méthode, la R-70 crée automatiquement des patterns pour vous après que vous lui ayez donné quelques directives, comme le style de musique et le nombre de mesures. Ensuite, à l'aide des fonctions de copie et d'insertion de parties et en changeant les quelques numéros de patterns, nous combinerons les patterns en un morceau complet.

## Cours 3

Utilisation de l'enregistrement en temps réel ou en pas à pas pour créer un pattern rythmiques et ensuite création d'un morceau à l'aide de ces patterns.



Dans ce cours, nous créerons des patterns à l'aide du mode d'enregistrement en pas à pas ou en temps réel, puis nous manipulerons et éditerons les patterns obtenus à l'aide des fonctions d'enchaînement de patterns (Pattern Append), de suppression de mesure (Measure Delete), copie de patterns (Pattern Copy) et de changement d'instrument (Instrument Change). Lorsque vous arrangerez ensuite les patterns dans l'ordre désiré, vous obtiendrez un morceau.

# Cours 1. Faire un morceau avec la fonction Expert

Peut-être n'avez vous pas la moindre idée de la façon d'écrire un pattern rythmique. Ou peut-être en avez-vous une, mais en étant à cours d'idées neuves. Quoi qu'il en soit, vous pouvez utiliser la fonction Expert intégrée à la R-70 pour faire un maximum de travail à votre place ! Indiquez-lui simplement comment vous désirez voir le morceau arrangé, quelques informations sur le style et le nombre de mesures et la R-70 créera automatiquement tous les patterns rythmiques à partir desquels vous pourrez fonder un morceau.

Un morceau créé ainsi est appelé "modèle de morceau", car ce n'est qu'un modèle parmi le grand nombre de morceaux que la R-70 pourrait créer pour vous, avec les mêmes données de départ. Si vous obtenez un modèle de morceau que vous aimez particulièrement, convertissez-le (copiez-le) sur carte mémoire ou en mémoire interne de la R-70 pour créer vos propres morceaux ou patterns à partir de ce modèle.

Nous allons demander à la R-70 de créer un modèle de morceau structuré comme suit :

Intro	Pattern rythmique I			Break (Fill-in)
	Pattern rythmique II			Break (Fill-in)
	Pattern rythmique II			Break (Fill-in)
	Pattern rythmique I			Fin (Ending)

Ainsi, tout ce vous avez à faire est de décider du nombre de sections de chaque sorte que vous désirez dans votre morceau et du nombre de mesures qui composent chaque section. La R-70 fait le reste. Vous pouvez également demander un pattern rythmique d'introduction et un pattern rythmique de fin (Intro/Ending) et des breaks (Fill-in) lorsque vous en désirez.

## ○ Réglage des paramètres pour un modèle de morceau

### ❖ Genre

Cela vous permet de sélectionner le genre ou «style» de batterie que vous désirez pour votre modèle de morceau.

Les genres parmi lesquels choisir sont : ROCK1, ROCK2, ROCK3, JAZZ1, JAZZ2, FUNK/SOUL, R&B, BALLAD, HOUSE/RAP, DANCE, SHUFFLE, WALZ, SAMBA, CHA-CHA, BOSSA-NOVA, REGGAE, AFRICAN.

### ❖ Intro/Ending (OFF, 1, 2)

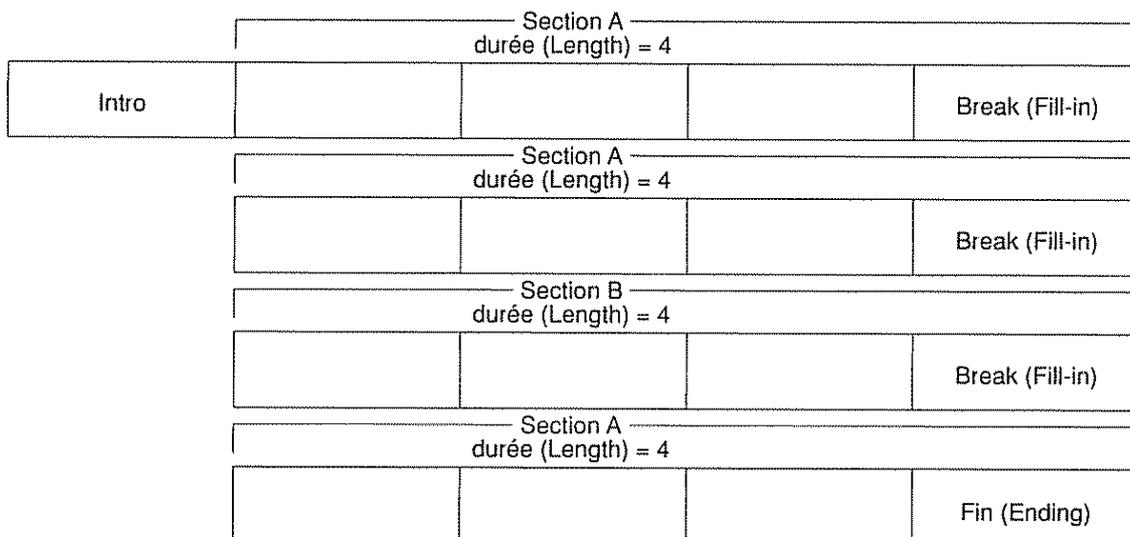
Cela vous donne le choix de placer ou non une intro et une fin dans le morceau. «1» ou «2» correspond à une ou deux mesures d'introduction ajoutées avant la première mesure du morceau et cela signifie également que quelques mesures seront remplacées en fin pour obtenir un final. «OFF» signifie qu'aucun de ces patterns ne sera ajouté.

### ❖ Fill-in (ON/OFF)

C'est la possibilité pour vous de sélectionner des breaks (Fill-in) qui seront placés dans le modèle de morceau. Ces Fill-ins seront automatiquement créés et insérés dans chaque section du modèle de morceau en sélectionnant ON. OFF empêchera au contraire toute insertion de Fill-in.

## Cours 1. Faire un morceau avec la fonction Expert

- ❖ Song Feel (OFF/1 à 8)  
Ajoute un feeling humain au morceau.
- ❖ Section (A à H/—)  
Indique les sections qui constituent un morceau.
- ❖ Section length (01 à 32)  
Indique le nombre de mesures de chaque section.



- ❖ Section variation (1 à 8)  
Cela vous permet de faire des changements dans le pattern rythmique de chaque section.
- ❖ Section idea (1 à 8)  
Cela vous permet de faire des changements plus détaillés dans le pattern rythmique de chaque section.
- ❖ Section retry (ON/OFF)  
Quand cette fonction est sur ON, chaque pression de **YES** créera automatiquement un nouveau pattern rythmique basé sur les paramètres existants.  
Quand cette fonction est sur OFF, vous aurez à régler les nouveaux paramètres chaque fois que vous désirerez créer un nouveau pattern rythmique. Bien, construisons un modèle de morceau.

① Pressez le bouton **SONG MODEL** pour appeler l'écran Song Model:

```

Song model?
Genre=ROCK1
    
```

↑
↑

Norm du paramètre      Style de rythme voulu

② Pressez le bouton Cursor **◀** ou **▶** pour passer d'un paramètre au suivant. Sélectionnez les options ou valeurs à l'aide des boutons **▼**/**▲** du pavé numérique ou du curseur VALUE. Vous pouvez utiliser ces commandes pour passer d'une option à l'autre sous le paramètre Genre et ainsi sélectionner le style voulu.

```

Song model?
Intro/Ending= 1
    
```

②-1 Pressez les boutons **◀**/**▶** pour amener le curseur sur l'écran «Intro/Ending». Amenez le curseur sur le réglage de paramètre et pressez **▼** ou **▲** pour sélectionner «1» (si ça n'est pas déjà fait).

```
Song model?
Fill-in      =ON
```

↑  
Valeur de Fill-in

```
Song model? [A]
Sec length  =04
```

↑  
Nombre de mesures

```
Song model?
Part: [01]   = A
```

↑  
Partie du modèle de morceau

↑  
Section

②-2 Amenez le curseur sur l'écran «Fill-in». Ensuite, amenez-le sur le paramètre pour régler la valeur de variation de Fill-in dans une partie; réglez-la sur ON à l'aide des boutons [▼][▲].

②-3 Amenez le curseur sur l'écran «Sec length» et utilisez les boutons [◀][▶] et [▼][▲] pour régler «A» sur 4 et «B» sur 4.

\* Vous pouvez sélectionner «Section» en pressant les boutons [▼][▲] tout en tenant enfoncé [SHIFT], où que soit le curseur.

②-4 Enfin, amenez le curseur sur l'écran «Part» et utilisez les boutons [◀][▶] et [▼][▲] pour programmer 01 = A, 02 = B et 03 à 16 = –.

\* Vous pouvez sélectionner «part» en pressant les boutons [▼][▲] tout en tenant enfoncé [SHIFT], où que soit le curseur.

Vous pouvez revenir à ces écrans pour contrôler ou changer vos réglages. Mais quand tout est prêt ...

- ③ Pressez le bouton [YES]. Vous verrez l'interrogation «Model erase OK?» apparaître dans l'écran.
- ④ Pressez [YES] à nouveau. Cela signifie «Oui, j'ai tout contrôlé, poursuivez la création du modèle de morceau».

Quand la procédure est terminée, vous pouvez visualiser le nombre de patterns nouveaux dans l'afficheur. Alors, qu'en pensez-vous ? Le morceau est bon ?

Parfois, les morceaux que vous créez ainsi peuvent être excellents, et d'autres fois ne pas vous convenir. L'important est que vous obtenez un morceau différent à chaque essai, même avec les mêmes paramètres. Aussi, si vous n'êtes pas totalement enthousiasmé par votre premier essai, répétez les étapes ③ et ④ jusqu'à ce que vous obteniez satisfaction, étant donné que «Section retry» est sur ON.

Si «Section retry» est sur ON, différents patterns rythmiques seront créés à chaque pression de [YES]. Si ce paramètre est sur OFF, le pattern de la section ne sera pas changé même si vous pressez [YES].

- \* Toutefois, si vous faites et créez ainsi un nouveau modèle de morceau, vous effacerez l'ancien. Aussi, si vous désirez garder l'ancien, vous devez d'abord le convertir, comme expliqué en page suivante.

A moins d'avoir fait une copie et une sauvegarde du modèle de morceau créé, il sera effacé lors de l'extinction de la R-70 ou du travail sur un autre morceau. Cette procédure - copie et sauvegarde du modèle en mémoire interne ou sur carte – est appelée procédure de «conversion» (Convert).

- ① Pressez le bouton [CONVERT].

```
Convert to song?
ALL → S:001#
```

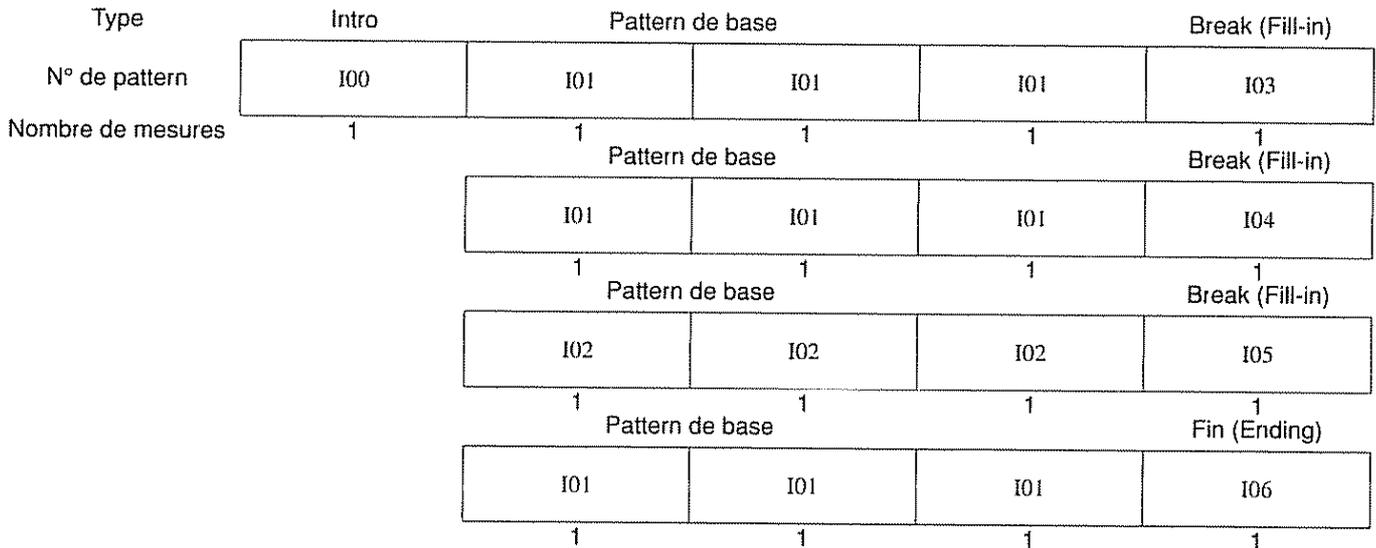
↑  
et la copie s'effectue dans ce numéro de morceau

- ② Maintenant, accédez au coin inférieur droit de l'afficheur avec les boutons Cursor et sélectionnez un numéro de morceau pour la copie. Ici, nous assignerons notre modèle au morceau numéro 1, aussi choisissez «01».
- ③ Pressez le bouton [YES] pour indiquer à la machine que vous êtes d'accord; l'affichage indiquera «Completed» quand la procédure de conversion sera terminée.

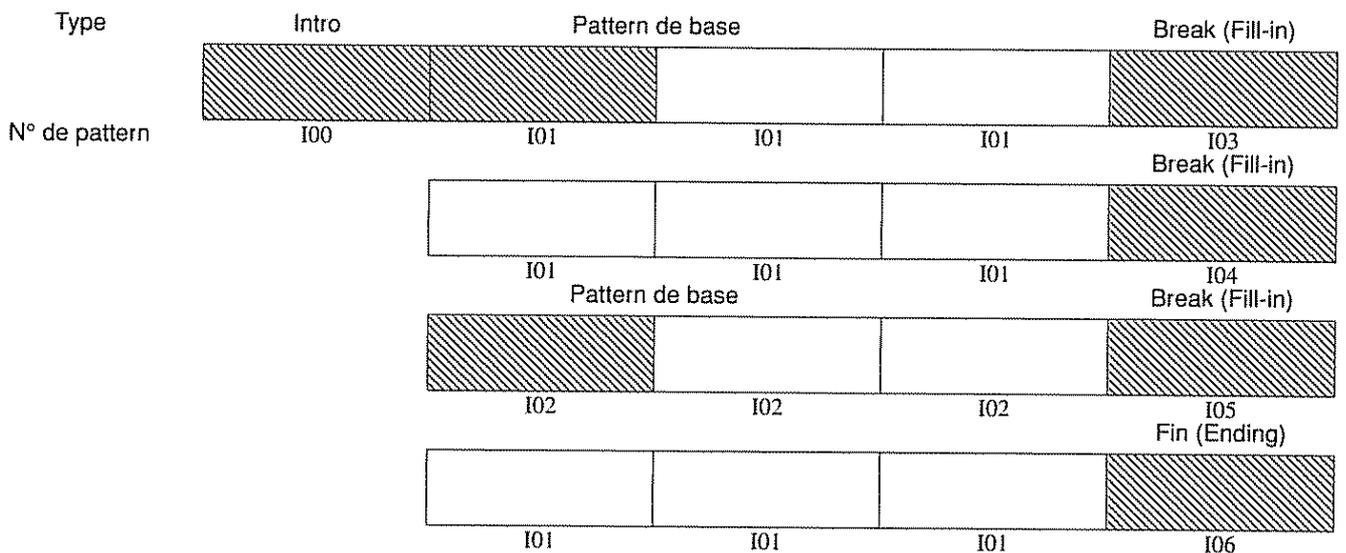
Avec cela, nous avons terminé un morceau et l'avons sauvegardé pour une ré-utilisation ultérieure. Pour écouter les résultats, pressez [SONG PLAY] et [START/STOP] (voir les directives données dans la section «Reproduction de morceau» en page 2-11).

# Cours 2. Créer des patterns et des morceaux avec la fonction Expert

La fonction Expert peut également créer des patterns, en plus de morceaux complets. Dans ce cours, nous utiliserons cette fonction pour créer quelques patterns rythmiques (appelés modèles de patterns) puis nous créerons un morceau à partir de ces nouveaux patterns. Tout ce que vous avez à faire est de choisir le style de pattern que vous voulez voir créer, ce à quoi vous le destinez (Intro, break, etc.) et sa longueur: le reste est automatique. Ensuite, combinez simplement les patterns pour faire un morceau complet. Voici le schéma de base du morceau que nous allons créer dans ce cours.



Vous pouvez obtenir des morceaux de longue durée avec simplement quelques patterns, en employant les fonctions de copie, d'insertion et d'échange de parties, aussi n'aurons-nous à créer que les patterns grisés dans le schéma ci-dessous.



### [Créer un pattern rythmique (modèle de pattern)]

La première étape est de créer les patterns en réglant de façon appropriée les paramètres rythmiques et en pressant le bouton **YES**.

#### ○ Réglage des paramètres du modèle de pattern

\* Paramètres que vous pouvez régler

##### ❖ Genre

Les patterns peuvent être créés selon différents styles musicaux («genres») en choisissant parmi les options fournies ici. Sélectionner un genre règle automatiquement le format de mesure.

Les genres contenus sont les suivants : ROCK1, ROCK2, ROCK3, JAZZ1, JAZZ2, FUNK/SOUL, R&B, BALLAD, HOUSE/RAP, DANCE, SHUFFLE, WALTZ, SAMBA, CHA-CHA, BOSSA-NOVA, REGGAE, AFRICAN.

##### ❖ Pattern Type (Type de pattern)

Sélectionnez un pattern de base (BASIC), un break (FILL IN), une introduction (INTRO) ou une fin (ENDING).

##### ❖ Pattern Length (1 à 4)

C'est le nombre de mesures du pattern qui sera créé.

##### ❖ Pattern Variation (1 à 8)

Cela vous permet d'apporter des changements au pattern rythmique.

##### ❖ Pattern Idea (1 à 8)

Cela vous permet d'apporter des changements plus détaillés au pattern rythmique.

##### ❖ PTN Feel (OFF/1 à 8)

Cela ajoute un feeling humain («groove») au pattern rythmique.

Réglons donc tous ces paramètres et créons les patterns rythmiques dont nous avons besoin de I00 à I06 pour le morceau de la page 14.

D'abord, créons le pattern numéro I00 (INTRO).

① Pressez **PTN MODEL** et voici ce que vous verrez à l'écran :

```
Ptn model?  
Genre=ROCK1
```

↑                      ↑  
Paramètre            Réglage

② Comme précédemment, utilisez les boutons **◀** ou **▶** pour déplacer le curseur d'un paramètre à l'autre et ainsi accéder à de nouveaux écrans. Utilisez **▲** ou **▼** pour régler les valeurs. Choisissez ainsi le genre voulu.

Maintenant, passons au paramètre Pattern Type (type de pattern) et au paramètre Pattern Length (durée du pattern).

```
Ptn model?  
Ptn type =INTRO
```

↑  
Type de pattern

②-1 Amenez le curseur sur l'écran «Ptn type» et sélectionnez «INTRO» avec les boutons **◀▶**.



### [Bâtir un morceau]

Maintenant, nous allons faire voyager tous ces patterns avec les fonctions d'insertion et de copie de parties, changer un certain nombre de patterns et les arranger dans l'ordre dans lequel nous voulons les voir reproduire... c'est-à-dire en un mot créer un morceau complet !

Voici un schéma indiquant l'ordre des patterns :

Numéro de partie	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017
Numéro de pattern	I00	I01	I01	I01	I03	I01	I01	I01	I04	I02	I02	I02	I05	I01	I01	I01	I06

Comme vous le voyez, le morceau est globalement divisé en parties numérotées de 001 à 017, un pattern étant assigné à chaque partie.

#### <Partie 001>

- ① Pressez **[SONG CREATE]**. Vous verrez cet écran :

```
Sng: 000 = -----
001=PTN(000) ?
```

Dans cette partie n°      insérez ce pattern

- ② Amenez le curseur sur la première ligne et utilisez les boutons **[▼]** ou **[▲]** pour choisir le morceau (Song) numéro I01.
- \* Si vous pressez le bouton **[START/STOP]**, vous pourrez écouter en direct les patterns pendant que vous composez un morceau.
- ③ Amenez le curseur sur l'emplacement situé immédiatement après «PTN» et utilisez les boutons **[▼]**/**[▲]** pour sélectionner le pattern numéro I00 (le pattern d'intro) comme étant celui devant jouer dans la partie 001.
- ④ Pressez **[YES]**. Le pattern I00 est maintenant partie intégrante du morceau.

Le numéro de partie dans l'afficheur se changera maintenant en 002 et vous serez prêt à programmer le pattern rythmique suivant. Pour faire un morceau, vous avez juste à enchaîner les patterns de cette façon, les uns après les autres, dans l'ordre désiré. Et c'est ce que nous ferons dans les quatre parties suivantes.

#### <Parties 002—005>

Répétez les étapes ③ à ④ pour insérer le pattern I01 dans les parties 002, 003 et 004, et le pattern I03 dans la partie 005.

### <Parties 006 à 009 et 014 à 017>

#### Copie de parties

Nous pourrions poursuivre comme précédemment, mais il est bien plus rapide de copier toute la section de quatre mesures allant de la partie 002 à la partie 005, puisque nous retrouvons le même arrangement de patterns rythmiques un peu plus loin dans les parties 006 à 009 et 014 à 017. Nous allons commencer par faire la copie puis nous placerons le résultat de cette copie aux bons emplacements.

Numéro de partie	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013
Numéro de pattern	I00	I01	I01	I01	I03	I01	I01	I01	I03	I01	I01	I01	I03

La copie se fait dans ces parties

- En tenant enfoncé le bouton **[SHIFT]**, pressez le pad **[II]** («SONG COPY»). Vous verrez l'affichage suivant :

```

Song copy
Part copy
    
```

- Pressez la touche «2» du pavé numérique pour sélectionner la copie de partie (Part Copy).

```

Part copy?S:001#
002 → 006 for 04
    
```

Copiez depuis ce n° de partie

dans ce n° de partie

ce nombre de parties

- Utilisez les boutons **[←]** **[→]** pour amener le curseur jusqu'à l'endroit où vous sélectionnez le numéro de partie initial de la section à copier (en bas à gauche), qui sera dans ce cas le 002 que vous choisirez avec les boutons **[↓]** ou **[↑]**.
- Déplacez le curseur sur la droite et sélectionnez la destination des parties copiées (006) avec les boutons **[↓]** **[↑]**. C'est ici que commencera la recopie des parties choisies.
- Amenez le curseur vers la fin de la ligne (sur le nombre de parties à copier) et réglez ce nombre sur «04» avec les boutons **[↓]** **[↑]**.
- Presser le bouton Cursor droit depuis cette position vous amenera à l'écran suivant, dans lequel vous pouvez choisir le nombre de fois où il faut copier cette partie. Si nous réglons ce paramètre sur «2», nous obtiendrons deux copies des quatre parties que nous avons choisies, soit un total de huit parties.

```

Part copy?S:001#
Copy times =02
    
```

Vous ferez ce nombre de copies

- Prêt ? Pressez **[YES]**. Les parties 002 à 005 sont copiées deux fois, en commençant en 006 pour se terminer en 013. Maintenant, nous insérerons quatre patterns rythmiques entre les parties 009 et 010.

### <Parties 010 à 013>

### Insertion de parties

Ici, nous allons commencer à agencer les parties dans le bon ordre. En insérant quatre parties à partir de la 009, nous repoussons les patterns rythmiques actuellement dans les parties 010 à 013 jusqu'aux parties 014 à 017. Ensuite, nous insérerons un pattern de base d'une mesure (Pattern I02) trois fois, de la partie 010 à la 012 et une mesure de break (Fill-in du pattern I05) dans la partie 013. Cela donnera :

Numéro de partie	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017
Numéro de pattern	I00	I01	I01	I01	I03	I01	I01	I01	I03	I02	I02	I02	I05	I01	I01	I01	I03

C est la section que nous inserons

- ① Tenez enfoncé le bouton **SHIFT** et pressez le pad **[9]** («PART INS»). Cela vous amène à l'écran d'insertion de nouvelles parties en milieu de morceau.

```
Part ins? S:001 =
010=PTN(002)
```



Insertion de ce numéro de pattern rythmique

Insertion dans ce numéro de partie

- ② Réglez le numéro de partie servant de point d'insertion sur 010 avec le bouton **▼** ou **▲**. La partie insérée sera numérotée 010 et insérée entre les actuelles parties 009 et 010 (cela signifie que l'ancienne partie 010 est maintenant renumérotée 011).
- ③ Utilisez les boutons Cursor pour accéder à la ligne inférieure de l'afficheur dans laquelle vous pouvez sélectionner «PTN» (numéro de pattern) avec les boutons **▼**/**▲**.
- ④ Une fois cela sélectionné, amenez le curseur à l'extrémité inférieure droite de l'afficheur et réglez le numéro de pattern avec les boutons **▼**/**▲**. Le pattern de base d'une mesure que nous voulons ici est le pattern I02.
- ⑤ Pressez **YES** pour indiquer que vous avez fait tous vos réglages et que vous êtes prêt à poursuivre. Le pattern I02 sera inséré en partie 010.
- ⑥ Répétez les étapes ④ et ⑤ trois autres fois pour insérer une mesure de I02 en 011 et 012 et une mesure de break (Fill-in du pattern I05) en partie 013.

Encore un peu de travail et notre morceau sera terminé - nous allons changer de pattern de Fill-in et poursuivre par un final (Ending).

## Echange de patterns rythmiques dans un morceau

Récapitulons où nous en sommes. Voici ce que nous avons obtenu (ou devrions avoir obtenu) :

Numéro de partie	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017
Numéro de pattern	I00	I01	I01	I01	I03	I01	I01	I01	I03	I02	I02	I02	I05	I01	I01	I01	I03

et les patterns rythmiques en 009 et 017 devraient être changés pour retrouver le plan de la page 17 :

Numéro de partie	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017
Numéro de pattern	I00	I01	I01	I01	I03	I01	I01	I01	I03	I02	I02	I02	I05	I01	I01	I01	I03

↑  
Remplacement par  
le pattern I04

↑  
Remplacement par  
le pattern I06

- ① Pressez **[SONG CREATE]** pour passer en affichage de création de morceau, dans lequel vous pouvez ré-assigner les patterns devant joués en 009 et 017.

```

Sng: 001 # -----
009=PTN(003)
```

- ② Amenez le curseur en bas à gauche de l'afficheur (numéro de partie) et sélectionnez 009 avec les boutons **[▼][▲]** (vous ne devez pas oublier que le pavé numérique et le curseur VALUE peuvent également servir à cet usage).

```

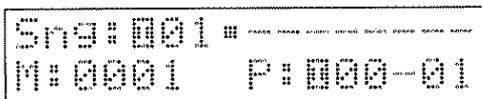
Sng: 001 # -----
009=PTN(004)  ?
```

- ③ Amenez le curseur sur le paramètre suivant, au milieu de la ligne inférieure (juste après «PTN») et remplacez la valeur affichée par le pattern I04, à l'aide des boutons **[▼][▲]**.
- ④ Pressez **[YES]**. C'est la façon d'entériner votre remplacement du pattern de la partie 009 par le pattern I04.
- ⑤ Répétez les étapes ② à ④, cette fois en changeant le pattern de la partie 017 par le pattern I06.

Et voilà qui est fait ! Écoutons maintenant ce chef-d'oeuvre.

### [Reproduction du morceau]

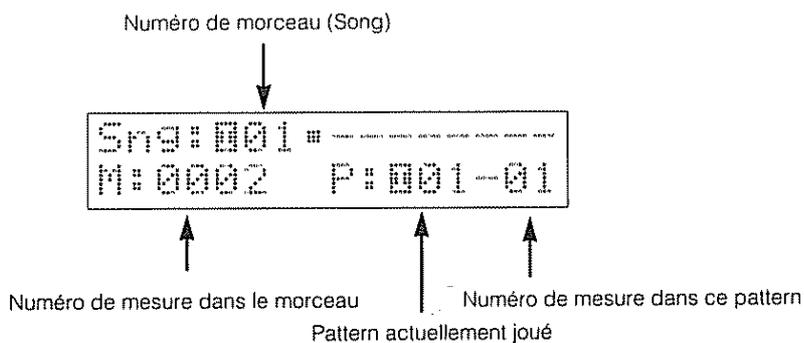
- ① Pressez **SONG PLAY**.



Sng: 001 #-----  
M: 0001 P: 000-01

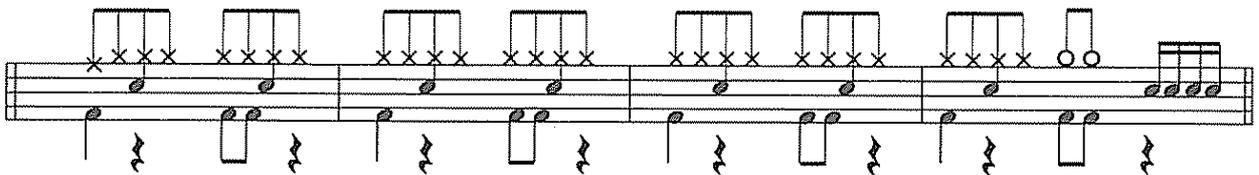
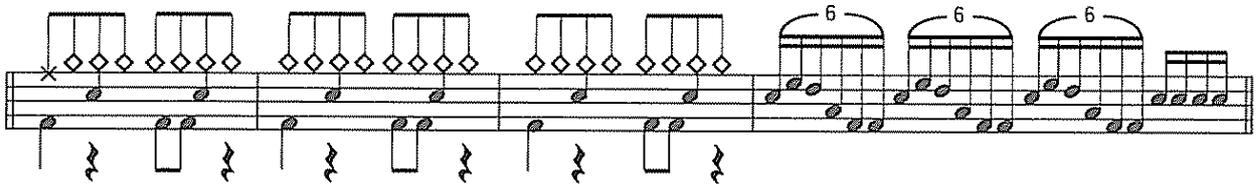
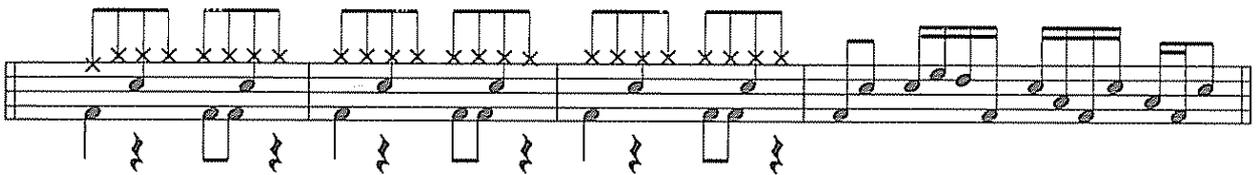
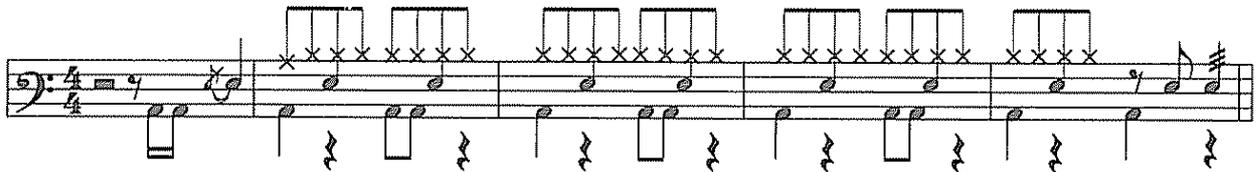
- ② Amenez le curseur sur «Sng» et sélectionnez le morceau que vous venez d'écrire (Song I01).
- ③ Pressez **START/STOP**. La R-70 commencera la reproduction de tous les patterns rythmiques dans l'ordre que vous avez si brillamment créé!

Suivez la partition de la page 17 et voyez si vous avez bien placé tous les patterns dans le bon ordre. Alors qu'en pensez-vous? Facile, non? Sans avoir touché une baguette, vous avez créé des patterns rythmiques uniques et vous les avez assemblés en un morceau. Tout cela avec l'aide de la fonction Expert de la R-70.



# Cours 3. Faire vos propres patterns et morceaux

Dans ce cours, nous essayerons de créer des patterns rythmiques et des morceaux sans base de départ, en employant comme modèle d'exercice les patterns rythmiques ci-dessous :



Le but est de programmer les patterns rythmiques en temps réel ou en pas à pas. Ensuite nous les éditerons avec les fonctions d'enchaînement de pattern, de suppression de mesure et autres fonctions d'édition. En juxtaposant tous les patterns rythmiques dans l'ordre voulu (à l'aide de la création de morceau), nous aurons réellement bâti un morceau.

## [Faire les patterns rythmiques]

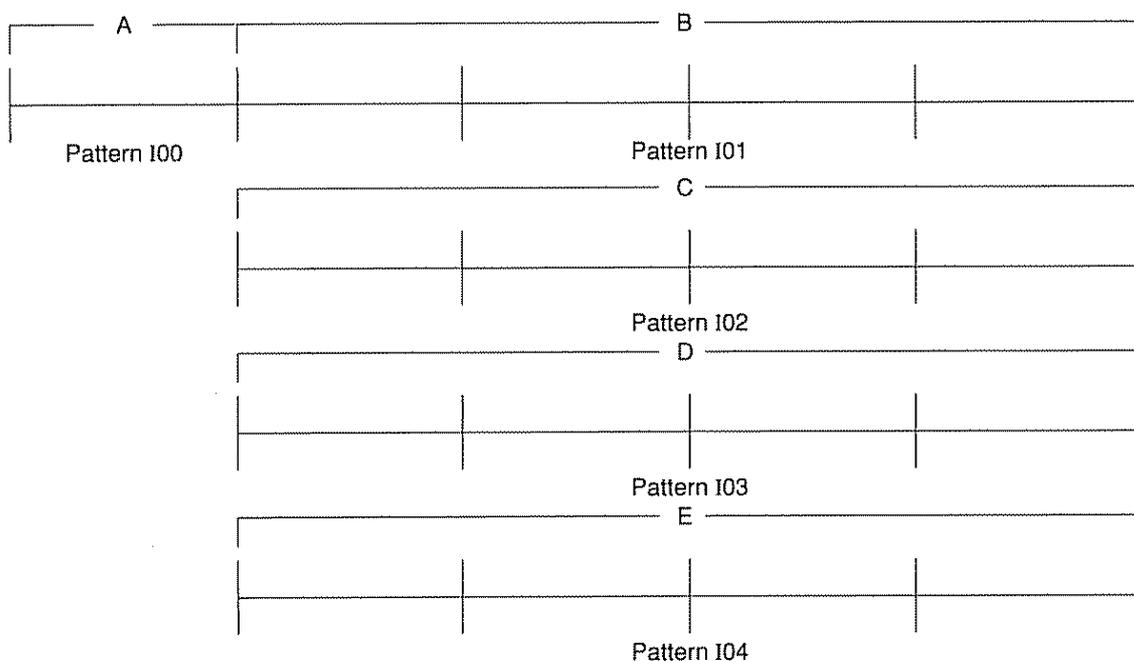
Divisons ce morceau en parties, et voyons comment faire un pattern rythmique à la fois, pour chacune de ces parties. Ensuite, nous les ré-assemblerons en un morceau.

### Division en patterns rythmiques

Comme la R-70 vous laisse faire des patterns rythmiques allant jusqu'à 99 mesures de long, nous pourrions ne faire qu'un seul pattern rythmique qui couvrirait tout ce morceau. Toutefois, il est plus rapide d'enregistrer et de ne travailler qu'avec quelques patterns de base et ensuite de les assembler. Il est plus facile dès lors d'enregistrer en une seule fois ou de corriger les fautes une à une.

Ici, nous travaillerons avec des patterns rythmiques d'une ou deux mesures de long. Toutefois, il n'y a aucune raison pour ne pas faire un unique pattern rythmique de trois mesures, si c'est une façon plus pratique d'organiser vos données.

Voici comment nous allons fragmenter la participation de la page précédente en patterns rythmiques :



Pour plus de facilité dans cette explication, nous appellerons les patterns allant de I00 à I04, patterns A à E. Ils sont indiqués dans le schéma.

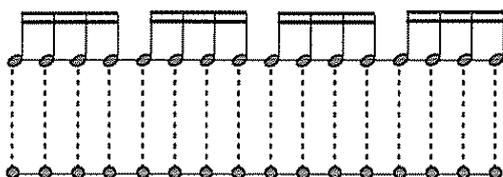
### Enregistrement des patterns rythmiques

#### ❖ Enregistrement en temps réel

Cela signifie presser le bouton d'enregistrement (Record) et jouer sur les pads en temps réel avec pour seul repère le battement du métronome.

#### ❖ Enregistrement en pas à pas

Cela signifie avancer pas à pas dans le morceau, un coup après l'autre, et en spécifiant quel instrument jouera sur chaque temps ou fragment de temps. En enregistrement en pas à pas, chaque mesure est divisée en pas nommés "steps" et vous pouvez programmer simplement les instruments devant être reproduits sur chaque Step pour faire un pattern complet.

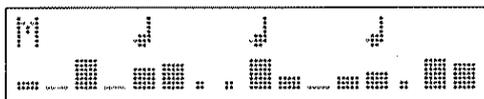


### Zoom (voir page 1-18 du mode d'emploi)

La durée d'un step de pattern rythmique (la plus courte note qui puisse être jouée) est quelque chose que nous pouvons régler. Cela se fait au début mais peut également être modifié à tout moment (pour adaptation au type de pattern rythmique que vous désirez programmer (en changeant simplement le réglage de Zoom).

### Affichage du pattern rythmique

L'emplacement et la dynamique (volume) des sons qui constituent le pattern rythmique que vous enregistrez sont représentés graphiquement dans l'écran d'enregistrement. Nous en dirons plus sur cela dans la page suivante. Pour le moment, voici à quoi ressemble un écran d'enregistrement typique :



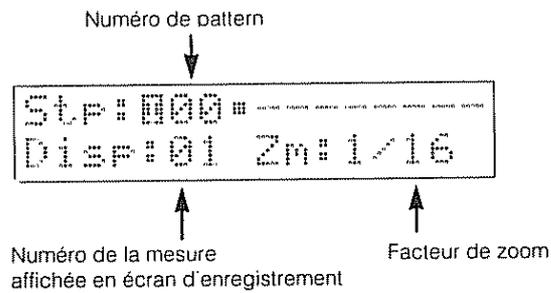
Seize steps d'un pattern rythmique peuvent être affichés simultanément. Bien entendu, ces steps peuvent être des noires ou des triples croches ou quoi que ce soit d'autre (en fonction du réglage de Zoom). Pour des durées de note plus courtes ou des patterns rythmiques plus longs, vous pouvez ne pas visualiser la totalité du pattern sur un unique écran. Si cela se produit, dans des cas comme dans notre exemple, vous utiliserez **FWD** et **BWD** pour aller en avant et en arrière dans le pattern afin de le visualiser dans sa totalité.

## Composition avec enregistrement en pas à pas

Il y a trois écrans que vous rencontrerez en mode d'enregistrement en pas à pas.

❖ L'écran de base

C'est ici que vous ferez tous les réglages de base préliminaires à l'enregistrement d'un pattern rythmique.



❖ L'écran d'enregistrement :

Dans lequel le pattern rythmique est réellement programmé.



❖ L'écran d'édition :

Dans lequel vous pouvez modifier le son (paramètres de séquence) des instruments individuels d'un pattern rythmique.



Sélectionnez l'écran approprié à vos besoins.

- Dans ce guide, nous expliquerons les écrans de base et d'enregistrement lorsque nous y arriverons. Ensuite, vous pourrez consulter la page 1-45 du mode d'emploi pour plus d'informations sur l'écran d'édition.

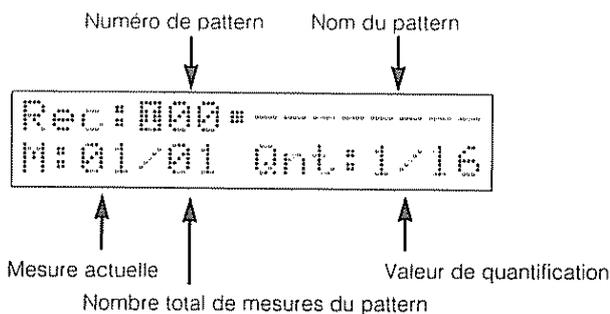
### Cours 3. Faire vos propres patterns et morceaux

Commençons par enregistrer ces cinq patterns rythmiques dans l'ordre de leur apparition dans le morceau.

#### <Pattern rythmique A>

Nous allons faire un pattern rythmique A dans le pattern I00.

- ① Pressez le bouton **REC**. Vous êtes maintenant en mode d'enregistrement en temps réel. Observez bien la configuration de l'écran de base :



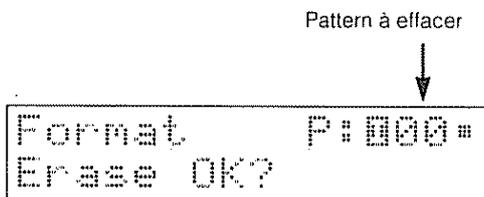
- ② Programmez I00 avec les boutons **▽**/**▲** en position de numéro de pattern; c'est ce que nous avons appelé le pattern rythmique A.

Vous êtes quasiment prêt à enregistrer, il ne vous reste plus que trois choses à faire : fixer le format de mesure, le nombre de mesures et le tempo.

### Réglage du format et du nombre de mesures

Premièrement, commençons par faire table rase de tout paramètre préalablement programmé pour le pattern I00.

- ① Tenez enfoncé le bouton **SHIFT** et pressez **ERASE**.



- ② Contrôlez à nouveau que vous avez bien sélectionné le bon pattern. Pressez **YES**.

- ③ Maintenant, déplacez le curseur et sélectionnez 4/4 comme format de mesure à l'aide des boutons  $\nabla$ / $\blacktriangle$ . Ensuite déplacez encore le curseur et réglez le nombre de mesures sur 1.

(Première page)

```
Format      P: 000 =  
Time sign  = 04 / 4
```

↑  
Format de mesure de ce pattern

(Deuxième page)

```
Format      P: 000 =  
Total meas  = 01
```

↑  
Nombre de mesures de ce pattern

- ④ Lorsque ces réglages sont faits, pressez **NO/EXIT**.

### Réglage du tempo

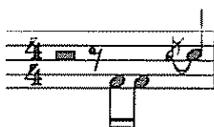
L'enregistrement en temps réel ne nécessite pas que vous ayez à tout enregistrer au tempo de reproduction! Vous pouvez considérablement ralentir le tempo pour vous faciliter l'interprétation et ensuite augmenter ce tempo pour la reproduction (Ah, la technologie !).

```
Tempo adjust  
↓ = 120
```

- ① Pressez le bouton **TEMPO** pour obtenir l'écran de réglage de tempo.
- ② Pressez **START/STOP** et le métronome commencera.
- ③ Pressez les boutons  $\nabla$ / $\blacktriangle$  pour augmenter ou diminuer le tempo (de 40 à 250 noires à la minute) et lorsque cela est fait ...
- ④ Pressez le bouton **TEMPO** à nouveau pour retourner en mode d'enregistrement temps réel.

### Cours 3. Faire vos propres patterns et morceaux

OK, nous sommes prêt pour commencer l'enregistrement. Voici le pattern rythmique A que nous allons essayer de programmer; juste une simple grosse caisse et un fla sur la caisse claire :



- ① Pressez **[START/STOP]**. Le métronome commencera et vous serez en enregistrement. Prenez votre temps; le pattern défilera en boucle indéfiniment tant que vous ne sortirez pas du mode d'enregistrement - vous n'avez donc pas à programmer de notes tant que vous n'êtes pas sûr de vous !
- ② En mesure avec le métronome, jouez les deux doubles croches de grosse caisse sur la deuxième moitié du troisième temps (la grosse caisse se trouve sur le pad 13).

Ensuite le fla de caisse claire.

## Programmation d'un fla

En général, vous avez juste à frapper le pad de l'instrument que vous désirez faire reproduire avec un fla tout en tenant enfoncé le bouton **[FLAM]**. Cela produira la note principale avec une même note plus légère qui la précède légèrement. La partition nous indique un fla de caisse claire, aussi ajoutons-le.

- ① Tenez enfoncé le bouton **[FLAM]** et, en mesure avec le métronome, frappez le pad de caisse claire (le pad 14) sur le quatrième temps.

A nouveau, prenez votre temps puisque le pattern poursuit sa reproduction jusqu'à ce que ...

- ② ... vous ayez pressé **[START/STOP]** pour arrêter l'enregistrement.

Le pattern A est terminé.

- \* Si le fla de caisse claire n'est pas correctement reproduit, voyez la page 1-11 du mode d'emploi pour savoir comment régler la sensibilité du fla. Un peu plus loin dans ce guide, nous vous montrerons comment supprimer des sons dans un pattern rythmique pour que vous puissiez les ré-enregistrer.

### <Pattern rythmique B>

Comme nous l'avons fait pour le pattern A, préparons-nous à enregistrer un nouveau pattern. Nous l'appellerons le pattern B.

- ① Amenez le curseur sur le numéro de pattern et sélectionnez le pattern I01 avec les boutons **[▼]** ou **[▲]**.
- ② Tenez enfoncé le bouton **[SHIFT]** et pressez **[ERASE]** pour effacer toutes données préalables.

```
Format      P: 001 #
Erase OK?
```

- ③ Pressez **[YES]**.

- ④ Déplacez le curseur et sélectionnez 4/4 comme format de mesure. Avec les boutons  ou , programmez «1» (mesure) en tant que longueur de pattern.

(Première page)

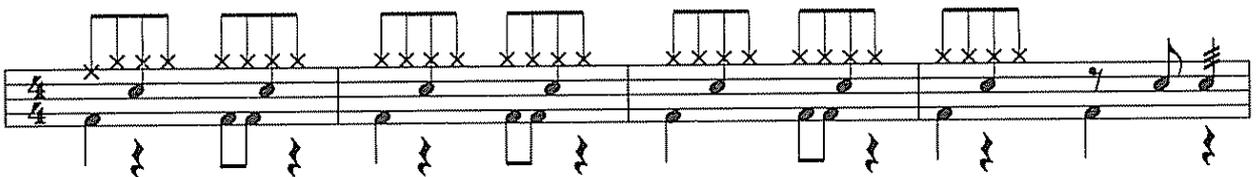
```
Format      P: 001 =
Time sign  = 04/4
```

(Deuxième page)

```
Format      P: 001 =
Total meas  = 01
```

- ⑤ Une fois cela fait, pressez .

Maintenant, nous pouvons commencer à enregistrer le pattern rythmique B. Voici ce à quoi il ressemble:



Nous allons raccourcir un peu le travail sur le pattern B en n'enregistrant que la première mesure en temps réel. Nous utiliserons ensuite la fonction de chaînage (Pattern Append) pour en faire un pattern de quatre mesures de long et nous modifierons ce pattern dans sa quatrième mesure.

### ❖ Mesure Un

- ① Pressez  pour placer la R-70 en mode d'enregistrement en temps réel.

```
Rec: 001 = -----
M: 01/01  Ont: 1/16
```

- ② Programmez une grosse caisse (Pad 13) sur le premier et sur le troisième temps ainsi que sur la deuxième moitié du troisième temps.
- ③ Programmez une caisse claire (Pad 14) sur le deuxième et le quatrième temps.
- ④ Une cymbale Crash (Pad 2) sur le premier temps et
- ⑤ Une charleston fermée (Pad 11) toutes les croches de la mesure.
- ⑥ Une fois cela fait, pressez .

## Que faire en cas d'erreur ?

Vous pouvez supprimer n'importe lequel des sons programmés dans le pattern rythmique. Si quelque chose a été mal programmé, il vous suffit de supprimer le coup en question et de le programmer à nouveau. Il y a deux façons de sélectionner ce qui doit être effacé.

- ❖ Effacement d'un son après l'arrêt de la reproduction.
- ① La reproduction étant stoppée, pressez le bouton **ERASE** et vous verrez cet écran :

```
Er-ase?      P: 001 #  
Inst        =ALL
```

- ② Sélectionnez l'instrument que vous désirez effacer avec les boutons **▼▲** ou pressez simplement le pad de cet instrument.
  - \* Si vous désirez reprendre du début, sautez cette procédure (avant de presser les boutons **▼▲**, «All» ce qui signifie «tous les instrument», s'affiche)
- ③ Contrôlez que vous n'effacez bien que ce que vous désirez supprimer puis pressez **YES** pour valider. L'affichage vous demande «Are you sure ?» (Etes-vous sûr ?).
- ④ Pressez **YES** à nouveau.

Le ou les instruments sélectionnés sont maintenant supprimés.

- ❖ Effacement d'un son pendant la reproduction (effacement en temps réel)
- ① Pendant que la R-70 poursuit la reproduction du pattern rythmique, tenez enfoncé le bouton **ERASE** et pressez le pad de l'instrument que vous désirez supprimer.

```
Rec: 001 # -----  
Realtime erase!
```

Les notes de l'instrument choisi seront supprimées les unes après les autres tant que vous tiendrez enfoncé le pad. Cela vous donne plus de sélectivité dans le choix de ce qui doit être effacé, puisque vous pouvez faire une intervention «chirurgicale» pour n'ôter qu'une unique note si vous le désirez (si vous vous y prenez bien !).

Essayez cela avec quelque chose de simple comme le motif de croches de la charleston fermée.

Avec le pattern rythmique qui poursuit sa reproduction, pressez et tenez enfoncé le bouton **ERASE** puis frappez le pad de charleston (**11**). Tant que vous tenez enfoncé le pad, les sons de charleston sont effacés. Lorsque vous relâchez le pad, les sons de charleston sont maintenus.

Avant de poursuivre, veillez à bien ramener à la normale votre partie de charleston pour qu'elle ressemble à la partition de la page 29

### ❖ Mesures deux et trois

## Enchaînement de patterns rythmiques (voir p. 1-39)

Comme les quatre mesures du pattern B sont assez similaires à la première que nous venons d'enregistrer, nous pouvons gagner du temps en commençant par répéter quatre fois cette mesure.

- ① En tenant enfoncé le bouton **[SHIFT]**, pressez le pad **[3]** («PTN APND/MERGE»).

```

Pattern append
Pattern merge
    
```

- ② Sélectionnez «Pattern append» (enchaînement de pattern) avec «1» sur le pavé numérique. Dans l'écran d'enchaînement de pattern, vous pourrez joindre deux patterns rythmiques en un seul de durée supérieure.
- ③ Pressez **[YES]**. Cela ajoute le pattern I01 à lui-même pour faire un nouveau pattern de deux mesures.

```

Ptn append?
P:I01# → I01#
    
```

↑  
Ajoutez ce pattern

↑  
à la fin de ce pattern

- ④ Répétez à nouveau ces étapes pour doubler encore la taille et faire un pattern de quatre mesures.

Lorsque vous avez fini la procédure d'enchaînement, effacez la cymbale crash sur le temps 1 de la deuxième et de la troisième mesure et remplacez-la par un son de charleston fermée.

### ❖ Mesure quatre

Avec la procédure d'enchaînement de pattern (Pattern append), nous avons construit le pattern B, qui est maintenant constitué de quatre mesures quasiment identiques. Toutefois, une observation précise de la partition de la mesure quatre nous indique qu'elle diffère des autres mesures du même pattern. Par conséquent, nous devons la supprimer et la recommencer (ce n'est pas pour autant que nous avons fait des efforts inutiles puisque cela avait été très simple à l'aide de la fonction d'enchaînement. Nous utiliserons cette fonction d'enchaînement plus tard pour placer la nouvelle mesure quatre sur ce pattern).

## Suppression d'une mesure (voir p. 1-36)

Contrôlez d'abord que vous avez sélectionné le pattern I01. Si ce n'est pas le cas, sélectionnez le bon pattern en mode d'enregistrement en temps réel.

Numéro de pattern

```

Rec: I01#
M: 01/04 Out: 1/16
    
```

↑  
N° de mesure

↑  
Nombre de mesures de ce pattern

↑  
Réglage de quantification

### Cours 3. Faire vos propres patterns et morceaux

- ① En tenant enfoncé le bouton **[SHIFT]**, pressez le pad **[I]** («MEAS INS/DEL»).

```
Measure insert
Measure delete
```

- ② Sélectionnez «2», «Measure delete» (suppression de mesure) avec le pavé numérique

Vous verrez l'écran de suppression de mesure au coeur d'un pattern rythmique :

```
Meas del? P:001#
From 04 for 01
```

Depuis ce numéro de mesure et pour ce nombre de mesures

- ③ Amenez le curseur sur la première valeur et sélectionnez «4» comme étant la mesure à partir de laquelle la suppression prend effet, cela à l'aide des boutons **[▼/▲]**.
- ④ Amenez le curseur sur le champ suivant et sélectionnez «1» comme étant le nombre de mesures à supprimer, avec les boutons **[▼/▲]**
- ⑤ Pressez **[YES]**. L'afficheur vous demande «Are you sure ?» (Etes-vous sûr ?).
- ⑥ Pressez **[YES]** pour valider.

La mesure quatre du pattern I01 sera supprimée

Ensuite, nous allons créer un pattern rythmique entièrement nouveau pour la mesure quatre et l'enchaîner à la fin du pattern I01.

Nous voilà donc à la mesure quatre.

- ① Amenez le curseur sur le numéro de pattern et sélectionnez I05 avec les boutons **[▼/▲]**

```
Rec:005#-----
N:01/01 Qnt:1/16
```

- ② Tout en tenant enfoncé le bouton **[SHIFT]**, pressez **[ERASE]** pour effacer toutes les anciennes données (voir page 26).
- ③ Pressez **[START/STOP]** pour lancer le métronome.
- ④ En mesure avec le métronome, jouez la caisse claire sur le deuxième temps et sur la deuxième moitié du troisième temps;
- ⑤ la grosse caisse sur le premier et le troisième temps et
- ⑥ les quatre croches de charleston fermée jusqu'à la fin du deuxième temps.

La dernière chose que nous aurons à programmer est le roulement de caisse claire du quatrième temps, mais il y a une ou deux choses à préparer avant cela.

En usine, le réglage par défaut du roulement est la triple croche, et cela convient parfaitement à ce que nous voulons faire ici. Mais, nous devons changer les réglages de quantification (Quantize) pour pouvoir réellement programmer des triples-croches dans le roulement.

### Réglages de quantification

La quantification peut réellement améliorer votre mise en place lors d'enregistrements en temps réel en remplaçant toutes vos frappes sur l'emplacement exact le plus proche. Par exemple, si vous enregistrez avec une quantification réglée à 1/16, chaque note que vous jouerez sera exactement remplacée sur la double croche la plus proche au moment de la reproduction, même si vous n'aviez pas parfaitement respecté cette mise en place lors de l'enregistrement. Ici, pour que les intervalles entre les coups du roulement soient respectés, nous réglerons la quantification sur 1/32.

- ① Amenez le curseur sur «Qnt» et sélectionnez 1/32 avec les boutons  $\nabla$  ou  $\blacktriangle$ .

Avant de programmer le roulement, vérifiez que son intervalle est le bon.

```
Rec: 001 # -----  
M: 01/01 Qnt: 1/32
```

La reproduction étant interrompue, et en tenant enfoncé le bouton **[ROLL]**, pressez le pad de caisse claire (**[14]**). Un roulement de caisse claire fait de triples croches se fera entendre tant que vous tiendrez enfoncé le pad. Il peut être plus ou moins fort en fonction de la pression appliquée sur le pad.

Dès lors, nous pouvons programmer le roulement dans le pattern rythmique.

- ① Pressez **[START/STOP]** pour commencer la reproduction du pattern rythmique.
  - ② En tenant enfoncé le bouton **[ROLL]**, pressez et tenez enfoncé le pad de caisse claire (Pad **[14]**) durant un temps entier. Ce temps est bien entendu le quatrième temps. Vous entendrez le roulement de caisse claire durant tout le temps où vous garderez le pad enfoncé. Juste avant d'atteindre à nouveau le premier temps de la mesure, relâchez le pad.
- \* Si vous n'y arrivez pas, voyez en page 30 comment effacer les erreurs et recommencer.

Parfait ! Nous avons terminé la quatrième mesure et tout ce que nous avons maintenant à faire est de l'accoler à la fin du pattern 100 pour terminer le pattern B.

### Enchaînement de patterns rythmiques

Nous enchaînerons le pattern 105 en quatrième mesure du pattern 101 pour terminer le pattern B.

- ① En tenant enfoncé **[SHIFT]**, pressez le pad **[3]** («PTN APND/MERGE»).
- ② Pressez la touche «1» du pavé numérique pour sélectionner «Pattern Append» (enchaînement de pattern).

```
Ptn append?  
P: 005 # + 001 #
```

↑  
Ajoutez ce pattern

↑  
à la fin de ce pattern

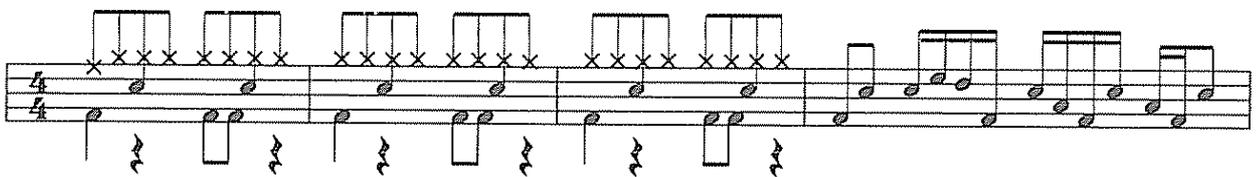
### Cours 3. Faire vos propres patterns et morceaux

- ③ Amenez le curseur dans le coin inférieur gauche de l'écran et réglez le numéro de pattern devant être accolé à I05.
- ④ Amenez le curseur dans le coin inférieur droit et réglez le paramètre sur I01 à l'aide des boutons [▼] [▲]. Le numéro de pattern sélectionné à l'étape ③ sera enchaîné à la fin du numéro de pattern choisi ici.
- ⑤ Si tout semble OK, pressez [YES].

Le pattern rythmique B est maintenant terminé. Ecoutez-le pour voir si vous avez tout effectué correctement: pressez [START/STOP].

Ensuite, nous allons créer les patterns C, D et E en utilisant notre pattern B comme point de départ.

#### <Pattern rythmique C>



Ce pattern rythmique C est identique au pattern B, du moins jusqu'à la mesure quatre. Aussi, en employant la copie de pattern (Pattern Copy), nous copierons les trois premières mesures de B, puis nous créerons une nouvelle quatrième mesure et l'ajouterons à la fin pour créer le pattern C ci-dessus.

### Copie de données de jeu (voir aussi p.1-25)

- ① Tenez enfoncé la touche [SHIFT] et pressez le pad [2] ("PTN COPY").

L'écran de copie de pattern apparaîtra.



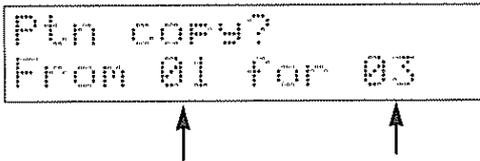
↑  
Copiez ce pattern

↑  
dans ce pattern

- ② Amenez le curseur en bas à gauche de l'afficheur et, avec les boutons [▼] [▲], sélectionnez le pattern I01 comme étant le pattern rythmique à copier.
- ③ Maintenant déplacez le curseur sur la droite et sélectionnez le pattern I02 comme destination de la copie.

- ④ Si vous pressez la flèche droite du curseur vers la droite encore une fois, l'affichage changera et vous verrez l'écran indiquant le nombre de mesures du pattern rythmique qui devra être copié

```
Ptn copy?  
From 01 for 03
```



Depuis cette mesure copiez ce nombre de mesures

- ⑤ Amenez le curseur sur "From" et réglez la première mesure devant être copiée (qui ici sera la "1").
- ⑥ Maintenant amenez le curseur sur "for" et réglez le nombre de mesures qui doivent être copiées ("3" dans ce cas).
- ⑦ Pressez **[YES]**.

- \* Si le pattern I02 contient déjà des données, vous verrez le message "Overwrite OK?" signifiant que les anciennes données seront effacées par cette procédure de copie. Pressez **[YES]** une nouvelle fois pour poursuivre.

Cette procédure a copié une partie du pattern rythmique B dans le pattern I02. Maintenant, nous allons faire une quatrième mesure avec une nouvelle approche.

#### ❖ Mesure quatre

Après avoir fait la quatrième mesure dans le pattern I06, nous allons l'accoler à la fin du pattern I02. Voici la quatrième mesure que nous voulons:

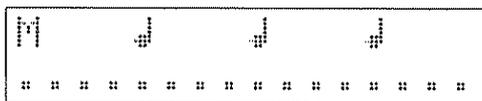


- ① Pressez et tenez enfoncé **[SHIFT]** puis pressez **[REC]** pour sélectionner le mode d'enregistrement en pas à pas.

```
STP: 006"  
Disp: 01 Zm: 1/16
```

### Cours 3. Faire vos propres patterns et morceaux

- ② Amenez le curseur sur la zone permettant de sélectionner le numéro de pattern et utilisez les boutons **▼** **▲** pour sélectionner I06
- ③ Effacez toutes les données de jeu en pressant et en tenant enfoncé **SHIFT** puis en pressant la touche **ERASE** (voir page 36).
- ④ Amenez le curseur sur l'écran d'enregistrement.



#### ❖ Programmation de la grosse caisse

- ① La reproduction étant arrêtée, sélectionnez la grosse caisse (pressez le Pad 13).
- ② Commencez la reproduction.

Maintenant observez bien. Lorsque la reproduction commence, les pads **1** à **16** changent de fonction et n'indiquent plus l'instrument à jouer mais les divisions de la mesure sur lesquelles vous allez placer les instruments. Dans ce cas présent, la durée de chacune des divisions (step) correspond à une double croche, aussi...

- ③ ... frappez les pads **1**, **8**, **11** et **14** dans n'importe quel ordre, pour programmer un coup de grosse caisse sur la première, la huitième, la onzième et la quatorzième double croche dans cette mesure ! Les résultats s'inscrivent à l'écran :



#### ❖ Programmation de la caisse claire

- ① Cessez la reproduction en pressant **START/STOP**.
- ② Alors, sélectionnez la caisse claire en pressant le pad 14 et ...
- ③ ... pressez **START/STOP** à nouveau pour reprendre la reproduction.
- ④ A nouveau, les pads ont changé de fonction. Frappez les pads **3**, **5**, **9**, **12** et **15** et voyez le résultat à l'écran.



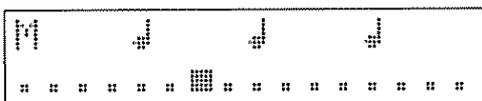
### ❖ Tom Aigu

- ① Stoppez la programmation de caisse claire avec **[START/STOP]**.
- ② Sélectionnez le tom aigu (passez le pad 5).
- ③ Pressez **[START/STOP]**.
- ④ Frappez le pad **[6]**.



### ❖ Tom Médium

- ① **[START/STOP]**.
- ② Sélectionnez le tom médium (pad 6).
- ③ **[START/STOP]** pour commencer la reproduction.
- ④ Frappez le pad **[7]**.



### ❖ Tom Basse

- ① **[START/STOP]**.
- ② Sélectionnez le tom basse avec le pad 7.
- ③ Pressez **[START/STOP]** pour commencer la reproduction.
- ④ Frappez les pads **[10]** et **[13]**.



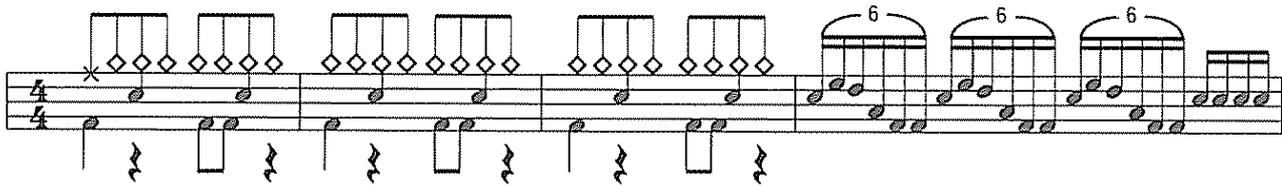
- ⑤ Pressez **[START/STOP]** pour stopper la reproduction.

\* Si vous avez fait une erreur durant la programmation, pressez le pad correspondant au coup que vous désirez effacer tout en tenant enfoncé le bouton **[ERASE]** durant la reproduction.

Bien, cela fut un peu de travail pour la quatrième mesure. Accolons-la maintenant à la fin du pattern I02 à l'aide de la fonction d'enchaînement (Pattern Append, que nous avons vu en page 31) et passons au pattern I06.

### <Pattern rythmique D>

Voici le pattern rythmique D :



Jusqu'à la mesure quatre (encore), ce pattern est identique au pattern B, excepté que la charleston fermée a été remplacée par une cymbale ride. Nous pouvons tirer parti de cette situation en utilisant les fonctions de copie de pattern (Pattern Copy) et de changement d'instrument (Instrument Change) pour tirer directement le pattern D du pattern B.

La copie des trois premières mesures du pattern D (Pattern I03) depuis le pattern B (Pattern I01) s'effectuera de la même façon que la fois précédente, en page 34. Reportez-vous à cette page si vous avez besoin d'un rappel.

## Changement d'instrument (voir page 1-34)

A l'aide de la fonction de changement d'instrument, nous remplacerons tous les coups de charleston fermée du pattern rythmique D (Pattern I03) par des coups de cymbale ride.

- ① Pressez **[REC]** pour obtenir l'écran d'enregistrement.

```
Rec: 000# -----
M: 01/01 Ont: 1/16
```

- ② Sélectionnez le pattern I03

```
Rec: 003# -----
M: 01/03 Ont: 1/16
```

- ③ En tenant enfoncé la touche **[SHIFT]**, pressez le pad **[4]** ("INST CHANGE").

```
Inst chg? P: 003#
PopCHH → Ride C
```

↑  
Remplacez cet instrument

↑  
par celui-ci

- ④ Amenez le curseur en bas à gauche de l'afficheur et utilisez les boutons **[▼]**/**[▲]** ou le pad 11 pour sélectionner la charleston fermée comme étant l'instrument à changer (en anglais charleston fermée se dit Closed Hi-Hat d'où les initiales CHH).

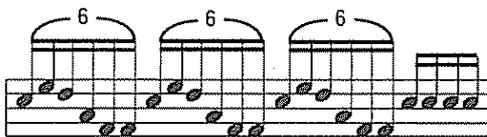
### Cours 3. Faire vos propres patterns et morceaux

- ⑤ Maintenant déplacez le curseur sur le champ suivant et de la même façon sélectionnez la nouvelle sonorité instrumentale qui doit remplacer la charleston : dans ce cas la cymbale ride.
- ⑥ Pressez **[YES]**. Vous avez maintenant une cymbale ride à la place de la charleston fermée partout où cette dernière se trouvait dans le pattern rythmique.

Cela était facile. Tout cela est maintenant dans le pattern D aussi passons-nous maintenant, vous vous en doutiez, à la mesure quatre ! Faisons-la séparément et accolons-la ensuite au pattern.

❖ **Mesure quatre**

Nous allons faire un pattern, I07, et il représentera la quatrième mesure que nous accolerons à la fin du pattern I03.

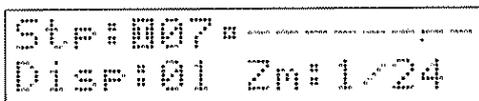


Waouh, des sextolets !! Ce n'est pas un gros mot avec la R-70. Vous pouvez simplement programmer ces notes très rapides en pas à pas, en changeant simplement la valeur de Zoom.

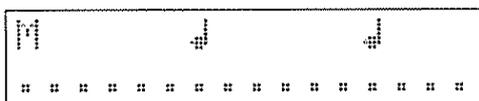
- ① Tenez enfoncé **[SHIFT]** et pressez le bouton **[REC]** pour sélectionner le mode d'enregistrement en pas à pas.



- ② Amenez le curseur sur la ligne du haut et sélectionnez I07 comme numéro de pattern, à l'aide des boutons **[▼]**/**[▲]**.
- ③ En tenant enfoncé **[SHIFT]**, pressez le bouton **[ERASE]** pour effacer toutes les données de jeu de ce numéro de pattern (voir page 26)
- ④ Amenez le curseur sur "Zm" et réglez ce paramètre Zoom sur une valeur de pas de 1/24 avec les boutons **[▼]**/**[▲]**; cette valeur représente l'espacement que nous désirons pour des sextolets.



- ⑤ Pressez le bouton curseur droit pour accéder à l'écran d'enregistrement.

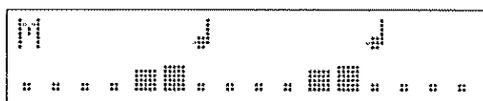


### Cours 3. Faire vos propres patterns et morceaux

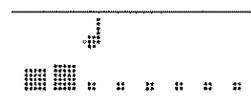
La dernière fois, nous avons étudié une façon simple de programmer en pas à pas avec les pads. Sachez que vous pouvez aussi faire cela avec le curseur VALUE, ce que nous ferons cette fois.

- ① La reproduction étant stoppée, sélectionnez l'instrument à programmer en frappant son pad (comme précédemment)
- ② Pressez **START/STOP**.
- ③ Pressez **BWD/FWD** pour sélectionner le pas sur lequel vous désirez travailler. L'affichage ne porte que sur 16 pas à la fois, aussi aurez-vous à utiliser **BWD/FWD** pour vous déplacer dans les pas qui constituent la mesure au fur et à mesure que vous programmerez des notes.
- ④ Déplacez le curseur VALUE pour programmer les données suivantes :

Grosse caisse



Ecran suivant (frappez **FWD**)



- ⑤ Répétez les étapes 1 à 4 pour programmer :

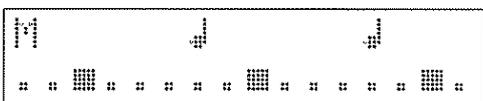
Tom aigu



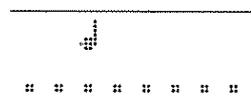
Ecran suivant (frappez **FWD**)



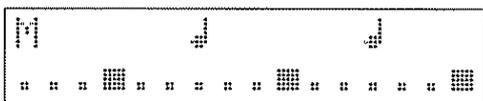
Tom medium



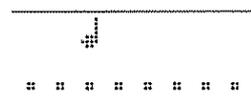
Ecran suivant (frappez **FWD**)



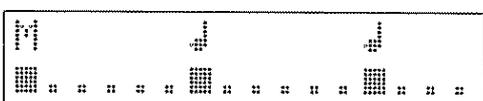
Tom basse



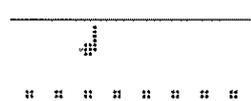
Ecran suivant (frappez **FWD**)



Caisse claire

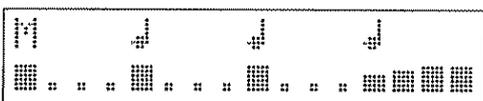


Ecran suivant (frappez **FWD**)



Voilà pour les sextolets. Maintenant, nous aurons à changer à nouveau la valeur de Zoom pour programmer les double-croches de caisse claire sur le quatrième temps.

- ⑥ En pressant simplement le bouton **ZOOM OUT**, le Zoom (la durée d'un pas ou "step") revient à la double-croche
- ⑦ Maintenant, il n'y a aucun problème pour programmer les double-croches de caisse claire sur le quatrième temps à l'aide du curseur VALUE



- ⑧ Pressez **[START/STOP]** pour stopper la reproduction une fois que vous avez terminé.

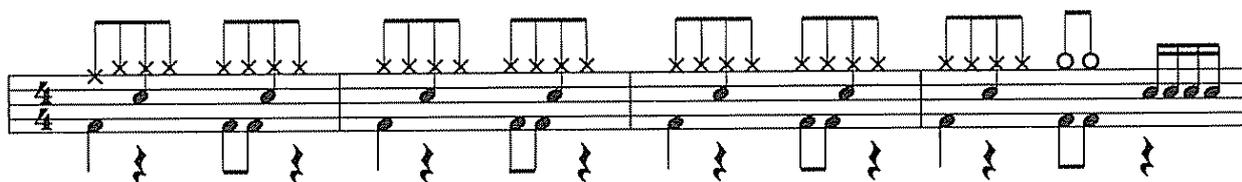
Ensuite, enchaînez le pattern I07 à la fin du pattern I03.

Cela termine le pattern rythmique D.

Maintenant, passons au pattern E.

### <Pattern rythmique E>

Voici le pattern E que nous voulons.

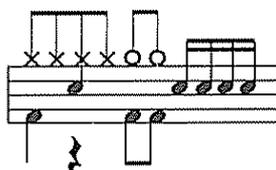


Une fois encore, il est identique au pattern B excepté pour la mesure quatre, aussi nous copierons tout ce qu'il est possible de copier du pattern B à l'aide de la fonction de copie de pattern (Pattern Copy).

D'abord, copions les mesures une à trois du pattern B (Pattern I02) dans le pattern rythmique E (pattern I04). Maintenant, faisons une nouvelle mesure quatre, appelons-la I08, et collons-la au Pattern I04.

- ❖ Mesure Quatre

Voici la mesure que nous voulons :



- ① Pressez et tenez enfoncé **[SHIFT]** et pressez **[REC]** pour passer en mode d'enregistrement en pas à pas.

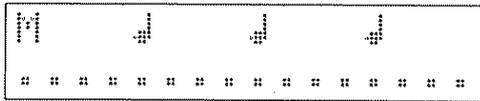
```

Stp: I07# -----
Dir: 01 Zm: 1/16
    
```

### Cours 3. Faire vos propres patterns et morceaux

---

- ② Amenez le curseur juste à côté de "Stp" et utilisez les boutons   pour sélectionner le pattern I08
- ③ Effacez les données anciennes en pressant  et  (voir page 26).
- ④ Amenez le curseur sur l'écran d'enregistrement en tapant sur le bouton de droite quelquefois.

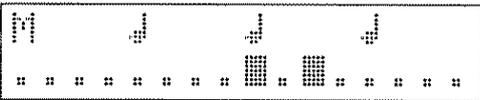


- ⑤ Faisons votre nouvelle mesure quatre. Vous avez probablement la méthode en tête maintenant, mais si vous désirez un rappel, regardez ce que nous avons fait pour le pattern rythmique D en page 39.

Charleston fermée



Charleston ouverte



Caisse claire



Grosse caisse



Enfin, utilisons la fonction d'enchaînement de pattern (Pattern Append page 31) pour coller le pattern I08 à la fin du pattern I04.

Maintenant que nous avons terminé tous les patterns rythmiques, nous n'avons plus qu'à les assembler en un morceau.

### [Ecriture d'un morceau]

Nous y sommes presque ! Pour faire un morceau, associez simplement les patterns rythmiques dans l'ordre que vous désirez leur voir suivre lors de la reproduction. Voici le plan :

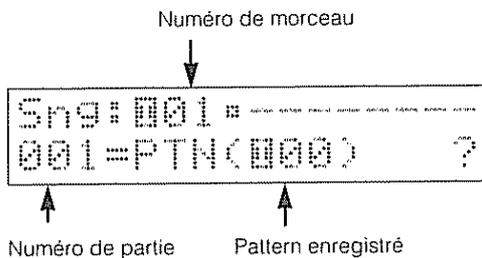
Ici, nous ferons le morceau dans l'ordre depuis les patterns 100 du morceau (morceau numéro 101).

Numéro de partie	001	002	003	004	005
Numéro de pattern	100	101	102	103	104

- 1 Pressez et tenez enfoncé **[SHIFT]** puis pressez le pad **[12]** ("SONG CLEAR") pour passer en effacement de morceau.



- 2 Amenez le curseur à côté du "S" et sélectionnez le morceau 101 (S pour "song") comme morceau devant être effacé.
- 3 Contrôlez votre travail puis pressez **[YES]** pour entériner votre choix. L'affichage vous demande "Are you sure ?" (Etes-vous sûr ?).
- 4 Pressez **[YES]** à nouveau pour que la procédure s'effectue.
- 5 Maintenant, pressez **[SONG CREATE]**.



Pressez le bouton **[START/STOP]** si vous désirez écrire votre composition tout en écoutant les patterns rythmiques.

- 6 Amenez le curseur sur "PTN" et sélectionnez le pattern 100 avec les boutons **[▼|▲]**.
- 7 Pressez **[YES]**.  
Cela place le pattern 100 en première partie du morceau. Dans l'écran, le numéro de partie passe automatiquement à 002 et vous pouvez ainsi programmer le pattern suivant. De cette façon, vous avez juste à sélectionner les patterns rythmiques (dans le bon ordre) pour qu'ils constituent le morceau.
- 8 Pressez **[▼|▲]** pour sélectionner le pattern 101.
- 9 Pressez **[YES]**. Ce pattern est maintenant placé en partie 002.
- 10 Répétez les étapes 8 à 9 pour programmer les patterns 102 à 104.  
Après avoir inséré les cinq patterns rythmiques, pressez le bouton **[START/STOP]** pour cesser la reproduction.

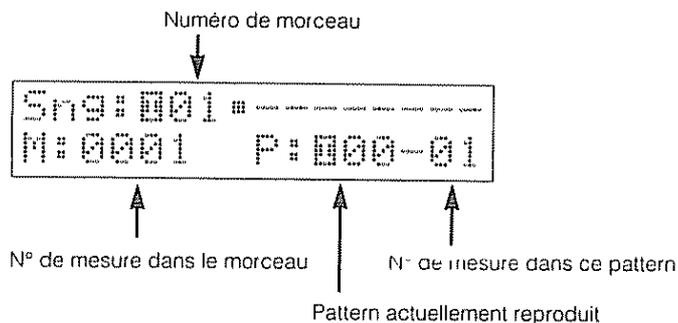
Et bien voilà, c'est terminé ! Sans avoir rien d'autre à faire, voyons ce que nous avons obtenu.

### Cours 3. Faire vos propres patterns et morceaux

---

Ecoute du morceau

- ① Pressez **SONG PLAY**.
- ② Amenez le curseur sur "Sng" et sélectionnez le morceau I01 (morceau se dit song en anglais).
- ③ Pressez **START/STOP** et vous entendrez le morceau que vous venez d'écrire.



A la fin de la partie E, la R-70 s'arrête automatiquement.

Si nous avons atteint le but que nous nous étions fixé au début de ce guide, vous avez maintenant assimilé le fonctionnement de base de la R-70. Il est maintenant temps de passer à un niveau supérieur ! Cela signifie lire le mode d'emploi qui suit, car il y a encore beaucoup de choses que la R-70 peut faire et que nous n'avons pas encore évoqué. Nous sommes certains qu'une fois que vous connaîtrez réellement toutes les possibilités de la R-70, ce sera pour elle et vous le début d'une très longue et très productive association !

# **R-70 Roland**

## **Human Rhythm Composer**

---

### **Partie II (Mode d'emploi)**

# ■ CONCEPT

---

- La R-70 contient 210 sonorités de haute qualité (plage dynamique de 16 bits) de batterie et de percussion. Les pads sensibles à la dynamique vous permettent de piloter volume et nuance pour des interprétations rythmiques expressives.
- A l'aide du pad de position, vous pouvez changer le timbre d'un instrument en frappant le pad en différentes zones.
- L'unité contient deux effets numériques internes : FX1 (reverb/delay) et FX2 (chorus/flanger).
- La R-70 vous permet de régler différents paramètres pour chaque instrument : la hauteur (pitch), la chute (decay), la nuance, l'atténuation d'attaque (attack dump), la brillance, etc. En modifiant ces paramètres, vous pouvez personnaliser vos sons.
- En utilisant la fonction de copie d'instrument, vous pouvez stocker jusqu'à 32 instruments personnalisés qui auront été créés à partir de sonorités existantes. De cette façon, vous avez accès à 242 sonorités d'instruments (210 d'origine + 32 personnalisées).
- Jusqu'à 100 patterns rythmiques différents et 20 morceaux différents peuvent être stockés en mémoire interne de la R-70.
- Les données de jeu (patterns rythmiques/morceaux) et les réglages d'instruments stockés en mémoire interne peuvent également être sauvegardés sur une carte mémoire optionnelle (M-256E). Les données de pattern et de morceau sauvegardées sur une carte mémoire peuvent être rechargées intérieurement pour utilisation.
- La R-70 dispose d'une fonction Expert qui crée automatiquement des patterns rythmiques et des morceaux en fonction des paramètres que vous avez programmés. Vous pouvez conserver ces patterns ou morceaux sous forme de "modèle" et copier les modèles qui vous intéressent dans un pattern ou un morceau. Ces données peuvent servir de la même façon que celles d'un pattern ou d'un morceau que vous avez composé.
- La fonction Feel sert à créer des interprétations plus réalistes.
- La R-70 dispose d'une grande variété de fonctions d'édition :
  - ❖ La fonction d'enchaînement (Pattern Append) vous permet de joindre deux patterns rythmiques.
  - ❖ La fonction de fusion (Pattern Merge) vous permet de mélanger deux patterns rythmiques.
  - ❖ La fonction de changement d'instrument (Instrument Change) vous permet de remplacer un instrument spécifique employé dans un pattern rythmique par un autre instrument.
  - ❖ La fonction d'insertion de mesure (Measure Insert) vous permet d'insérer des mesures dans un pattern rythmique.

# ■ REMARQUES IMPORTANTES

---

Veillez à n'utiliser que l'adaptateur secteur fourni avec l'unité. L'utilisation de tout autre adaptateur secteur pourra entraîner dommages, mauvais fonctionnements ou chocs électriques.

## Alimentation secteur

- Lorsque vous faites des connexions avec d'autres appareils, commencez toujours par éteindre tous vos équipements; cela évitera dommages et mauvais fonctionnements
- N'utilisez pas pour cette unité un circuit électrique alimentant déjà un appareil créant des parasites, tel qu'un moteur ou un système variateur de lumière.
- L'alimentation nécessaire à ces unités est indiqué sur sa plaque d'identification. Assurez-vous que la tension de votre installation correspond à celle demandée par l'appareil.
- Evitez d'endommager le cordon d'alimentation : ne marchez pas dessus, ne le surchargez pas, etc.
- Lorsque vous déconnectez l'adaptateur de la prise, saisissez la fiche elle-même, jamais le cordon.
- Si l'appareil doit rester inutilisé une longue période de temps, déconnectez le cordon d'alimentation.

## Emplacement

- Ne soumettez pas l'unité à des températures extrêmes (par exemple à l'exposition directe sous le soleil dans un véhicule fermé). Evitez de l'utiliser ou de la stocker dans des environnements poussiéreux ou humides ou encore sujets à de hauts niveaux de vibration.
- L'utilisation de cette unité près d'amplificateurs de puissance (ou de tout autre équipement contenant de gros transformateurs) peut induire une "ronflette".
- Cette unité peut interférer avec la réception de radio et de télévision. Ne l'utilisez donc pas à proximité de tels récepteurs.
- N'exposez pas cette unité à des températures extrêmes (par exemple à l'exposition directe au soleil dans un véhicule fermé qui pourrait déformer ou décolorer l'unité) et ne l'installez pas près d'appareils irradiant de la chaleur.

## Maintenance

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

---

## Précautions additionnelles

- Protégez l'unité des chocs violents.
- Ne laissez aucun objet ou liquide d'aucune sorte pénétrer dans l'appareil. Si cela se produisait malgré tout, cessez immédiatement toute utilisation. Contactez un service de maintenance qualifié dès que possible.
- Ne heurtez jamais l'afficheur et ne lui appliquez aucune forte pression.
- Si un mauvais fonctionnement se produit (ou si vous suspectez qu'il y a un problème), cessez immédiatement toute utilisation. Contactez un service de maintenance qualifié dès que possible.
- Pour éviter le risque de choc électrique, n'ouvrez pas l'unité ni son adaptateur secteur.

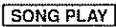
## Sauvegarde de la mémoire

- L'unité contient une pile qui maintient le contenu de la mémoire alors que l'alimentation principale est coupée. La durée de vie estimée de cette pile est de 5 ans ou plus. Toutefois, pour éviter la perte accidentelle de données de la mémoire, il est fortement recommandé de changer la pile tous les 5 ans.
- Lorsque la pile devient trop faible, le message suivant apparaît dans l'afficheur : "Low Battery". Changez alors la pile dès que possible pour éviter la perte de données en mémoire.
- Sachez que le contenu de la mémoire peut parfois être perdu : quand l'unité est envoyée pour réparation ou lorsque par malchance un mauvais fonctionnement se produit. Des données importantes doivent donc être stockées sur une carte mémoire ou écrites sur papier. Durant les réparations, tout le soin nécessaire est apporté pour éviter la perte de données. Toutefois, dans certains cas (notamment lorsqu'un circuit ayant trait à la mémoire elle-même est hors service), nous regrettons qu'il puisse être impossible de recouvrer les données.

## ■ Comment utiliser ce mode d'emploi

---

Ce mode d'emploi explique comment utiliser les différentes fonctions de la R-70.  
Pour faire réellement de bons rythmes, veillez à bien connaître chaque fonction.

- Si c'est votre première expérience avec une boîte à rythmes, nous vous conseillerons de lire attentivement le guide de l'utilisateur en premier, car il explique les bases d'une boîte à rythmes.
- Dans ce manuel, certaines explications des procédures ont été simplifiées. Veuillez vous référer à "Fonctionnement de Base" (page 16) pour y trouver ce qui a été omis.
- Dans ce manuel, les boutons sont représentés comme en façade de l'unité. Par exemple : le bouton Song Play → 

# ■ TABLE DES MATIERES

---

■ CONCEPT .....	2
■ REMARQUES IMPORTANTES .....	3
■ Comment utiliser ce mode d'emploi .....	4
■ TABLE DES MATIERES .....	5
■ DESCRIPTION EXTERNE .....	8
■ PREPARATION .....	11
1. Connexions .....	11
2. Mise sous tension .....	12
3. L'extinction .....	12
■ STRUCTURE DE BASE DE LA R-70 .....	13
1. Structure en modes .....	13
2. Description des modes .....	14
3. Fonctionnement de base .....	16
a. Sélection d'une fonction .....	16
b. Sélection d'un paramètre .....	17
c. Changement de valeurs de paramètre .....	18
■ INDEX THEMATIQUE .....	19

---

## Chapitre 1 – Patterns rythmiques

---

1. Création de patterns rythmiques .....	2
1. Enregistrement en temps réel .....	2
a. Méthode d'enregistrement de base .....	2
b. Effacement du son que vous avez programmé .....	6
c. Formatage d'un pattern rythmique .....	7
d. Fonctions d'enregistrement en temps réel .....	8
e. Fonction métronome .....	11
f. Exemple pour l'enregistrement en temps réel .....	12
2. Enregistrement en pas à pas .....	13
a. A propos de l'enregistrement en pas à pas .....	13
b. Enregistrement de base en pas à pas .....	15
c. Changement du réglage de zoom pour programmer des notes plus courtes .....	18
d. Effacement des notes programmées .....	20
e. Exemple d'enregistrement pas à pas .....	20
2. Reproduction des patterns .....	24
3. Ajout de "feeling" (feel) .....	26
4. Edition des patterns rythmiques .....	28
1. Fonctions d'édition pour les patterns rythmiques .....	28
a. Insertion de mesures (Measure Insert) .....	28
b. Suppression de mesures (Measure Delete) .....	29

c. Copie d'un pattern rythmique (Pattern Copy) .....	30
d. Enchaînement de deux patterns (Pattern Append) .....	31
e. Fusion de deux patterns rythmiques (Pattern Merge) .....	32
f. Echange d'instruments (Instrument Change) .....	34
g. Ajout de Swing (Swing) .....	34
h. Correction des erreurs de mise en place (quantification ou "Quantize") .....	35
i. Changement de la position de départ d'un pattern (Reframe) .....	36
j. Appellation d'un pattern rythmique (Pattern Name) .....	37
k. Exemple de création d'un pattern rythmique complet .....	38
2. Edition des notes (paramètres de séquence) programmées dans un pattern rythmique .....	42
a. Description des paramètres de séquence .....	42
b. Comment éditer les paramètres de séquence .....	43

---

## Chapitre 2 – Morceau (Song)

---

1. Programmation d'un morceau .....	2
1. Création de base d'un morceau .....	3
2. Description des données de morceau .....	5
a. Répétition .....	5
b. Changement de tempo .....	7
c. Changement de volume .....	8
d. Marquage .....	9
2. Reproduction d'un morceau .....	11
1. Faire jouer un morceau .....	11
2. Enchaînement de morceaux (Song Chain) .....	13
3. Recherche d'un point de marquage .....	14
4. Tempo et volume du morceau .....	15
3. Edition d'un morceau .....	16
1. Insertion d'une partie (Part Insert) .....	16
2. Suppression d'une partie (Part Delete) .....	17
3. Copie d'un morceau (Song Copy) .....	18
4. Copie d'une partie (Part Copy) .....	19
5. Suppression d'un morceau (Song Clear) .....	21
6. Appellation d'un morceau (Song Name) .....	22

## Chapitre 3 – Fonction Expert

1. Qu'est-ce-que la fonction Expert ? .....	2
2. Création d'un modèle de pattern .....	3
1. Création d'un modèle de pattern .....	4
2. Copie d'un modèle de pattern dans un pattern normal (conversion) .....	5
3. Ecriture temporaire d'un modèle de pattern et rappel de ce modèle (Memo et Replace) .....	5
3. Création d'un modèle de morceau .....	7
1. Comment créer un modèle de morceau .....	9
2. Copie d'un modèle de morceau dans un morceau normal (Convert) .....	10
3. Ecriture temporaire d'un modèle de morceau, puis rappel de ce modèle (Memo et Replace) .....	12

## Chapitre 4 – Instrument

1. Edition du son d'un instrument .....	2
1. Paramètres de son .....	2
a. Description des paramètres de son .....	2
b. Procédure d'édition .....	7
2. Copie d'instrument .....	8
3. Initialisation des sons .....	9
2. Mixage .....	10
3. Effets .....	14
1. Effet 1 (Reverb/Delay) .....	14
2. Effet 2 (Chorus/Flanger) .....	16
4. Mode Solo .....	18

## Chapitre 5 – Assignment aux pads

1. Fonction d'assignment aux pads .....	2
1. Assignment aux pads .....	2
2. Dynamique des pads (OFF/1-6) .....	3
3. Initialisation de l'assignment aux pads .....	4
2. Assignment multiple .....	5
1. Sélection d'une banque Multi .....	5
2. Instrument multiple .....	5
3. Alignement des paramètres .....	6
4. Edition de l'alignement .....	7
3. Pad de position .....	9

1. Assignment d'instrument .....	9
2. Réglage de la position neutre (Flat pos) .....	10
3. Réglage du niveau de chaque paramètre de jeu .....	11

## Chapitre 6 – Autres fonctions utiles

1. Carte mémoire .....	2
1. Insertion d'une carte mémoire dans la R-70 .....	2
2. Maniement des cartes mémoire .....	3
3. Sauvegarde .....	3
4. Chargement .....	5
2. Utilitaires pour instrument .....	6
1. Assignment temporaire .....	6
2. Liste d'instruments .....	6
3. Utilisation efficace de l'assignment temporaire et de la liste d'instruments .....	7
3. Assignment de la pédale .....	8
4. Utilitaires de mémoire .....	10
1. Mémoire disponible .....	10
2. Initialisation des morceaux (Song Initialize) .....	11
3. Pour l'initialisation des patterns rythmiques (Pattern init) .....	11

## Chapitre 7 – configuration avec des unités MIDI externes

1. A propos du MIDI .....	2
1. Communication par messages MIDI .....	2
2. Messages MIDI employés par la R-70 .....	3
2. Structure MIDI .....	5
1. Sections instruments .....	6
2. Ensemble rythmique (Drum Set) .....	8
3. Changements de commande en section instrument .....	13
4. Sections performance .....	15
3. Modes de transmission/réception MIDI .....	19
4. Transfert de données (messages exclusifs) .....	23
1. Transfert de données (Bulk Dump) .....	23
2. Réception .....	25
5. Configuration avec une unité MIDI externe .....	26
1. Configuration pour l'emploi de la R-70 comme module de sons MIDI .....	26

2. Déclenchement d'un module de sons MIDI externe par les données de jeu de la R-70 .....	28
3. Commande des données de jeu de la R-70 par un séquenceur .....	29
4. Enregistrement en temps réel des données de jeu de la R-70 dans un séquenceur .....	30
6. Initialisation .....	32

---

## Chapitre 8 – Synchronisation de la R-70 avec un appareil externe

---

1. Modes de synchronisation .....	2
2. Synchronisation à un appareil MIDI (MIDI Sync) .....	3
1. Utilisation de la R-70 en tant qu'appareil maître .....	3
2. Utilisation de la R-70 comme unité esclave .....	4
3. Synchronisation à un magnétophone (Tape Sync) .....	5
1. Enregistrement du signal de synchro .....	5
2. Reproduction synchronisée .....	6

---

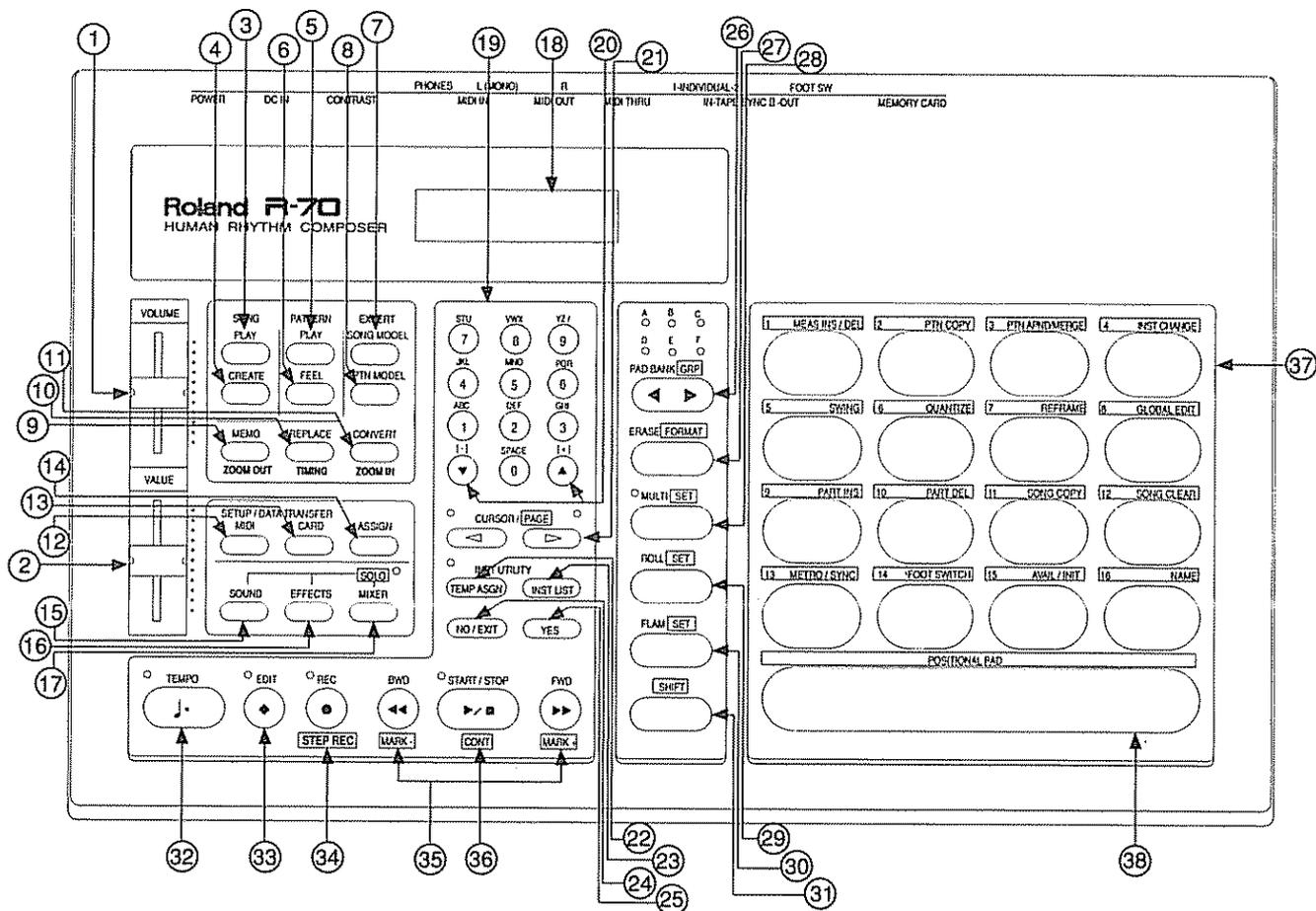
## Chapitre 9 – Référence

---

1. Retour aux réglages d'origine (initialisation) .....	2
2. Mauvais fonctionnement .....	3
■ [Messages d'erreur] .....	6
3. Tableaux vierges .....	11
4. Réglages initiaux de la liste d'instruments .....	15
5. Réglages initiaux des assignations aux pads .....	18
6. Réglages initiaux des paramètres de son .....	21
7. Réglages initiaux des numéros de note .....	28
■ Comment lire un tableau d'équipement MIDI .....	43
■ CARACTERISTIQUES .....	44
■ INDEX .....	45

# DESCRIPTION EXTERNE

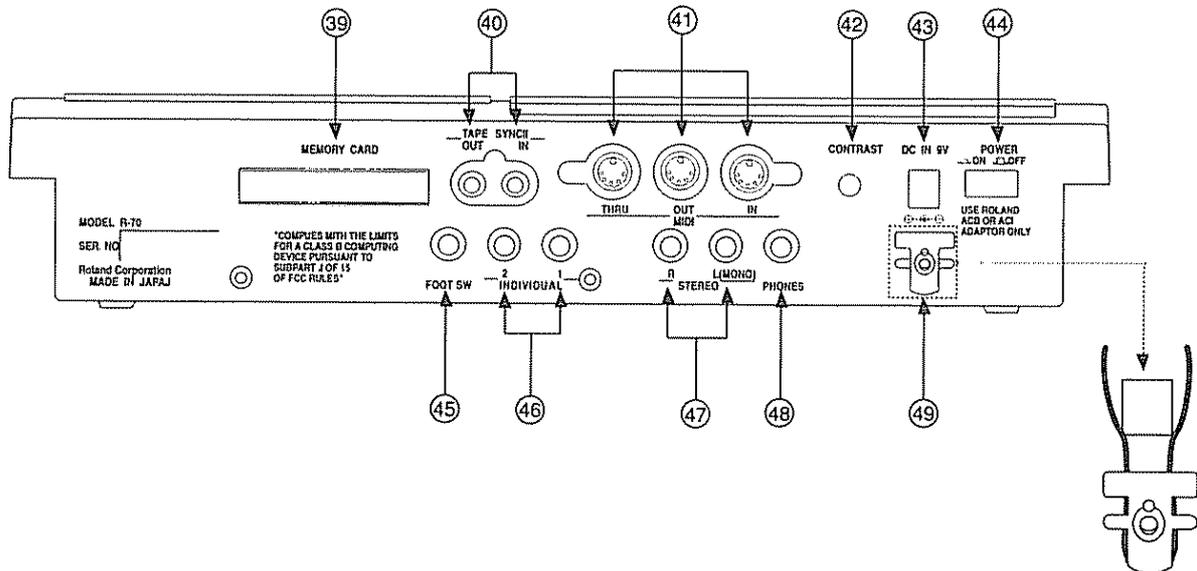
## Face Avant



- [1] Curseur VOLUME**  
Ce curseur règle le volume général du signal émis par les prises de sortie (sortie stéréo) et la prise pour écouteurs
- [2] Curseur VALUE**  
Utilisez ce curseur pour changer la valeur du paramètre sélectionné (P 18)
- [3] Bouton SONG PLAY**  
Pressez ce bouton pour faire reproduire un morceau que vous avez composé
- [4] Bouton SONG CREATE**  
Pressez ce bouton pour créer un morceau
- [5] Bouton PATTERN PLAY**  
Pressez ce bouton pour faire reproduire le pattern que vous avez fait
- [6] Bouton PATTERN FEEL**  
Utilisez ce bouton pour ajouter un aspect, un "feeling" plus humain au pattern que vous avez fait (P 1-26)
- [7] Bouton SONG MODEL**  
Pressez ce bouton pour employer la fonction Expert qui crée automatiquement un modèle de morceau (P 3-7)
- [8] Bouton PATTERN MODEL**  
Pressez ce bouton pour activer la fonction Expert qui crée automatiquement un modèle de pattern (P 3-3)
- [9] Bouton MEMO**  
Pressez ce bouton pour écrire (stocker) temporairement le modèle de pattern créé par la fonction Expert (P 3-5, 3-12)
- [10] Bouton REPLACE**  
Utilisez ce bouton pour sélectionner un modèle de pattern écrit à l'aide du bouton Memo (P 3-6, 3-13)
- [11] Bouton CONVERT**  
Utilisez ce bouton pour copier le modèle de pattern ou de morceau créé dans un pattern ou un morceau normal (P 3-5, 3-10)
- [12] Bouton MIDI**  
Ce bouton sert à régler les paramètres MIDI (P 7-5)
- [13] Bouton CARD**  
Ce bouton sert à sauvegarder (ou charger) des données sur (ou depuis) une carte mémoire (M-256E : optionnelle) (P 6-2)

- [14] Bouton ASSIGN**  
Ce bouton sert à assigner un instrument à chaque pad (P 5-2)
- [15] Bouton SOUND**  
Ce bouton sert aux réglages des paramètres de son (P 4-2)
- [16] Bouton EFFECTS**  
Ce bouton sert aux réglages des effets (P 4-14)
- [17] Bouton MIXER**  
Ce bouton sert aux réglages du volume, à la sélection de la prise de sortie, aux réglages d'intensité des effets, etc pour chaque instrument (P 4-10)
- [18] Afficheur**  
L'afficheur donne le statut actuel de la R-70 et le réglage actuel de chaque paramètre
- [19] Pavé numérique**  
Utilisez ce pavé numérique pour changer les valeurs des paramètres et pour nommer les morceaux et patterns
- [20] Boutons de valeur**  
Utilisez ces boutons pour changer les valeurs des paramètres
- [21] Boutons CURSOR**  
Utilisez ces boutons pour déplacer le curseur dans l'afficheur ou pour changer d'écran
- [22] Bouton TEMP ASGN (assignation temporaire)**  
Pressez ce bouton pour assigner l'instrument actuellement sélectionné dans l'afficheur à tous les pads et aux pads de position (P 6-6)
- [23] Bouton INST LIST (liste d'instruments)**  
Pressez ce bouton pour visualiser la liste des instruments utilisés dans le pattern rythmique actuellement sélectionné dans l'afficheur (P 6-6)
- [24] Bouton NO/EXIT**  
Pressez ce bouton pour quitter/annuler le mode actuel ou la procédure en cours ou lorsque vous avez terminé le réglage nécessaire
- [25] Bouton YES**  
Pressez ce bouton pour exécuter la procédure affichée à l'écran
- [26] Bouton PAD BANK**  
Utilisez ce bouton pour changer de banque de pads
- [27] Bouton ERASE**  
Utilisez ce bouton pour effacer des données de jeu (P 1-6, 1-20)
- [28] Bouton MULTI**  
Ce bouton sert à assigner la même sonorité instrumentale aux 16 pads (d'une certaine banque de pads) Cela peut être utile pour jouer d'un même instrument à différentes hauteurs (P 5-5)
- [29] Bouton ROLL**  
Utilisez ce bouton pour programmer ou faire jouer un roulement (P 1-8)
- [30] Bouton FLAM**  
Ce bouton sert à régler ou à faire jouer un fla (P 1-9)
- [31] Bouton SHIFT**  
Utilisez ce bouton pour sélectionner une fonction auxiliaire (encadrée en façade). Tenez ce bouton enfoncé et sélectionnez la fonction que vous désirez utiliser (P 16)
- [32] Bouton TEMPO**  
Ce bouton change le tempo d'un pattern durant sa reproduction (P 1-4)
- [33] Bouton EDIT**  
Utilisez ce bouton pour éditer en temps réel les paramètres de séquence des sons d'un pattern rythmique (P 1-43)
- [34] Bouton REC (Record)**  
Ce bouton sert à enregistrer en temps réel ou en pas à pas les patterns rythmiques (P 1-2)
- [35] Boutons BWD/FWD (Backward/Forward)**  
Ces boutons servent à avancer et reculer dans les mesures d'un pattern rythmique  
Lorsque vous programmez des notes en enregistrement en pas à pas, utilisez ces boutons pour passer d'un pas (step) à un autre, ou pour accéder à une autre mesure (P 1-24) Les boutons peuvent également servir à localiser des marqueurs (positions mémorisées dans un morceau) (P 2-14)
- [36] Bouton START/STOP**  
Pressez ce bouton pour lancer ou interrompre la reproduction d'un pattern ou d'un morceau (P 1-24)
- [37] Pads 1-16**  
Frappez le pad qui correspond à l'instrument que vous désirez entendre. Ces pads servent également à programmer les notes en enregistrement en pas à pas (P 1-16)
- [38] Pad de position**  
Le timbre ou la hauteur de l'instrument assigné à ce pad changera lorsque ce pad sera frappé dans des zones différentes (P 5-9)

## Face arrière

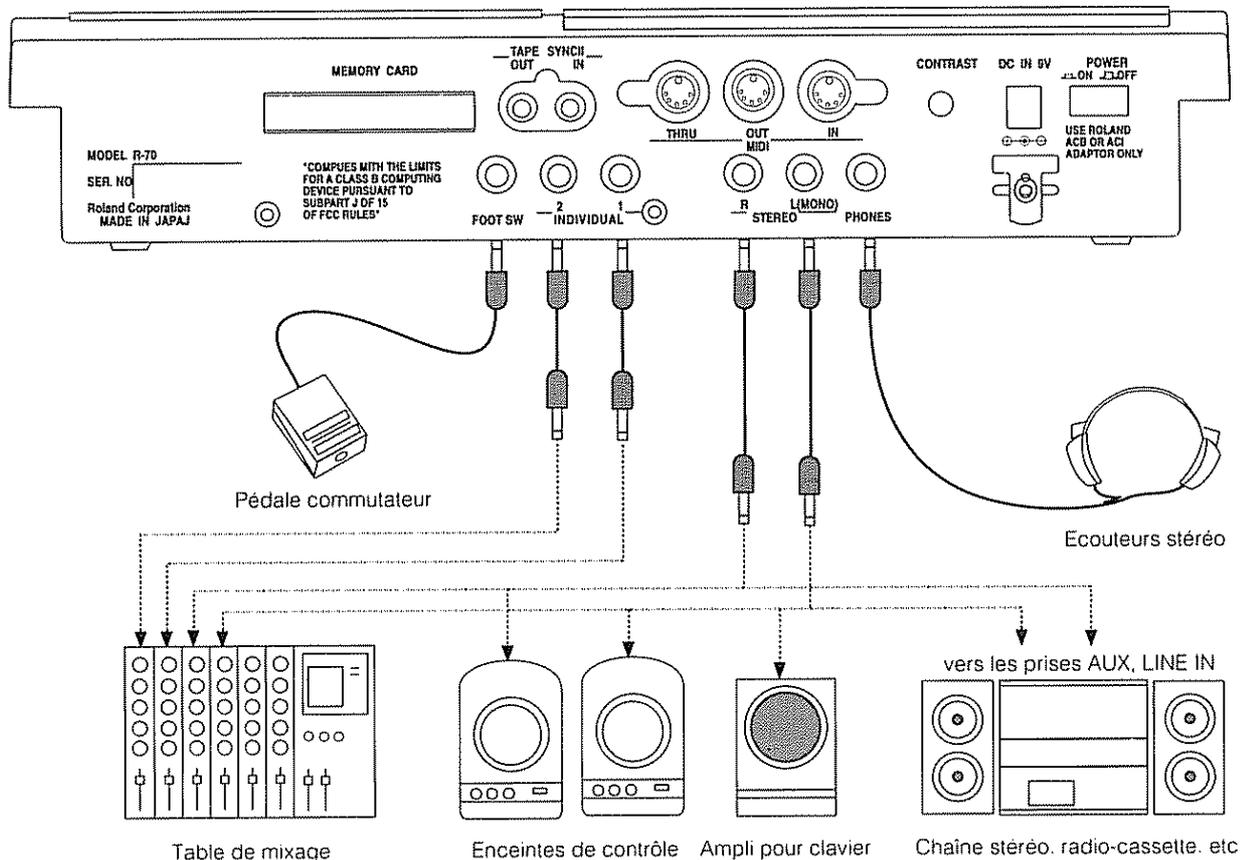


- [39] Fente MEMORY CARD  
Insérez une carte mémoire (M-256E : optionnelle) dans cette fente (P 6-2)
- [40] Prises TAPE SYNC II IN/OUT  
Ces prises servent à la synchronisation avec un magnétophone multi-pistes (P 8-5)
- [41] Prises MIDI  
Ce sont des prises auxquelles se connectent des appareils MIDI externes (P 7-26)
- [42] Bouton CONTRAST  
Ce potentiomètre règle le contraste de l'afficheur
- [43] Prise pour adaptateur secteur  
Connectez ici l'adaptateur secteur fourni
- [44] Commutateur POWER  
Ce commutateur met en/hors service l'unité
- [45] Prise FOOT SW (Foot Switch)  
Connectez une pédale commutateur à cette prise. Vous pouvez utiliser la pédale commutateur pour lancer/arrêter la reproduction etc (P 6-8)  
Utilisez une pédale qui n'est active que lorsqu'elle est enfoncée
- [46] Prises de sorties INDIVIDUAL 1/2  
Des instruments peuvent être individuellement produits par ces prises (P 4-10)
- [47] Prises de sortie STEREO L (MONO/R)  
Ces prises servent à la sortie stéréo. Pour une sortie mono, n'utilisez que la prise de sortie L (mono) (P 4-10)
- [48] Prises PHONES (écouteurs)  
Connectez des écouteurs stéréo à cette prise. Utilisez des écouteurs de 8 à 150 ohms. Même lorsque des écouteurs sont connectés, le son est produit par les prises de sortie
- [49] Crochet pour cordon  
Enroulez le cordon de l'adaptateur secteur autour de ce crochet pour éviter sa déconnexion accidentelle

# PREPARATION

## 1. Connexions

Assurez-vous que toutes les unités sont éteintes avant de faire une quelconque connexion. Cela évitera les mauvais fonctionnements ou dommages.



Pour le meilleur résultat, utilisez une sortie stéréo (si possible).

- \* La R-70 a été programmée en usine pour qu'aucun son ne soit produit par les prises de sortie INDIVIDUAL.
- \* Un instrument assigné à une sortie INDIVIDUAL ne pourra être entendu s'il n'y a pas de câble connecté à cette sortie (P. 4-10).
- \* Référez-vous à "Configuration avec un appareil MIDI externe" (P. 7-26) pour une explication détaillée d'une configuration avec les prises MIDI.
- \* Référez-vous à "Synchronisation avec un magnétophone multi-pistes" (P. 8-5) pour une explication détaillée de l'emploi des prises TAPE SYNC.
- \* Utilisez une pédale commutateur qui n'est active que lorsqu'elle est enfoncée.

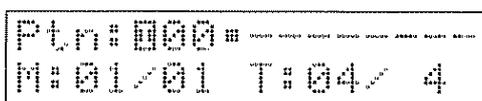
## 2. Mise sous tension

① Contrôlez :

- Tous les appareils sont-ils connectés correctement ?
- Toutes les unités sont-elles éteintes ?

② Allumez la R-70.

- \* Le circuit de protection de la R-70 empêchera toute sortie durant quelques secondes après la mise sous tension. Après ces quelques secondes, l'afficheur indiquera :



The image shows a rectangular display area with a dotted border. It contains two lines of text. The first line reads 'Pln: 000' followed by a horizontal line of dots. The second line reads 'N: 01/01 T: 04/4'.

- ③ Si l'afficheur de la R-70 est celui représenté ci-dessus, allumez les autres instruments.
- ④ Réglez le niveau de sortie de la R-70 avec le curseur VOLUME pendant que vous frappez les pads

L'unité est équipée d'une protection de circuit. Un bref intervalle après sa mise sous tension est donc nécessaire avant qu'elle ne soit fonctionnelle.

## 3. L'extinction

Eteignez votre système en ordre inverse :

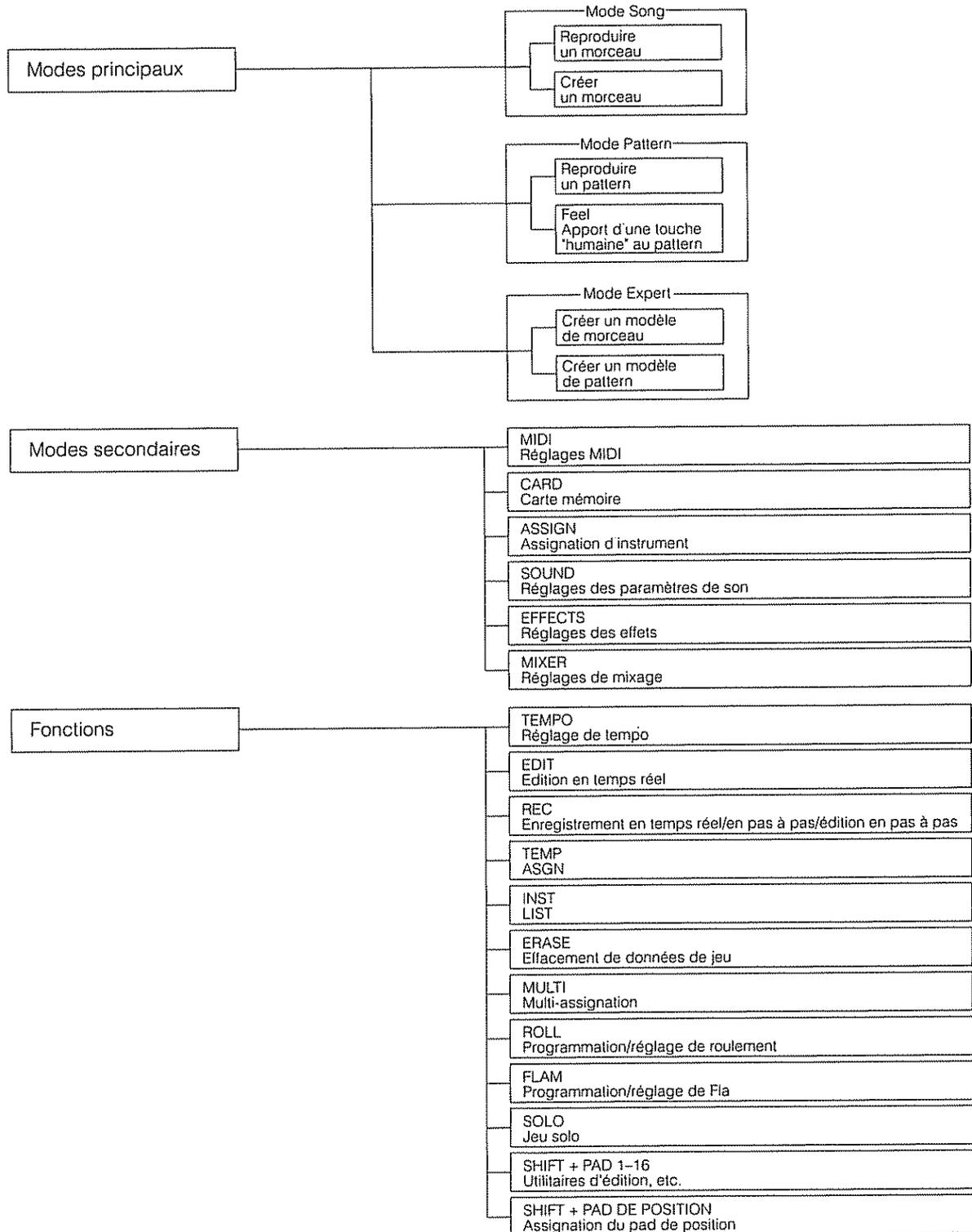
- ① Baissez le volume de votre système d'amplification et de la R-70.
- ② Eteignez votre système d'amplification.
- ③ Eteignez la R-70.

- \* N'éteignez pas la R-70 si vous êtes dans un des cas suivants : durant la reproduction (en mode d'enregistrement), l'édition (dans une fonction d'édition) et pendant la sauvegarde ou le chargement (échange avec une carte mémoire).

# ■ STRUCTURE DE BASE DE LA R-70

## 1. Structure en modes

La R-70 dispose de nombreuses fonctions qui vous permettent d'éditer des instruments (les sonorités rythmiques) et de créer des patterns et des morceaux. Ces fonctions se divisent en trois groupes : les modes principaux (pour le fonctionnement de base de la R-70), les modes secondaires et les fonctions.



Quand la R-70 joue, un des modes principaux est toujours sélectionné. Les modes secondaires et les fonctions peuvent être appelés par le bouton qui leur correspond depuis un des modes principaux.

## 2. Description des modes

### Modes principaux

#### ○ Mode Song (morceau)

- ❖ Song Play :  
Pour reproduire un morceau que vous avez fait ou écouter une démonstration.
- ❖ Song Create  
Pour créer un morceau

#### ○ Mode Pattern

- ❖ Pattern Play :  
Pour reproduire un pattern rythmique
- ❖ Pattern Feel :  
Pour ajouter un "feeling" humain au pattern.

#### ○ Mode Expert

- ❖ Song Model Create :  
Pour la création automatique d'un modèle de morceau
- ❖ Pattern Model Create :  
Pour la création automatique d'un modèle de pattern.

### Modes secondaires

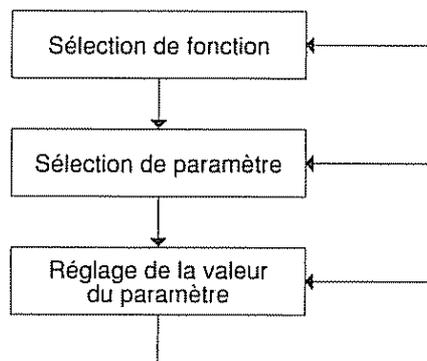
- ❖ MIDI :  
Réglage des paramètres MIDI.
- ❖ CARD :  
Sauvegarde et chargement de données sur ou depuis une carte mémoire.
- ❖ ASSIGN :  
Assignation d'instruments aux pads.
- ❖ SOUND :  
Réglage des paramètres de son pour chaque instrument.
- ❖ EFFECTS  
Réglage des effets (reverb, delay, chorus, flanger).
- ❖ MIXER :  
Réglage du volume, des prises de sortie utilisées et de l'intensité des effets pour chaque instrument.

## Fonctions

- ❖ TEMPO :  
Réglage du tempo.
- ❖ EDIT :  
Edition des paramètres de séquence dans le pattern (édition en temps réel).
- ❖ REC :  
Création d'un pattern rythmique (enregistrement en temps réel, en pas à pas/édition en pas à pas).
- ❖ TEMP ASGN :  
Assignation temporaire à tous les pads de l'instrument actuellement sélectionné.
- ❖ INST LIST :  
Affichage de la liste des instruments utilisés dans le pattern actuellement sélectionné.
- ❖ ERASE  
Effacement des données de jeu.
- ❖ MULTI :  
Assignation du même instrument aux 16 pads.
- ❖ ROLL :  
Réglages ou programmation d'un roulement.
- ❖ FLAM  
Réglages ou programmation d'un fla.
- ❖ SOLO :  
Jeu du seul instrument sélectionné.
- ❖ SHIFT + PAD 1-16 :  
Utilitaires d'édition pour les morceaux ou les patterns rythmiques, etc.
- ❖ SHIFT + PAD DE POSITION :  
Réglage des paramètres du pad de position.

### 3. Fonctionnement de base

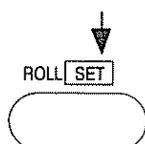
Ce qui suit explique les procédures de fonctionnement de base de la R-70. Il est important de comprendre ces bases avant d'accéder aux fonctions plus évoluées.



#### a. Sélection d'une fonction

- ① Pressez le bouton qui correspond à la fonction que vous désirez utiliser. Pour utiliser une fonction qui est représentée sur la façade par son nom encadré, pressez le bouton correspondant en tenant enfoncé **SHIFT**.

(Exemple)



Quand vous pressez un certain bouton, l'affichage de menu apparaît. L'affichage de menu propose plusieurs fonctions.

(Exemple)

Affichage de menu du son (SOUND)

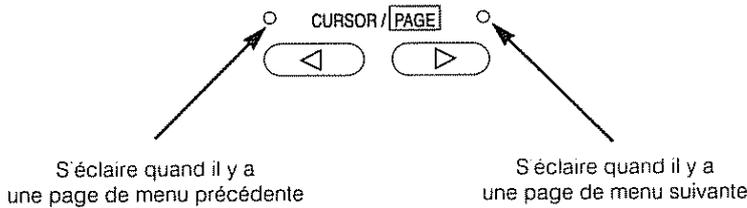


Si vous pressez un bouton équipé d'un indicateur rouge, l'indicateur s'allumera lorsque la fonction correspondante sera sélectionnée. Presser à nouveau le même bouton rappellera l'affichage précédent (et l'indicateur s'éteindra).

- ② Pressez une des touches du pavé numérique pour sélectionner une fonction que vous désirez utiliser.

Vous pouvez également sélectionner une fonction par un autre moyen. En employant  $\leftarrow$  et  $\rightarrow$ , amenez le curseur sur le numéro du menu que vous désirez utiliser puis pressez  $\text{YES}$ .  
Si vous désirez sélectionner le menu correspondant, pressez  $\text{START/STOP}$ .

- \* Quand le menu occupe plus d'une page, l'indicateur correspondant est allumé et vous pouvez changer de page en utilisant  $\leftarrow$  et  $\rightarrow$  ou en utilisant  $\leftarrow$  et  $\rightarrow$  en tenant enfoncé  $\text{SHIFT}$ .

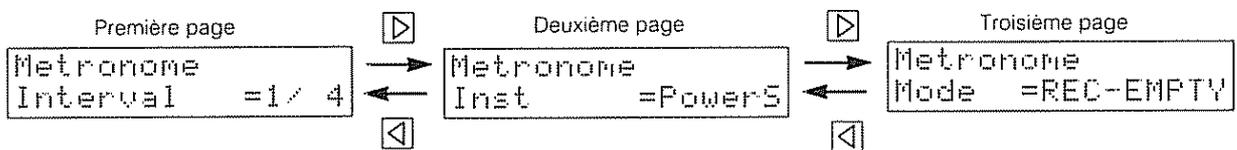


## b. Sélection d'un paramètre

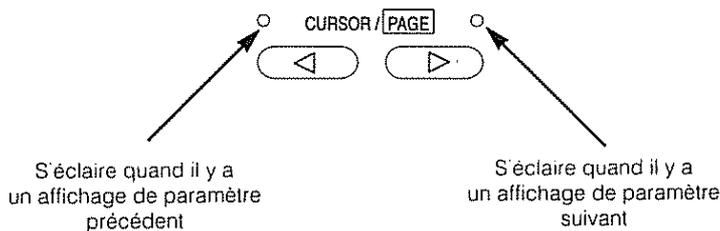
- ① Sélectionnez le paramètre que vous désirez éditer avec  $\leftarrow$  et  $\rightarrow$ .

Quand les paramètres sont affichés sur plusieurs pages, changez de page en utilisant  $\leftarrow$  et  $\rightarrow$ . Sélectionnez le paramètre désiré avec les mêmes boutons.

(Exemple) Affichage de métronome

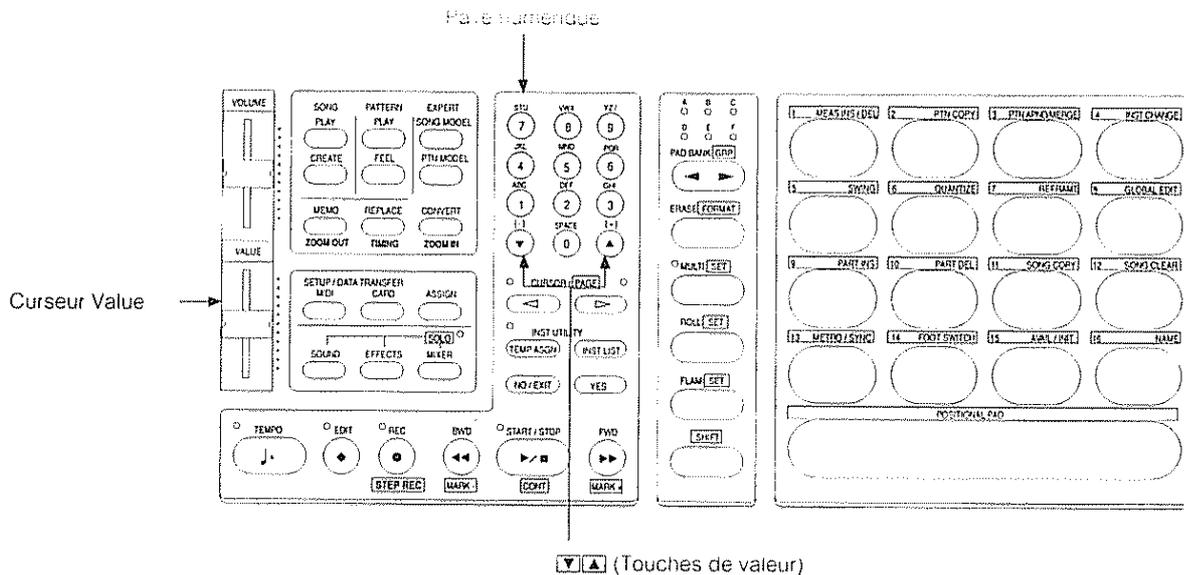


- \* Quand le paramètre occupe plus d'une page, l'indicateur correspondant est allumé et vous pouvez changer de page en utilisant  $\leftarrow$  et  $\rightarrow$  ou encore  $\leftarrow$  et  $\rightarrow$  en tenant enfoncé  $\text{SHIFT}$ .



## c. Changement de valeurs de paramètre

Il y a trois méthodes pour changer la valeur d'un paramètre :



- ❖ ▾, ▲ (Touches de valeur)  
Utilisez ces touches pour régler la valeur de paramètre. De plus, un changement plus rapide de la valeur est obtenu si vous tenez enfoncé ▾ (ou ▲) pendant que vous pressez ▲ (▾).
- ❖ Pavé numérique  
Utilisez ces touches pour déterminer des valeurs numériques d'un paramètre. Ces touches peuvent également servir à programmer des caractères lors du réglage de point de marquage (P. 2-9), de l'appellation de pattern (P. 1-37) et de l'appellation de morceau (P. 2-22).
- \* Presser une touche sélectionnera (dans l'ordre) les caractères représentés au-dessus de cette touche. Pour sélectionner une lettre minuscule, pressez la touche en tenant enfoncé **[SHIFT]**.
- ❖ Curseur VALUE  
Utilisez ce curseur pour changer rapidement une valeur.

# INDEX THEMATIQUE

## Création d'un pattern

- Faire un pattern rythmique à partir des pads  
→ Enregistrement en temps réel (P. 1-2)
- Faire un pattern en déterminant la position (step) de chaque note devant être reproduite.  
→ Enregistrement en pas à pas (P. 1-13)
- Ajouter un fla.  
→ Fla (P. 1-9)
- Ajouter un roulement.  
→ Roulement (P. 1-8)
- Ajouter du feeling.  
→ Feel (P. 1-26)
- Insérer des mesures dans un pattern.  
→ Insertion de mesure (P. 1-28)
- Supprimer des mesures dans un pattern.  
→ Suppression de mesure (P. 1-29)
- Copie d'un pattern rythmique dans un autre pattern rythmique  
→ Copie de pattern (P. 1-30)
- Enchaînement de deux patterns pour n'en faire qu'un.  
→ Enchaînement de pattern (P. 1-31)
- Mixage de deux patterns pour n'en faire qu'un.  
→ Mixage de pattern (P. 1-32)
- Changement d'instrument dans un pattern rythmique  
→ Changement d'instrument (P. 1-34)
- Ajout de swing  
→ Swing (P. 1-34)
- Correction de la mise en place d'un pattern.  
→ Quantification (p.1-35)
- Choix de la longueur d'un pas (step) d'un pattern.  
→ Zoom (P. 1-17)
- Changement du point de départ d'un pattern rythmique.  
→ Décalage du début (P. 1-36)
- Appellation d'un pattern  
→ Nom d'un pattern (P. 1-37)
- Changement du timbre de chaque son programmé dans un pattern rythmique.  
→ Edition d'un paramètre de séquence (P. 1-42)
- Changement global de timbre pour un son programmé dans un pattern rythmique  
→ Edition globale (P. 1-47)
- Contrôle de la mémoire disponible pour un pattern  
→ Mémoire disponible (P. 6-10)
- Sauvegarde de données de pattern sur une carte mémoire  
→ Sauvegarde (P. 6-3)
- Suppression de toutes les données de pattern  
→ Effacement de pattern (P. 6-11)

## Création d'un morceau

- Faire un morceau.  
→ Création d'un morceau (P. 2-3)
- Répétition d'une section spécifique d'un morceau.  
→ Répétition (P. 2-5)
- Changement du volume d'un pattern.  
→ Changement de volume (P. 2-8)
- Marquage d'une mesure spécifique dans un morceau.  
→ Marquage (P. 2-9)
- Insertion de données en un point spécifique du morceau.  
→ Insertion de partie (P. 2-16)
- Suppression d'une section spécifique d'un morceau.  
→ Suppression de partie (P. 2-17)
- Copie d'une section spécifique des données d'un morceau en un emplacement différent.  
→ Copie de partie (P. 2-19)
- Suppression de données de morceau.  
→ Effacement de morceau (P. 2-21)
- Appellation d'un morceau  
→ Nom de morceau (P. 2-22)
- Copie de données de morceau  
→ Copie de morceau (P. 2-18)
- Contrôle de la mémoire de morceau disponible.  
→ Mémoire disponible (P. 6-10)
- Sauvegarde de données de morceau sur carte mémoire.  
→ (P. 6-3)
- Suppression de toutes les données de morceau.  
→ Effacement de tous les morceaux (P. 6-11)

## Reproduction d'un morceau

- Reproduction d'une mesure au milieu d'un morceau.  
→ Reprise (P. 2-11)
- Reproduction de plusieurs morceaux en continu.  
→ Chaînage de morceaux (P. 2-13)
- Réglage du tempo d'un morceau.  
→ Tempo de morceau (P. 2-15)
- Réglage du volume d'un morceau.  
→ Volume du morceau (P. 2-15)
- Reproduction d'un morceau depuis une position marquée.  
→ Recherche de marquage (P. 2-14)

---

## Fonction Expert

---

- Faire automatiquement un pattern rythmique (modèle de pattern)  
→ Création d'un modèle de pattern (P. 3-4)
- Ecriture d'un modèle de pattern en mémoire temporaire  
→ Mémo (P. 3-5)
- Copie d'un modèle de pattern dans un pattern rythmique ordinaire.  
→ Conversion (P. 3-5)
- Remplacement d'un modèle de pattern en mémoire temporaire.  
→ Remplacement (P. 3-6)
- Création automatique d'un morceau (modèle de morceau).  
→ Création d'un modèle de morceau (P. 3-9)
- Ecriture de pattern rythmique d'un modèle de morceau en mémoire temporaire  
→ Mémo (P. 3-12)
- Copie d'un modèle de morceau en mémoire de morceau.  
→ Conversion (P. 3-10)
- Remplacement d'un pattern rythmique d'un modèle de morceau en mémoire temporaire.  
→ Remplacement (P. 3-13)

---

## Edition d'un instrument

---

- Changement du timbre (hauteur, chute, etc.) d'un instrument.  
→ Edition des paramètres de son (P. 4-2)
- Changement de l'assignation des instruments aux pads.  
→ Assignation aux pads (P. 5-2)
- Assignation du même instrument aux 16 pads et jeu sur les pads avec des hauteurs ou timbres différents.  
→ Assignation multiple (P. 5-5)  
→ Alignement (P. 5-6)
- Utilisation en tant qu'instrument différent d'un instrument dont le timbre a été modifié.  
→ Copie d'instrument (P. 4-8)
- Sauvegarde d'un réglage d'instrument sur carte mémoire.  
→ Sauvegarde (P. 6-3)
- Recouvrement des paramètres de sons pré-programmés en usine.  
→ Initialisation des paramètres de son (P. 4-9)
- Recouvrement de l'assignation des pads pré-programmée en usine.  
→ Initialisation de l'assignation des pads (P. 5-4)

---

## MIDI

---

- Les fonctions MIDI de la R-70.  
→ Structure MIDI (P. 7-5)
- Connexion de la R-70 et des unités MIDI externes.  
→ Connexion à une unité MIDI externe (P. 7-26)
- Réglage d'un numéro de note pour un instrument.  
→ Numéro de note (P. 7-11)
- Changement du son par émission de messages de changement de commande depuis un appareil MIDI externe  
→ Changement de commande (P. 7-14)
- Recouvrement des réglages de numéro de notes pré-programmés en usine  
→ Copie d'un ensemble rythmique dans l'ensemble rythmique utilisateur (P. 7-12)
- Changement des valeurs de paramètre en fonction du numéro de note.  
→ Asservissement au clavier "Key Follow" (P. 7-17)
- Transfert de données vers un appareil MIDI externe par message exclusif MIDI.  
→ Transfert de données par message exclusif MIDI (P. 7-23)

---

## SYNCHRONISATION

---

- Synchronisation à un appareil MIDI  
→ Synchro MIDI (P. 8-3)
- Synchronisation à un magnétophone multi-pistes ou à un autre magnétophone.  
→ Synchronisation sur bande (P. 8-5)

# Chapitre 1

## Patterns rythmiques

# 1. Création de patterns rythmiques

---

La R-70 vous permet de créer jusqu'à 100 patterns rythmiques différents ayant chacun jusqu'à 99 mesures. La mémoire de la R-70 peut stocker approximativement 3700 notes.

Si vous faites des patterns rythmiques ayant un grand nombre de notes ou de mesures, la mémoire peut être saturée avant que vous n'ayez créé 100 patterns. Si vous désirez savoir combien de patterns rythmiques peuvent encore être créés, contrôlez la quantité de mémoire restant disponible grâce à la fonction "Available Memory" (P. 6-10).

Il y a deux façons d'enregistrer des patterns rythmiques : l'enregistrement en temps réel et l'enregistrement en pas à pas.

❖ **Enregistrement en temps réel**

L'enregistrement en temps réel vous permet de créer un pattern rythmique en jouant sur les pads en mesure par rapport au coup du métronome. Même si vous ne jouez pas exactement en mesure, votre interprétation peut être corrigée par la fonction de quantification (P. 1-5).

❖ **Enregistrement en pas à pas**

L'enregistrement en pas à pas vous permet de programmer des sonorités instrumentales une à une, exactement à l'emplacement voulu dans la mesure. Même si vous n'êtes pas très habile dans le jeu sur les pads, vous pouvez créer des patterns rythmiques précis de cette façon.

Il est possible de créer des patterns rythmiques en combinant les méthodes d'enregistrement en temps réel et en pas à pas. Par exemple, vous pouvez faire la base de votre pattern en pas à pas puis ajouter quelques sonorités en temps réel. Ou au contraire, vous pouvez faire un pattern rythmique en temps réel puis l'éditer avec la technique d'enregistrement en pas à pas.

## 1. Enregistrement en temps réel

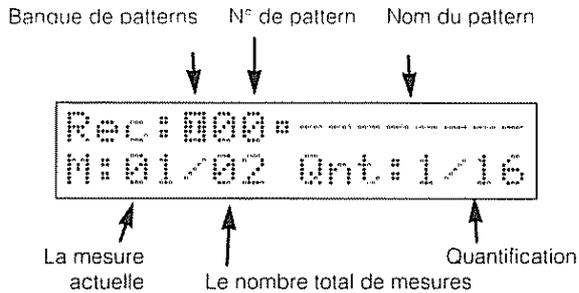
### a. Méthode d'enregistrement de base

Frappez simplement les pads en mesure par rapport aux coups du métronome et tout ce que vous jouerez sera enregistré.

- \* Le métronome a été réglé pour jouer sur chaque noire. Si vous désirez changer sa sonorité ou le réglage de note, suivez les instructions de "réglage du métronome" (P. 1-11).
- \* Si vous désirez utiliser un instrument qui n'est pas assigné à une banque de pads, assignez cet instrument à n'importe quel pad à l'aide de la fonction d'assignation aux pads (P. 5-2).

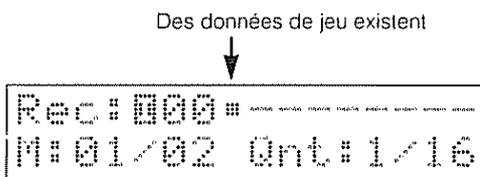
# 1. Création de patterns rythmiques

- ① Pressez **REC** pour sélectionner le mode d'enregistrement en temps réel



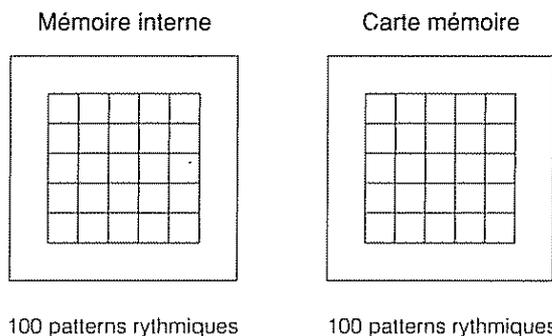
- ② Avec les boutons CURSOR (**◀** et **▶**), sélectionnez le réglage du numéro de pattern. Choisissez ce numéro de pattern avec **▼** et **▲**.

- \* Pendant que la R-70 joue, vous ne pouvez pas sélectionner de pattern rythmique.
- \* Si le pattern rythmique que vous avez sélectionné contient des données de jeu, l'affichage répondra comme ci-dessous



Pour changer le nombre de mesures ou le format de mesures, ou encore pour effacer les données de jeu afin de créer un pattern sans base de départ, suivez les instructions de "c. Formatage d'un pattern rythmique" (P. 1-7).

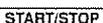
- \* Vous pouvez directement sélectionner un pattern d'une carte mémoire (M-256E : optionnelle). Si vous désirez sélectionner un pattern interne à la R-70, réglez la banque de pattern sur "I" (interne). Pour sélectionner un pattern de la carte mémoire, sélectionnez "C" (carte).



Voir "Carte Mémoire" (P. 6-2) pour une explication détaillée sur l'utilisation des cartes mémoire.

## 1. Création de patterns rythmiques

---

- ③ Amenez le curseur sur la position "Qnt" avec  et   
Réglez ce paramètre qui correspond à la quantification (P. 1-5) avec  et   
(Réglages possibles : 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32, 1/48, HIGH (1/384))
- ④ Pressez  pour commencer l'enregistrement.
- ⑤ Pressez  et réglez le tempo (40-250 noires/minute) du métronome avec  et 

```
Tempo adjust
♩=120
```

Augmenter la valeur accélérera le tempo

- \* En mode de réglage de tempo, vous pouvez vous entraîner en jouant sur les pads : ce que vous jouerez ne sera pas enregistré.
- ⑥ Lorsque vous avez réglé le tempo, pressez  à nouveau pour retourner en mode d'enregistrement en temps réel.
  - ⑦ Jouez sur les pads en mesure avec les coups du métronome. Vous pouvez changer de banque de pads si nécessaire

Apparaît lorsqu'au moins une note a été programmée

↓

```
Rec: 000#
M: 01/02 Qnt: 1/16
```

Les sonorités programmées seront jouées en boucle. Pendant qu'elles sont reproduites, vous pouvez en ajouter d'autres en jouant sur les pads.

- ⑧ Pressez  pour stopper la reproduction.
  - ⑨ Pressez  pour quitter le mode d'enregistrement
- \* Il est également possible d'enregistrer ce qui est reproduit par un appareil MIDI externe. Voir P. 7-26.

## Référence

Lorsque vous créez un pattern rythmique de plus d'une mesure, vous pouvez commencer la reproduction depuis n'importe laquelle de ces mesures. Suivez la procédure de l'étape ④.

- ① Amenez le curseur sur le paramètre de numéro de mesure avec **[◀]** et **[▶]**, puis choisissez le numéro de mesure avec **[▼]** et **[▲]**.

```
Rec: 000# -----
M: 01/02 Qnt: 1/16
```



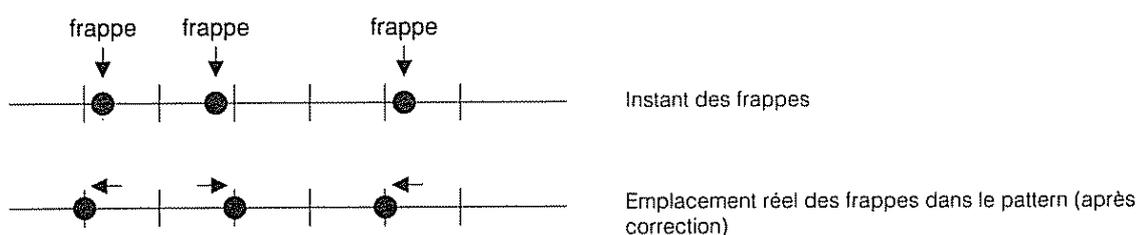
Numéro de mesure

- ② Pressez **[START/STOP]** en tenant enfoncé **[SHIFT]**.

\* Le numéro de mesure peut également être fixé à l'aide de **[BWD]/[FWD]** sans avoir à amener le curseur sur le paramètre de numéro de mesure.

## ○ Quantification

Lorsque vous jouez sur les pads, vous pouvez ne pas toujours déclencher les sons exactement au bon moment. La fonction de quantification de la R-70 est conçue pour corriger vos petites erreurs de mise en place. Par exemple, si vous réglez la résolution de la quantification sur 1/16, toutes les notes jouées seront automatiquement recalées sur les double-croches de la mesure. Normalement, vous réglerez la résolution sur la plus petite valeur de note que vous comptez jouer dans votre interprétation. Si elle est réglée sur "HIGH" (1/384ème de ronde), votre interprétation ne sera pas modifiée.



## 1. Création de patterns rythmiques

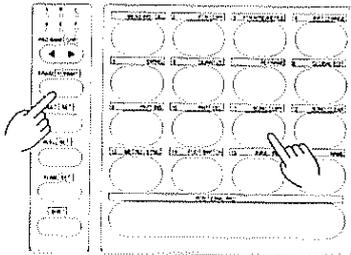
### b. Effacement du son que vous avez programmé

Lorsque vous avez programmé quelques sonorités non appropriées dans un pattern rythmique, vous pouvez les supprimer et re-programmer les bonnes frappes.

#### ○ Suppression des sons par jeu sur les pads

Pendant l'enregistrement en temps réel :

- ① En tenant enfoncé le bouton **ERASE** pressez le pad correspondant à l'instrument que vous désirez effacer.



```
Rec: 000#
Realtine erase!
```

Notez que le son n'est effacé que lorsque le pad est tenu enfoncé.

- \* Si vous pressez plusieurs pads simultanément, seul l'instrument du pad pressé en dernier sera effacé.

#### ○ Effacement de sons sans emploi des pads

Pressez **START/STOP** pour stopper la reproduction. Puis ...

- ① Pressez **ERASE**.

```
Erase?      P: 000#
Inst         =ALL
```



Instrument à effacer

- ② Sélectionnez l'instrument (dans l'afficheur) devant être effacé, avec **▼** et **▲** ou les pads. Pour effacer la totalité du pattern, sautez cette procédure.
- ③ Pressez **YES**.  
L'afficheur vous demandera "Are you sure ?" (Etes-vous sûr ?).
- ④ Pressez **YES** à nouveau.

L'afficheur répondra "Completed" (terminé) et l'instrument que vous avez sélectionné sera effacé.

- \* Si vous désirez interrompre cette procédure, pressez **NO/EXIT** au lieu de **YES**.

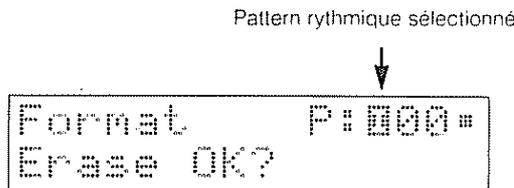
## c. Formatage d'un pattern rythmique

Si vous désirez créer un pattern rythmique sans base de départ, commencez par effacer les données de jeu qu'il contient. Re-programmez le nombre de mesures ou le format de celles-ci si nécessaire (cela s'appelle le "formatage").

\* Notez que formater un pattern rythmique existant efface automatiquement les données qu'il contient

- ① Pressez **ERASE** (**FORMAT**) pendant que vous tenez enfoncé **SHIFT**.

Lorsque des données de jeu existent déjà dans ce pattern, l'afficheur indique :

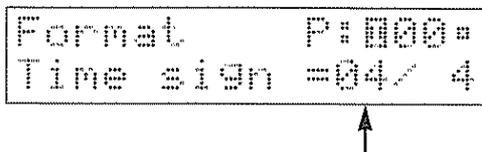


Lorsqu'aucune donnée de jeu n'existe dans le pattern rythmique, l'étape ② est sautée.

\* Si vous désirez annuler la procédure, pressez **NO/EXIT** au lieu de **YES**.

- ② Pressez **YES**.

Les données de jeu existant dans le pattern sont effacées et vous pouvez librement fixer le format et le nombre de mesures



Format des mesures du pattern rythmique

- ③ Réglez le format (time sign) des mesures du pattern rythmique avec **▼** et **▲** (options possibles : 1/4 - 8/4, 1/6 - 12/6, 1/8 - 16/8, 1/12 - 24/12, 1/16 - 32/16).
- ④ Pressez **◀** et **▶** pour sélectionner l'affichage du réglage de nombre de mesures (comme représenté ci-dessous). Réglez le nombre de mesures devant être employées dans ce pattern rythmique avec **▼** et **▲**.



Nombre de mesures employées par le pattern

## 1. Création de patterns rythmiques

---

- ⑤ Pressez **[NO/EXIT]**

Lorsque le pattern rythmique a été formaté, il est réglé comme suit :

Nom du pattern :	---
Commutateur de tempo :	OFF
Tempo du pattern :	120
Note de base pour le swing :	1/16
Retard du swing :	0
Intervalle de fla :	15
Rapport de fla :	1/2

### d. Fonctions d'enregistrement en temps réel

#### ○ Roulement

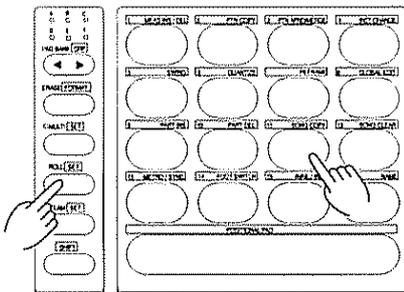
A l'aide du bouton Roll, un roulement peut être programmé en ne pressant qu'une fois un pad.

#### Qu'est-ce qu'un roulement ?

Un roulement est une technique de jeu qui consiste à enchaîner très rapidement des notes sur un même fût ou instrument.

#### ❖ Programmation d'un roulement

- ① Durant l'enregistrement en temps réel, tenez **[ROLL]** enfoncé et pressez et tenez un pad.



Pendant que vous pressez le pad, le roulement est programmé. Si vous changez la pression effectuée sur le pad, le volume du son change.

- \* Pour obtenir une bonne reproduction, vérifiez que la résolution de la quantification (page 1-5) a la même valeur que l'intervalle de roulement.

## 1. Création de patterns rythmiques

- ❖ Réglage des paramètres de roulement  
Vous pouvez changer l'intervalle des notes du roulement.

- ① Pressez **ROLL** en tenant enfoncé **SHIFT**

```
Roll set  
Repeat rate=1/16
```



Intervalle de roulement

- ② Réglez l'intervalle de roulement avec **▼** et **▲** (choix possibles : 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32, 1/48, 1/64, 1/96).
- ③ Pressez **NO/EXIT**.

### ○ Fla

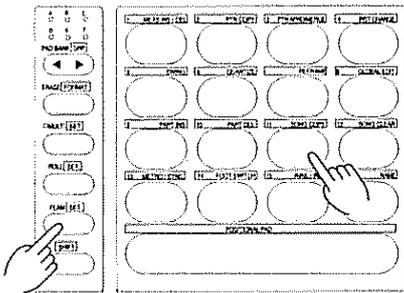
A l'aide du bouton Flam, vous pouvez programmer un fla en ne pressant qu'un seul pad.

### Qu'est qu'un fla ?

Un fla est une technique de jeu qui consiste à faire reproduire une note plus faible juste avant une note principale, toutes deux sur un même instrument ou fût.

- ❖ Programmation d'un fla

- ① Durant l'enregistrement en temps réel, frappez un pad en tenant enfoncé le bouton **FLAM**



Le fla sera programmé lorsque vous frapperez le pad

# 1. Création de patterns rythmiques

## ❖ Réglage des paramètres de fla

La fonction fla vous permet de régler l'intervalle entre les deux sonorités du fla, ainsi que le volume relatif de chacune des deux notes.

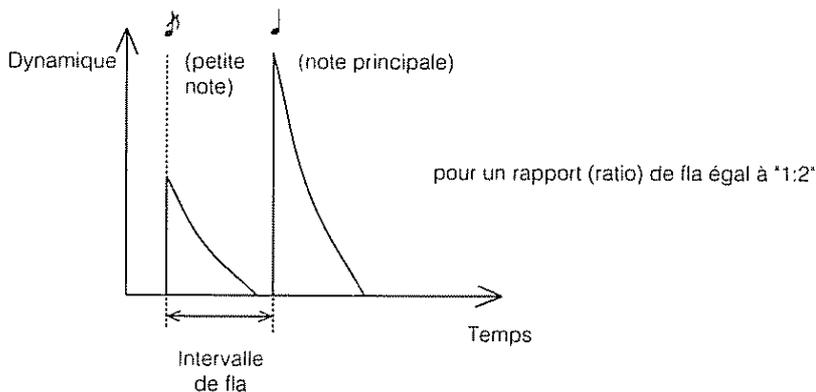
## ❖ Intervalle de fla (0-31)

Vous pouvez régler l'intervalle entre les deux sonorités du fla

- \* Si vous réglez ce paramètre sur "0", la petite note ne sera pas entendue.

## ❖ Rapport (ratio) de fla (1/1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32)

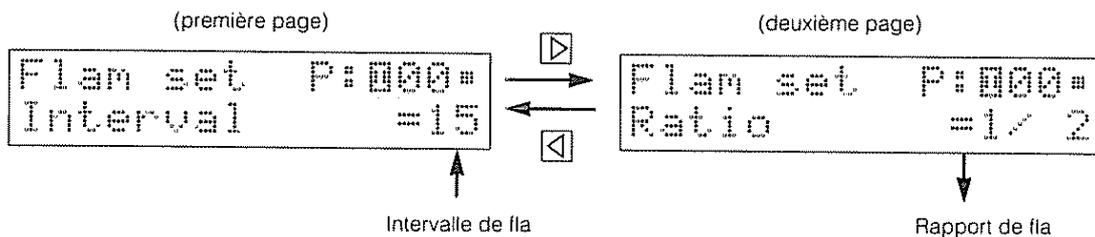
Vous pouvez régler le rapport de dynamique entre le premier et le second son.



- ① En mode d'enregistrement en temps réel, sélectionnez le numéro de pattern que vous désirez éditer.

\* Vous pouvez sélectionner le numéro de pattern dans un autre mode (voir page 1-28).

- ② Pressez **[FLAM]** en tenant enfoncé **[SHIFT]**



- ③ Amenez le curseur jusqu'au paramètre concerné avec **[◀]** et **[▶]**, puis réglez la valeur de ce paramètre avec **[▼]** et **[▲]**.

- ④ Pressez **[NO/EXIT]**.

## e. Fonction métronome

La R-70 vous permet de déterminer comment le métronome sera reproduit durant l'enregistrement en temps réel.

### ❖ Intervalle

Vous pouvez régler le type de note.

(Réglages possibles : 1/4 (noire), 1/6 (noire de triolet), 1/8 (croche), 1/12 (croche de triolet), 1/16 (double croche))

### ❖ Instrument

Vous pouvez sélectionner n'importe laquelle des sonorités instrumentales de la R-70 pour le métronome.

### ❖ Mode

Vous pouvez sélectionner comment le métronome sera reproduit.

REC ON : le métronome sera toujours reproduit.

REC EMPTY : le métronome ne sera entendu que lorsqu'aucune donnée de jeu n'existe encore dans le pattern et ne le sera plus dès qu'un son aura été programmé.

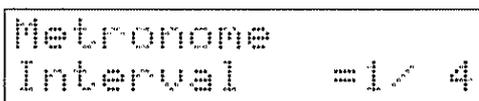
OFF : le métronome n'est jamais entendu.

- \* Le volume du métronome, ainsi que les prises sorties de celui-ci peuvent être réglés avec la fonction de mixage (page 4-10).

- ① Pressez le pad **[13]** en tenant enfoncé **[SHIFT]**.



- ② Pressez la touche **[1]** du pavé numérique pour sélectionner l'affichage "métronome".



↑ Paramètre à régler

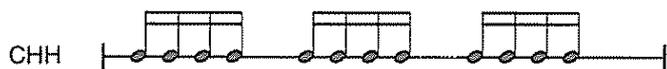
↑ Valeur réglée

- ③ Déterminer le paramètre à éditer avec **[◀]** et **[▶]**, puis régler sa valeur avec **[▼]** et **[▲]**.
- ④ Pressez **[NO/EXIT]**.

## 1. Création de patterns rythmiques

### f. Exemple pour l'enregistrement en temps réel

Ce qui suit explique comment réellement créer un pattern rythmique. Nous créerons un pattern rythmique en trois temps en suivant l'exemple ci-dessous



CHH = "Closed Hi-Hat" (charleston fermée)  
SD = "Snare Drum" (caisse claire)  
KICK = "Kick Drum" (grosse caisse)



\* Les notes entre parenthèses sont des notes "fantômes" (des petits coups très fins).

- ① Pressez **ERASE** en tenant enfoncé **SHIFT**, puis pressez **YES** (c'est la procédure pour formater).

```
Format      P:000#  
Erase OK?
```

- ② Déplacez le curseur avec **<** et **>** puis réglez le format de mesure (time sign) sur 03/4.

```
Format      P:000#  
Time sign =03/4
```

- ③ Allez vers les autres pages avec **<** et **>** Assurez vous que le nombre de mesures est réglé sur "1".

```
Format      P:000#  
Total meas =01
```

- ④ Pressez **START/STOP** pour commencer l'enregistrement.
- ⑤ Programmez un rythme en jouant sur les pads en mesure avec le métronome.
- ⑥ Pressez **START/STOP** pour stopper l'enregistrement.

Une fois que vous avez fini la programmation d'un rythme, faites le reproduire (page 1-24).

### Qu'est-ce qu'une note "fantôme" ?

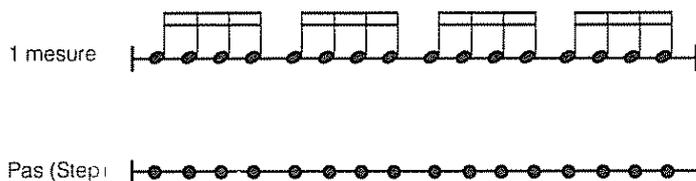
Une note fantôme est un coup très léger. Même si ces coups ne sont pas indiqués sur une partition, vous pouvez les programmer pour donner l'impression de plusieurs instruments jouant simultanément. L'utilisation de notes fantômes peut améliorer vos patterns rythmiques.

## 2. Enregistrement en pas à pas

Vous pouvez créer n'importe quel pattern rythmique en enregistrant ses notes en pas à pas.

### a. A propos de l'enregistrement en pas à pas

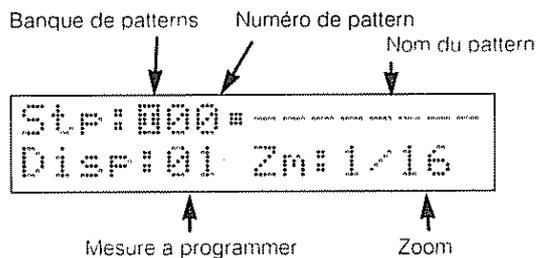
En enregistrement en pas à pas, chaque mesure est divisée en unités nommées "steps". Vous pouvez créer un pattern rythmique en déterminant le step sur lequel l'instrument doit être placé. Le grand avantage de cette méthode est que vous n'avez pas à jouer réellement un pattern pour le créer !



#### ○ Structure de l'enregistrement pas à pas

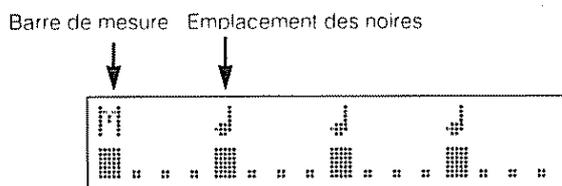
Le mode d'enregistrement en pas à pas comprend les trois affichages suivants. Pour changer d'affichage, utilisez **[◀]** et **[▶]**.

##### ❖ Affichage de base



Dans cet écran, vous pouvez choisir le numéro du pattern que vous allez programmer, le statut de la fonction zoom et le nombre de mesures de ce pattern (s'il en contient plus d'une).

##### ❖ Affichage d'enregistrement



L'affichage représente jusqu'à 16 steps (pas). Vous pouvez voir les pas dans lesquels vous avez programmé des sonorités (et la dynamique de chaque coup) de façon graphique. A la ligne supérieure de l'afficheur, vous voyez la barre de mesure et la position des noires.

Si vous désirez diminuer la durée d'un step en augmentant la valeur de zoom, ou faire un pattern rythmique avec un autre format de mesure ou encore avoir plus d'une mesure dans le pattern, utilisez **[BWD]** et **[FWD]** pour sélectionner l'affichage.

# 1. Création de patterns rythmiques



Pour faire un pattern rythmique dans la mesure précédente      Pour faire un pattern rythmique dans la mesure suivante



- Si vous tenez enfoncé [BWD] ou [FWD], vous pouvez obtenir un changement continu du point clignotant (curseur). De plus, un changement plus rapide du point clignotant peut être obtenu si vous tenez enfoncé [BWD] ([FWD]) pendant que vous pressez [FWD] ([BWD]).

## ❖ Affichage d'édition

Instrument sélectionné

Paramètre de séquence

Réglage du son actuellement sélectionné par le curseur



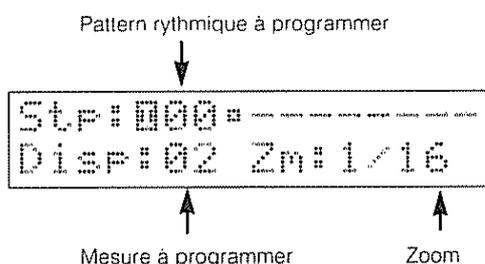
Son programmé

Cet écran vous permet d'éditer le timbre (paramètres de séquence : voir page 1-42) de chaque note programmée dans un pattern rythmique. Vous pouvez également créer un pattern rythmique en employant la même procédure (exceptées la programmation et la suppression par le curseur Value) comme en écran d'enregistrement.

- \* Concernant le fonctionnement de cet écran, référez-vous à "Edition pas à pas" (voir page 1-45).

## b. Enregistrement de base en pas à pas

- ① Pressez **REC** en tenant enfoncé **SHIFT**



- ② Déplacez le curseur avec **◀** et **▶** puis déterminez la banque de patterns et le numéro de pattern avec **▼** et **▲**.

- \* Vous ne pouvez pas changer de numéro de pattern pendant que la R-70 est en reproduction.
- \* Si le numéro de pattern que vous avez sélectionné contient déjà des données de jeu que vous n'employez pas, supprimez-les en vous référant à "c. Formatage d'un pattern rythmique" (voir page 1-7).
- \* Il est également possible de faire un pattern rythmique directement sur une carte de mémoire optionnelle (M-256E). Pour une explication détaillée, référez vous à "Carte mémoire" (voir page 6-2).

- ③ Amenez le curseur sur la position "Zn" avec **◀** et **▶**.  
Sélectionnez la valeur de zoom (la durée d'un pas ou step) avec **▼** et **▲**.  
(Réglages possibles : 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32, 1/48, HIGH)

Zoom	Note pour 1 pas	Nombre de coups d'horloge pour un pas
1/8	Croche (♩)	48
1/12	Croche de triolet (♩♩♩)	32
1/16	Double croche (♪)	24
1/24	Double croche de triolet (♩♩♩)	16
1/32	Triple croche (♫)	12
1/48	Triple croche de triolet (♩♩♩)	8
HAUTEUR	384ème de noire	1

1 coup d'horloge ou "clock" = 1/384ème de ronde

## 1. Création de patterns rythmiques

- ④ Passez à l'écran suivant (écran d'enregistrement) avec **[◀]** et **[▶]**.



Cet écran ne représente qu'une partie du pattern rythmique. Pour faire un pattern rythmique ayant un format différent ou ayant plus d'une mesure, sélectionnez l'affichage avec **[BWD]** et **[FWD]**.

- ⑤ La R-70 étant stoppée, sélectionnez l'instrument à programmer en pressant le pad correspondant

Changez de banque de pads si nécessaire.

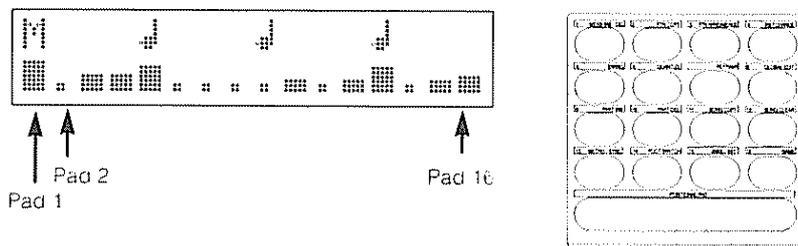
Maintenant, vous pouvez programmer les notes en utilisant soit les pads soit le curseur Value

### ○ Enregistrement avec les pads

- ⑥ Pressez **[START/STOP]** pour lancer l'enregistrement en pas à pas.

\* A présent, les pads 1-16 représentent les pas (steps) sur lesquels les notes peuvent être programmées. Par conséquent, il n'y a plus de correspondance entre un instrument particulier et un pad durant cette procédure. Naturellement, le fait de stopper l'enregistrement ramène à l'assignation préalable de chaque instrument au pad.

- ⑦ Déterminer les pas sur lesquels vous désirez programmer les notes en employant les pads correspondants (1-16).



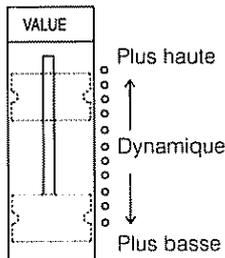
Ensemble des pads

Les pads 1-16 correspondent aux pas de l'afficheur (de gauche à droite).

- \* La force (dynamique) avec laquelle vous frappez chaque pad est également enregistrée
  - \* Si vous désirez programmer un fla, pressez le pad correspondant au pas sur lequel doit se faire la programmation tout en tenant enfoncé **[FLAM]**.
- ⑧ Pour poursuivre la programmation des autres instruments, stoppez la reproduction, et répétez les étapes ⑤-⑦.

### ○ Enregistrement avec le curseur Value

- ⑥ Pressez **START/STOP** pour lancer l'enregistrement pas à pas.
- ⑦ Accédez au pas sur lequel vous désirez programmer une note avec **BWD** et **FWD**. Programmez la dynamique avec le curseur Value.
  - \* Si vous déplacez le curseur Value vers le haut, la dynamique augmente.



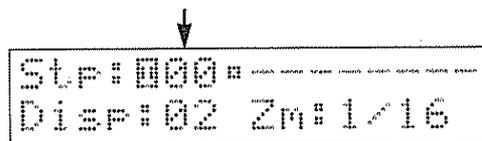
- ⑧ Pour poursuivre la programmation des autres instruments, stoppez la R-70 et répétez les étapes ⑤-⑦.
- ⑨ Pressez **NO/EXIT**.

## Référence

Lorsque vous faites un pattern rythmique ayant plus d'une mesure, vous pouvez accéder à n'importe laquelle des mesures de ce pattern. Suivez la procédure depuis l'étape ④.

- ① Retournez à l'affichage de base en employant **◀** et **▶**.

Pattern rythmique devant être programmé



Mesure à programmer

Zoom

- ② Amenez le curseur sur le paramètre de numéro de mesure avec **◀** et **▶**, puis choisissez ce numéro avec **▼** et **▲**.
- ③ Si vous désirez faire lancer la reproduction depuis cette mesure, pressez **START/STOP** tout en tenant enfoncé **SHIFT**.

## 1. Création de patterns rythmiques

### c. Changement du réglage de zoom pour programmer des notes plus courtes.

En cours de fabrication d'un pattern rythmique, il peut arriver que vous ayez à programmer une note plus courte que celle autorisée par la fonction zoom (voir page 1-14). Par exemple, vous pouvez avoir choisi un réglage de zoom de 1/16 (une double croche) avant d'avoir commencé la programmation des notes, mais tout en désirant après coup programmer une triple croche. Si c'est le cas, la fonction zoom est alors utile.

#### ○ A propos de la fonction zoom

Le paramètre zoom détermine la durée d'un pas (step). Vous pouvez régler le paramètre zoom en fonction du pattern rythmique à créer (options possibles : 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32, 1/48, HIGH (1/384))

Zoom	Note pour 1 pas	Nombre de coups d'horloge pour un pas
1/8	Croche (♩)	48
1/12	Croche de triolet (♩ <sup>3</sup> )	32
1/16	Double croche (♪)	24
1/24	Double croche de triolet (♪ <sup>3</sup> )	16
1/32	Triple croche (♫)	12
1/48	Triple croche de triolet (♫ <sup>3</sup> )	8
HAUTEUR	384ème de noire	1

1 coup d'horloge ou "clock" = 1/384ème de ronde

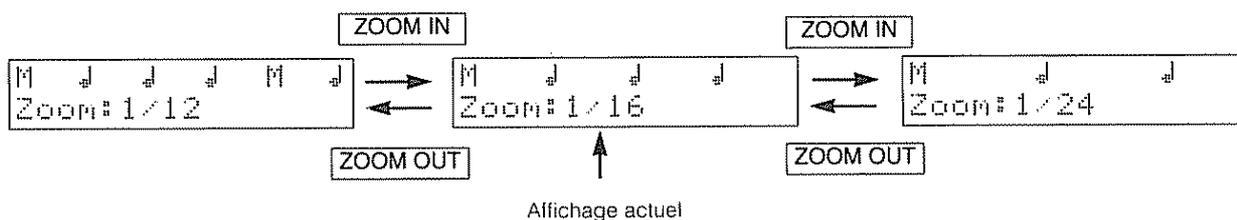
- ① Sélectionnez l'affichage d'enregistrement ou d'édition puis pressez **ZOOM IN** ou **ZOOM OUT**. La valeur de zoom est alors modifiée et momentanément affichée.



Valeur de zoom actuellement réglée

## 1. Création de patterns rythmiques

Lorsque vous changez la valeur de zoom avec **ZOOM IN** et **ZOOM OUT**, la position du pas qui clignote dans l'afficheur ne change pas puisque c'est le pas de base.



Lorsque vous augmentez la valeur de zoom, l'affichage ne peut plus représenter qu'une partie du pattern rythmique. Pour sélectionner un pas qui n'apparaît donc plus dans l'afficheur, utilisez **BWD** et **FWD**.

### ○ Indicateurs

Lorsque vous effectuez ce changement de valeur de zoom, l'affichage se modifie comme suit :

Signe	Description	Rendu sonore du step
	C'est une note située au début du pas (step)	
	C'est une note située en cours de pas (step)	
	Il n'y a pas de note dans le pas (step)	
Rien	Au delà de la fin du pattern	

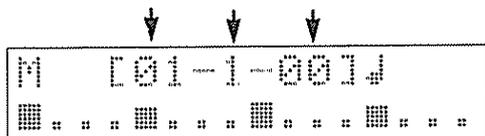
### ○ Indication de la position clignotante

Vous pouvez demander l'affichage de l'emplacement exact du point qui clignote actuellement dans la séquence (cet emplacement indique combien de coups d'horloge séparent le point en question de la noire précédente et de quelle noire il s'agit depuis le début de la mesure).

- ① Pour faire afficher l'emplacement du point clignotant, pressez **TIMING** (**REPLACE**) dans l'affichage d'enregistrement ou d'édition.

Pendant que vous tenez enfoncé **TIMING**, l'affichage indique l'emplacement du point qui clignote.

Nombre de mesures    Noire    Nombre de coups d'horloge



- ② Faites déplacer le point clignotant avec **BWD** et **FWD**. L'affichage indiquera à chaque fois la position du point clignotant. (Pour retourner à l'affichage précédent, pressez **TIMING** (**REPLACE**) à nouveau).

## 1. Création de patterns rythmiques

### d. Effacement des notes programmées

Il y a deux méthodes pour effacer les sons que vous avez programmés en pas à pas : avec les pads ou le curseur Value.

Dans l'une ou l'autre des méthodes, la R-70 doit être en cours de reproduction du pattern.

#### ○ Utilisation des pads :

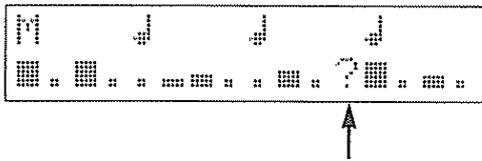
En tenant enfoncé **ERASE**, pressez le pad qui correspond au pas que vous désirez effacer.

\* Cette méthode peut être employée en édition pas à pas (voir page 1-45).

#### ○ Utilisation du curseur Value

Sélectionnez le pas à effacer avec **BWD** ou **FWD** (le pas clignotera une fois sélectionné). Déplacez le curseur Value pour l'amener à sa position la plus basse.

Quant le curseur Value est à sa position la plus basse, la note du pas sélectionné est effacée. L'affichage indique "?". Lorsque ce symbole est affiché, vous pouvez toujours rappeler le paramètre de séquence (voir page 1-42) avant l'effacement en remontant simplement le curseur. L'indication "?" disparaît lorsque vous changez le point de clignotement, l'indication de l'afficheur, si vous arrêtez la reproduction ou si vous programmez des données à l'aide des pads.



\* Même les patterns rythmiques créés en temps réel peuvent voir certains de leurs pas effacés à l'aide de la méthode ci-dessus.

\* Si vous désirez effacer tous les sons d'un seul instrument, suivez "Effacement du son que vous avez programmé" (voir page 1-6).

### e. Exemple d'enregistrement pas à pas

#### ○ Pattern rythmique ternaire

Ce qui suit explique comment créer un pattern rythmique avec des triolets.

CHH  $\frac{4}{4}$  110 95 110 95 110 95 110 95

SD  $\frac{4}{4}$  45 110 50 45 110 50

KICK  $\frac{4}{4}$  110 90 100 100 95

\* Les chiffres représentent la valeur de dynamique

# 1. Création de patterns rythmiques

- ① Pressez **[REC]** tout en tenant enfoncé **[SHIFT]** pour sélectionner le mode d'enregistrement pas à pas.
- ② Amener le curseur sur "Zm" avec **[◀]** et **[▶]**, puis réglez la valeur de zoom sur "1/12" avec **[▼]** et **[▲]**.

- ③ Sélectionnez l'affichage d'enregistrement avec **[◀]** et **[▶]**.
- ④ La R-70 étant stoppée, sélectionnez la grosse caisse (en pressant le pad correspondant).
- ⑤ Pressez **[START/STOP]** (pour que le pattern joue) et pressez les pads **[1]**, **[6]**, **[9]**, **[11]** et **[12]**.

KICK

Step

- ⑥ Pressez **[START/STOP]** et sélectionnez la caisse claire (en pressant le pad correspondant).
- ⑦ Pressez **[START/STOP]** et pressez les pads **[2]**, **[4]**, **[5]**, **[8]**, **[10]** et **[11]**.

S D

Step

- ⑧ Pressez **[START/STOP]** et sélectionnez la charleston (en pressant le pad correspondant).
- ⑨ Pressez **[START/STOP]** et pressez les pads **[1]**, **[3]**, **[4]**, **[6]**, **[7]**, **[9]**, **[10]** et **[12]**.

CHH

Step

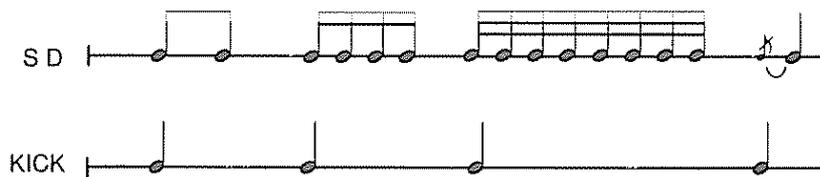
- ⑩ Pressez **[START/STOP]**.

\* Si vous désirez régler la dynamique comme indiqué dans la partition, suivez "2. Edition pas à pas" (page 1-45).

## 1. Création de patterns rythmiques

- Programmation d'une note plus courte (à l'aide de la fonction zoom).

Maintenant, créons un pattern rythmique tel que celui ci-dessous, avec la fonction zoom.



- ❖ Programmation de la grosse caisse

- ① Sélectionnez le mode d'enregistrement en pas à pas (affichage de base) en pressant **REC** tout en tenant enfoncé **SHIFT**

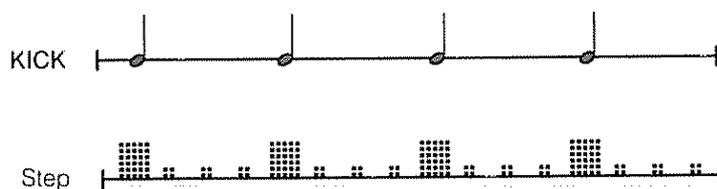
```
Stp: 000#-----
DisP: 01 Zm: 1/12
```

- ② Amenez le curseur sur la position "Zm" avec **◀** et **▶**, puis réglez la valeur de zoom sur 1/16 avec **▼** et **▲**.

```
Stp: 000#-----
DisP: 01 Zm: 1/16
```

- ③ Sélectionnez l'affichage d'enregistrement avec **◀** et **▶**

- ④ Programmez la grosse caisse (en frappant le pad correspondant) en suivant la partition. Référez vous à "b. Enregistrement de base en pas à pas" (page 1-15) pour plus de détails



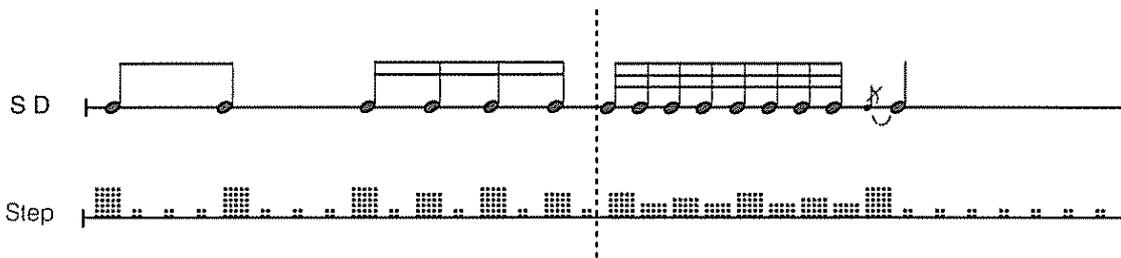
- ❖ Programmation de la caisse claire

- ① Pressez **ZOOM IN** pour régler la valeur de zoom sur 1/32.

```
M
Zoom: 1/32
```

- ② Programmez la caisse claire (en frappant le pad correspondant) en suivant la partition. Référez vous à "b. Enregistrement de base en pas à pas" (page 1-15) pour plus de détails.

# 1. Création de patterns rythmiques

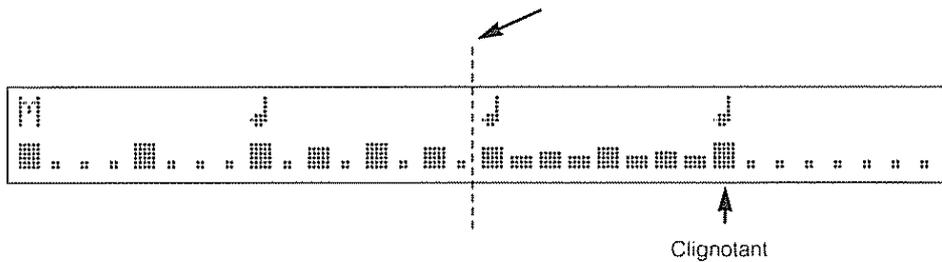


\* Pour voir les pas non affichés à l'écran, trouvez l'écran correspondant avec **[BWD]** ou **[FWD]**.

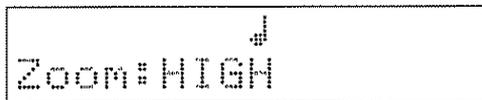
❖ Programmation d'un fla

① Changez de point clignotant avec **[BWD]** ou **[FWD]** comme ci-dessous :

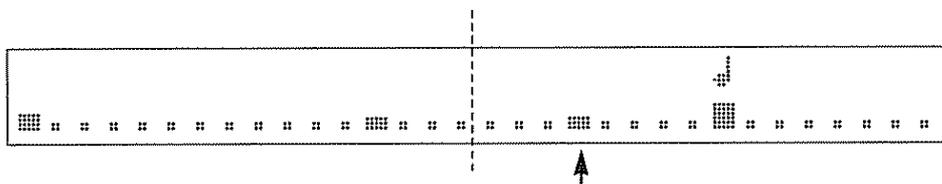
Ce point doit venir à l'extrémité gauche de l'afficheur



② Choisissez l'extrémité gauche de l'affichage comme ci-dessous. Pressez **[ZOOM IN]** pour régler la valeur de zoom sur "HIGH".



③ Déplacez un peu le point clignotant avant la position actuelle avec **[BWD]** ou **[FWD]**. Programmez un fla avec le curseur Value (la dynamique doit être légèrement plus faible que celle du coup principal).



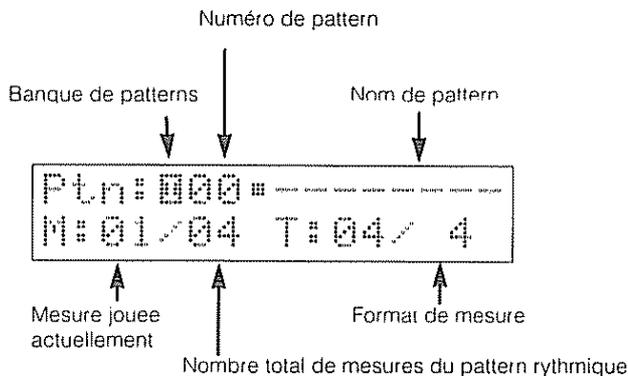
\* Si vous désirez voir exactement où vous vous trouvez pour travailler, pressez **[TIMING]**

④ Une fois que vous avez terminé, pressez **[NO/EXIT]**.

## 2. Reproduction des patterns

Maintenant, vous pouvez faire reproduire les patterns que vous avez créés.

- ① Pressez **[PATTERN PLAY]**



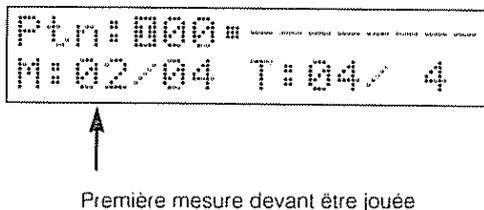
- ② Sélectionnez le pattern rythmique que vous désirez faire jouer en choisissant la banque de patterns et le numéro de pattern.
- ③ Pressez **[START/STOP]** et le pattern rythmique sélectionné sera joué en boucle
- ④ Pour faire jouer un autre pattern rythmique, répétez l'étape ②.

Si vous sélectionnez un nouveau pattern rythmique pendant qu'un est en cours de reproduction, le nouveau pattern sera lancé dès le début de la mesure suivante.

- ⑤ Pressez **[START/STOP]** pour stopper la reproduction.

- \* Si vous désirez reprendre la reproduction depuis le point où vous vous êtes arrêté, pressez **[START/STOP]** tout en tenant enfoncé **[SHIFT]**.
- \* Si vous sélectionnez un pattern rythmique contenant plus d'une mesure, il est possible de commencer la reproduction depuis n'importe laquelle des mesures de ce pattern.

- ① Déplacez simplement le curseur sur la position "M" avec **[←]** et **[→]**, puis choisissez le numéro de mesure avec **[↓]** et **[↑]**.



Vous pouvez également choisir le numéro de mesure avec **[BWD]** ou **[FWD]**, quel que soit l'emplacement où se trouve le curseur.

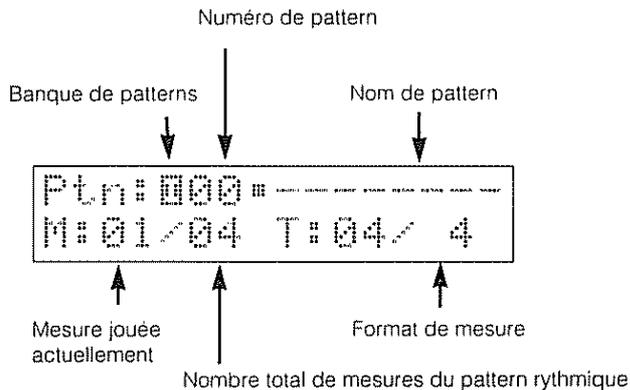
- ② Pressez **[START/STOP]** tout en tenant enfoncé **[SHIFT]**.

## 2. Reproduction des patterns

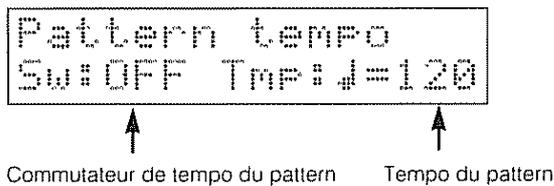
### ❖ Tempo du pattern (40 - 250 noires par minute)

La R-70 vous permet de régler le tempo de chaque pattern rythmique. Si vous sélectionnez un pattern rythmique pour lequel le commutateur de tempo est réglé sur "on", le pattern rythmique sera automatiquement joué avec le tempo pré-programmé. Si vous désirez faire jouer ce pattern avec le tempo actuellement réglé pour la R-70, réglez le commutateur de tempo sur "off".

#### ① Pressez **PATTERN PLAY**.



#### ② Sélectionnez l'affichage ci-dessous (affichage de réglage du tempo du pattern) avec **◀** et **▶**.



#### ③ Amenez le curseur sur la position "Sw ." avec **◀** et **▶** puis réglez ce paramètre (commutateur de tempo du pattern) sur on ou off avec **▼** et **▲**.

#### ④ Amenez le curseur sur la position "Tnp ." avec **◀** et **▶** et réglez le tempo avec **▼** et **▲**.

- \* Lorsque vous faites reproduire un morceau et que le tempo de ce morceau (page 2-15) est réglé sur "PTN", chaque pattern rythmique du morceau est reproduit avec son propre tempo pré-programmé. Cela étant, un même morceau peut donc être joué avec des tempos variables.

# 3. Ajout de "feeling" (feel)

La R-70 dispose d'une fonction feel qui ajoute une expression humaine au pattern rythmique que vous avez créé. Lorsqu'un vrai batteur joue, il change constamment la force de chaque coup pour accentuer le rythme. Vous pouvez ajouter de telles variations à vos patterns à l'aide de la fonction feel.

## ○ Paramètres relatifs à la fonction Feel

- ❖ Type (4 beat/8 beat/12 beat/16 beat)

```
Feel edit?  
Type          =16beat
```

Cela détermine sur quelle découpe de temps (beat) le pattern devra se baser. En fonction de la découpe sélectionnée, une interprétation différente sera obtenue.

- ❖ Variation (1-8)

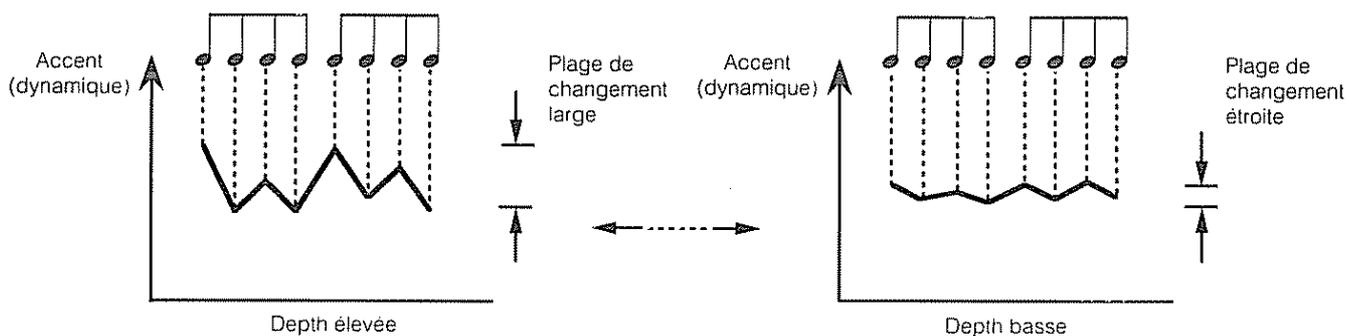
```
Feel edit?  
Variation     = 1
```

Vous pouvez sélectionner une des huit variations.

- ❖ Depth ou "intensité" (1-8)

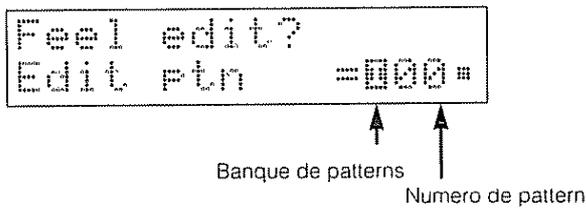
```
Feel edit?  
Depth         = 1
```

Cela règle l'intensité de l'effet Feel.



### 3. Ajout de "feeling" (feel)

- ① Pressez **[FEEL]**



- ② Amenez le curseur dans le coin inférieur gauche de l'afficheur avec **[◀]** et **[▶]** puis sélectionnez le numéro de pattern pour lequel vous désirez régler l'effet Feel.
- ③ Déplacez le curseur avec **[◀]** et **[▶]** afin de sélectionner l'affichage suivant et réglez les paramètres de Feel.
- ④ Pressez **[YES]**.

L'affichage indique maintenant "Now editing..." puis se change en l'écran suivant



Si vous désirez contrôler le pattern rythmique, pressez **[START/STOP]**.

- ⑤ Si vous aimez le pattern obtenu, pressez **[YES]**.

Le pattern rythmique (avec le feel que vous avez réglé) sera inscrit dans le numéro de pattern que vous avez choisi

- \* Si vous n'êtes pas satisfait du pattern produit à l'étape ④, pressez **[NO/EXIT]** pour retourner à l'affichage de l'étape ①. Réglez à nouveau les paramètres de feel.

# 4. Edition des patterns rythmiques

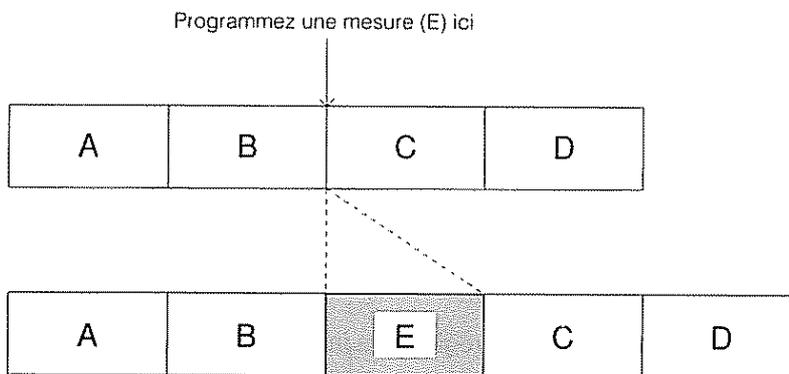
## 1. Fonctions d'édition pour les patterns rythmiques

Les patterns rythmiques que vous avez créés peuvent être enchainés (Pattern Append), fusionnés (Pattern Merge), etc... A l'aide de ces fonctions, vous pouvez créer rapidement et facilement de complexes patterns rythmiques.

- \* Même lors de l'édition des patterns rythmiques, vous pouvez écouter le pattern voulu. Amenez le curseur sur le numéro de pattern que vous désirez entendre puis pressez **[START/STOP]**.
- \* Avant de sélectionner le mode d'édition de pattern rythmique, choisissez le numéro de pattern depuis un des écrans d'enregistrement en temps réel, d'édition en temps réel, d'enregistrement en pas à pas, de reproduction de pattern ou de réglage de Feel.

### a. Insertion de mesures (Measure Insert)

La fonction d'insertion de mesures vous permet d'insérer des mesures vides dans un pattern.



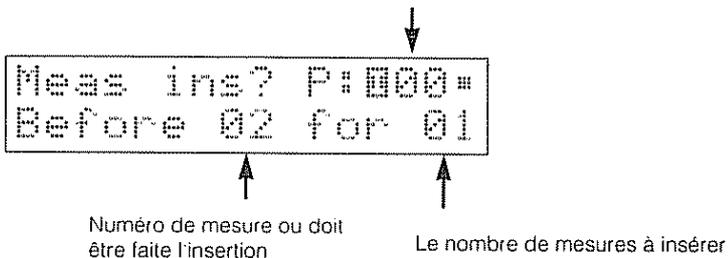
- ① Sélectionnez le numéro de pattern dans lequel vous désirez insérer des mesures
- ② Pressez le pad **[I]** en tenant enfoncé **[SHIFT]**

```
Measure insert
Measure delete
```

- ③ Pressez la touche **[1]** du pavé numérique pour sélectionner "Measure insert" (insertion de mesures).

L'affichage répond par :

Pattern rythmique dans lequel vous désirez faire l'insertion



- ④ Amenez le curseur sur la position située juste après "Before" avec **[←]** et **[→]**. Choisissez ici la position à laquelle doit se produire l'insertion, avec **[↓]** et **[↑]**.
- \* Pour insérer la (les) mesure(s) après la dernière mesure, choisissez comme valeur le nombre total de mesures du pattern augmenté de 1.

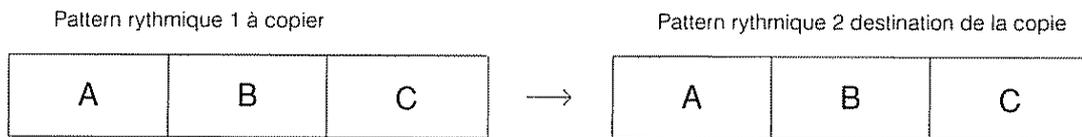


## 4. Edition des patterns rythmiques

### c. Copie d'un pattern rythmique (pattern Copy)

La fonction de copie de pattern vous permet de copier un pattern rythmique que vous avez fait dans un autre numéro de pattern. Il est également possible de ne copier qu'une ou deux mesures dans un pattern. Ainsi, vous pouvez combiner des parties venant de deux ou trois patterns différents en un autre pattern pour faire une nouvelle combinaison.

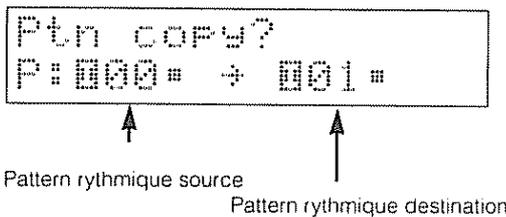
<Exemple> Copie du pattern rythmique 1 dans le pattern rythmique 2



<Exemple> copie de la deuxième mesure du pattern rythmique 1 dans le pattern rythmique 2



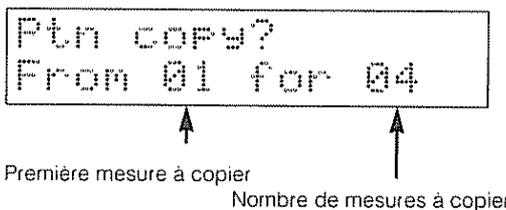
- ① Pressez le pad **[2]** en tenant enfoncé **[SHIFT]**.  
L'affichage répond par :



- ② Amenez le curseur sur la position située juste après "P :" avec **[←]** et **[→]**. Déterminez le numéro du pattern source de la copie avec **[↓]** et **[↑]**.
- ③ Amenez le curseur sur la position située juste après "→" avec **[←]** et **[→]**. Déterminez le pattern destination de la copie avec **[↓]** et **[↑]**.

\* Si vous désirez copier la totalité du pattern rythmique, sautez les étapes ④-⑥.

- ④ Sélectionnez l'affichage suivant avec **[←]** et **[→]**.



- ⑤ Amenez le curseur sur la position située juste après "From" avec **[←]** et **[→]**. Spécifiez la mesure à laquelle commence la copie avec **[↓]** et **[↑]**.
- ⑥ Amenez le curseur sur la position située juste après "for" puis réglez le nombre de mesures à copier avec **[↓]** et **[↑]**.
- ⑦ Pressez **[YES]**.



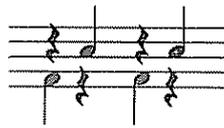
## 4. Edition des patterns rythmiques

### e. Fusion de deux patterns rythmiques (Pattern Merge)

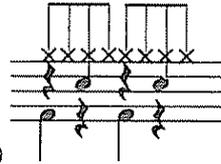
La fonction de fusion de patterns rythmiques vous permet d'extraire certains instruments d'un pattern rythmique et de les additionnés à d'autres dans un autre pattern rythmique.

<Exemple> Fusion du motif de charleston du pattern rythmique 2 dans le pattern rythmique 1

Pattern rythmique dans lequel se fait l'addition : 1

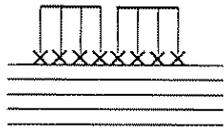


Pattern rythmique 1

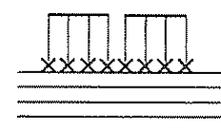


Fusion  
(Merge)

Pattern rythmique source de la copie : 2



Pattern rythmique 2 (il reste inchangé)



- ① Déterminez le numéro du pattern servant de source à la copie pour la fusion.
- ② Pressez le pad **[3]** en tenant enfoncé **[SHIFT]**

```
Pattern append
Pattern merge
```

- ③ Pressez la touche **[2]** du pavé numérique pour sélectionner "Pattern merge".  
L'affichage répond par :

Pattern rythmique source devant être copié

```
Pln merge?P:000#
Solidk → P:005#
```

Instrument du pattern  
rythmique source qui  
doit être copié

Pattern rythmique destination  
de la fusion

## 4. Edition des patterns rythmiques

---

- ④ Déterminez la sonorité instrumentale que vous désirez extraire avec **[▼]** et **[▲]**, ou le pad correspondant.
  - \* Vous ne pouvez pas sélectionner un instrument qui n'est pas utilisé dans le pattern rythmique source.
- ⑤ Amenez le curseur sur la position "P ." à la ligne inférieure avec **[◀]** et **[▶]**. Déterminez le numéro du pattern de destination (où sera ajouté l'instrument) avec **[▲]** et **[▼]**.
- ⑥ Pressez **[YES]**.

L'affichage répondra par "Completed" et les deux patterns seront fusionnés.

- \* Pour annuler la procédure de fusion, pressez **[NO/EXIT]**.
- \* Quand deux patterns rythmiques devant être fusionnés ont des nombres différents de mesures, le pattern de destination détermine le nombre de mesures qui peuvent être mixées. Par exemple, vous pouvez copier un pattern d'une mesure dans un pattern de deux mesures. Toutefois, vous ne pouvez pas copier la totalité d'un pattern de deux mesures dans un pattern d'une mesure, seule la première mesure sera copiée.

## 4. Edition des patterns rythmiques

### f. Echange d'instruments (Instrument Change)

La fonction de changement d'instruments vous permet de remplacer un instrument employé dans un pattern rythmique par un autre instrument. Par exemple, vous pouvez échanger une charleston fermée par une cymbale ride.

- ① Déterminez le numéro de pattern dans lequel vous désirez faire ces échanges d'instruments.
- ② Pressez le pad [4] en tenant enfoncé [SHIFT].

```
Insl chg? P:000#  
Solidk → Smashk
```

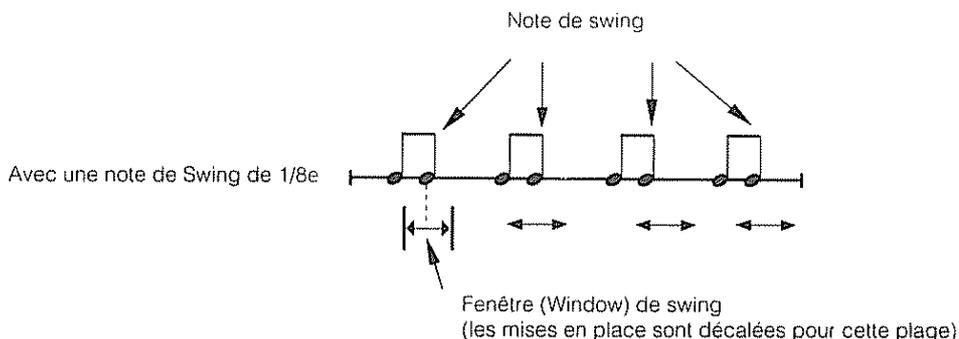
↑ Instrument à remplacer      ↑ Nouvel instrument à programmer

- ③ Déterminez quel instrument doit être remplacé avec [▼] et [▲], ou le pad correspondant
  - \* Vous ne pouvez pas sélectionner un instrument qui n'est pas employé dans le pattern rythmique actuellement sélectionné.
- ④ Amenez le curseur sur la position inférieure droite avec [◀] et [▶], puis déterminez le nouvel instrument à l'aide de [▼] et [▲], ou du pad correspondant.
- ⑤ Pressez [YES].  
L'affichage répond par "Completed" et l'instrument est remplacé par le nouveau que vous avez sélectionné.
  - \* Pour annuler la procédure de changement d'instrument, pressez [NO/EXIT] au lieu de [YES].

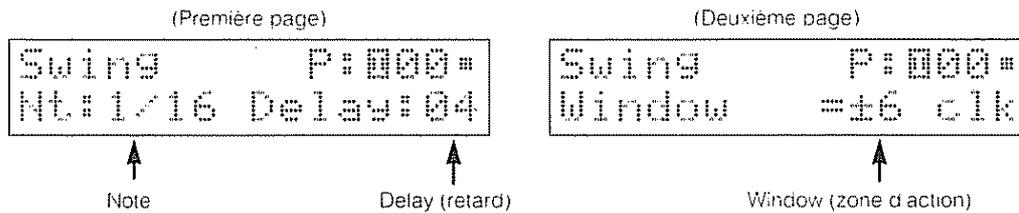
### g. Ajout de Swing (Swing)

En retardant les frappes de certains coups placés à distances égales, vous pouvez créer un effet Swing. Les trois paramètres suivants doivent être réglés.

- ❖ Note (1/8, 1/16)  
Cela détermine quelles notes seront retardées : les croches ou les doubles croches.
- ❖ Delay ou "retard" (1/8 ... 0 - 47, 1/16 ... 0 - 23)  
Cela règle le retard des frappes. Augmenter la valeur donne un retard plus grand, et donc un changement plus grand. Avec une valeur de zéro, aucun effet Swing n'est créé (un coup d'horloge = 1/384e de ronde).
- ❖ Window (0 - 6)  
Ce réglage détermine un espace ou "fenêtre" qui indique combien de notes autour de la note subissant le Swing seront affectées (un coup d'horloge = 1/384e de rondes).



- ① Pressez le pad [5] en tenant enfoncé [SHIFT].



- ② Amenez le curseur sur le paramètre correspondant avec [◀] et [▶] et réglez la valeur de ce paramètre avec [▼] et [▲].

\* Si vous désirez contrôler le pattern rythmique, pressez [START/STOP].

- ③ Quand vous avez fini de régler tous les paramètres, pressez [NO/EXIT].

### h. Correction des erreurs de mise en place (quantification ou "Quantize")

La fonction de quantification corrige les erreurs de mise en place dues à un enregistrement en temps réel.

Les deux paramètres suivants doivent être réglés.

- ❖ Quantize (1/12, 1/16, 1/24, 1/32, 1/48)

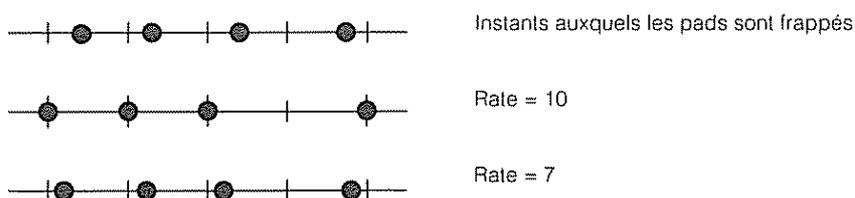
Cela règle la résolution de la quantification qui détermine le degré de correction des notes du pattern.

\* Il n'est pas possible de régler la résolution sur une valeur plus faible que la plus petite note programmée dans le pattern rythmique.

- ❖ Rate (1 - 10)

Cela détermine avec quelle rigueur la mise en place sera corrigée, en fonction de la résolution de quantification réglée préalablement.

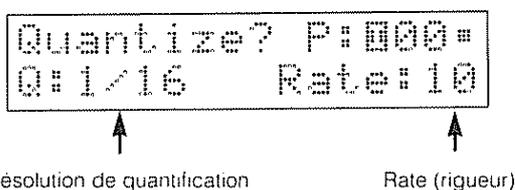
Avec un réglage sur 10, les notes seront parfaitement en place (c'est à dire exactement où elles doivent théoriquement être). Avec des valeurs plus faibles, telles que 7, la correction sera moins rigoureuse, donnant un sensation de jeu plus humain.



- ① Sélectionnez le numéro de pattern dans lequel vous désirez éditer les paramètres de quantification.

- ② Pressez le pad [6] en tenant enfoncé [SHIFT].

L'affichage répond par :

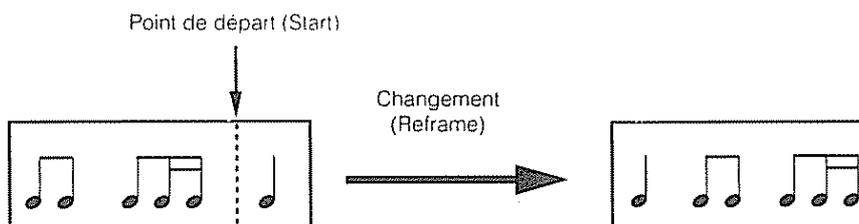


## 4. Edition des patterns rythmiques

- ③ Amenez le curseur sur la position "Q :" avec **[◀]** et **[▶]** puis réglez la résolution de quantification avec **[▼]** et **[▲]**.
- ④ Amenez le curseur sur la position "Rate" avec **[◀]** et **[▶]** et réglez ce paramètre avec **[▼]** et **[▲]**.
- ⑤ Pressez **[YES]**  
L'affichage répond avec "Rewrite OK ?" (réécriture, OK ?).
  - \* Si vous désirez contrôler le pattern rythmique, pressez **[START/STOP]**.
- ⑥ Pressez **[YES]** à nouveau  
L'affichage répond par "Completed" et les paramètres de quantification sont réglés.  
Lorsque vous désirez interrompre cette procédure, pressez **[NO/EXIT]**. L'affichage retournera au mode de procédure ②.

### i. Changement de la position de départ d'un pattern (Reframe)

La fonction de changement de point de départ d'un pattern rythmique vous permet de changer le point de début de lecture d'un pattern.



- ① Sélectionnez le numéro de pattern que vous désirez ainsi changer
- ② Pressez le pad **[7]** en tenant enfoncé **[SHIFT]**.
- ③ Amenez le curseur sur la position "Start" (début) avec **[◀]** et **[▶]**, puis déterminez la mesure dans laquelle vous désirez placer le début de reproduction avec **[▼]** et **[▲]**

```
Reframe?      000#
Start=02m 024clk
```

↑  
La première mesure devant être jouée

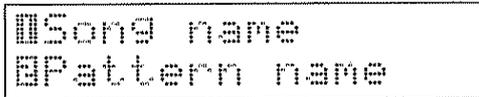
↑  
Le coup d'horloge sur lequel commencera la mesure

- ④ Amenez le curseur sur la position "clk" avec **[◀]** et **[▶]**  
Déterminez combien de coups d'horloge (clocks) séparent la nouvelle position de départ du début de la mesure choisie en procédure ③ avec **[▼]** et **[▲]** (un coup d'horloge ou "clock" = 1/384e de ronde).
- ⑤ Pressez **[YES]**  
L'affichage répond par "Completed" quand le changement de début de mesure est effectué.
  - \* Pour annuler le changement de début de mesure, pressez **[NO/EXIT]** au lieu de **[YES]**

### j. Appellation d'un pattern rythmique (Pattern Name)

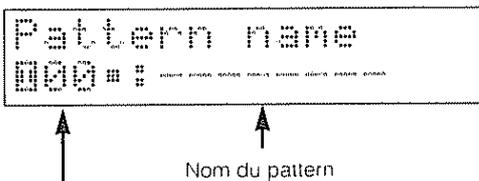
Vous pouvez nommer chaque pattern que vous créez en employant jusqu'à huit caractères. En nommant les patterns rythmiques, vous pourrez facilement trouver les patterns que vous désirez utiliser.

- 1 Pressez le pad **[16]** en tenant enfoncé **[SHIFT]**



A rectangular display area showing two lines of text in a monospaced font. The first line reads "Song name" and the second line reads "Pattern name".

- 2 Pressez la touche **[2]** du pavé numérique pour sélectionner "Pattern name"  
L'affichage répond par :



A rectangular display area showing two lines of text. The first line reads "Pattern name" and the second line shows a cursor (two vertical bars) followed by a colon and a series of dashes. Below the display, two arrows point upwards to the first and second characters of the second line. The text "Nom du pattern" is centered below the second arrow.

Numéro du pattern devant être nommé

- 3 Déterminez la banque de patterns et le numéro du pattern avec **[▼]** et **[▲]**.
- 4 Déplacez le curseur avec **[◀]** et **[▶]** puis créez un nom de pattern en employant **[▼]** et **[▲]** ou les touches du pavé numérique.

Presser une touche de pavé numérique sélectionnera (dans l'ordre) les caractères sérigraphiés au dessus de cette touche. Pour sélectionner les minuscules, pressez la touche voulue en tenant enfoncé **[SHIFT]**.

- 5 Lorsque vous avez terminé le réglage du nom, pressez **[NO/EXIT]**.

## 4. Edition des patterns rythmiques

### k. Exemple de création d'un pattern rythmique complet

Maintenant, essayons de faire un pattern rythmique difficile tel que celui ci-dessous

The image shows a musical score for a complex rhythmic pattern in 4/4 time. The score is divided into four measures, each with a different drum pattern. The notation includes various drum sounds and tom patterns, with labels indicating the specific sounds and their positions.

Labels for the first measure:

- Caisse claire
- Charleston fermée
- Charleston ouverte
- Toms (aigu, médium, basse)
- Note "fantôme"
- Grosse caisse

The four measures are:

- Measure 1: A basic 4/4 pattern with a snare on the second and fourth beats, a hi-hat on the first and third beats, and a bass drum on the first and third beats.
- Measure 2: A more complex pattern with a snare on the second and fourth beats, a hi-hat on the first and third beats, and a bass drum on the first and third beats. It includes a Charleston fermée pattern on the snare.
- Measure 3: A complex pattern with a snare on the second and fourth beats, a hi-hat on the first and third beats, and a bass drum on the first and third beats. It includes a Charleston ouverte pattern on the snare.
- Measure 4: A complex pattern with a snare on the second and fourth beats, a hi-hat on the first and third beats, and a bass drum on the first and third beats. It includes a Note "fantôme" on the snare.

D'abord, faisons la première mesure. Puis copions la première mesure et éditons la pour faire la deuxième, la troisième et la quatrième. Enfin, enchaînons les quatre patterns.

## 4. Edition des patterns rythmiques

### ❖ Première mesure

Programmez les données à l'aide de la méthode d'enregistrement en temps réel. Puis programmez la triple croche du troisième temps en enregistrement en pas à pas.

- 1 Pressez **[REC]** pour appeler l'affichage d'enregistrement en temps réel

```

Rec: 000# -----
M: 01/02 Qnt: 1/16
  
```

- 2 Déplacez le curseur avec **[◀]** et **[▶]** puis sélectionnez un numéro de pattern avec **[▼]** et **[▲]**.
- 3 Déplacez le curseur avec **[◀]** et **[▶]** et réglez la quantification sur "1/16" avec **[▼]** et **[▲]**.
- 4 Pressez **[ERASE]** en tenant enfoncé **[SHIFT]** pour effacer d'éventuelles données de jeu pré-existantes. Réglez le format de mesure (time sign) sur "4/4" avec **[▼]** et **[▲]**, puis réglez le nombre de mesures sur "1".
- 5 Pressez **[START/STOP]** pour commencer l'enregistrement.
- 6 Programmez les notes autres que les triples croches jusqu'au quatrième temps, en vous guidant sur le son du métronome.

Ensuite, programmez la triple croche (grosse caisse) en pas à pas.

- 7 Pressez **[REC]** en tenant enfoncé **[SHIFT]**

```

Step: 000# -----
Disp: 01 Zm: 1/16
  
```

- 8 Sélectionnez l'affichage d'enregistrement en utilisant **[◀]** et **[▶]**.
- 9 La R-70 étant stoppée, frappez le pad correspondant (grosse caisse) pour appeler l'affichage qui vous indiquera où la grosse caisse a été programmée.

```

M      ↓      ↓      ↓
██ . . ████ . . ████ . . ████ . . ████ . . ████
  
```

- 10 Pressez **[ZOOM IN]** deux fois pour régler la valeur de zoom sur "1/32".
- 11 Commencez la reproduction et programmez une note comme suit :

```

M      ↓      ↓      ↓
██ . . . . ████ ████ . . . . ████ ████ . . . . ████ ████ . . . . ████ ████
  
```

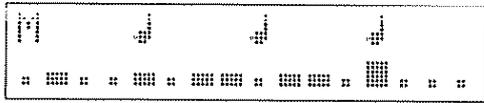


Programmez ici

## 4. Edition des patterns rythmiques

- ⑫ De la même façon, programmez la triple croche de caisse claire

Zoom = 1/16



Zoom = 1/32



↑  
Programmez ici

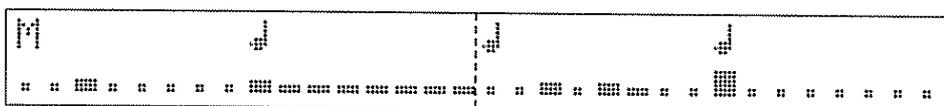
❖ Deuxième mesure

Copiez la première mesure que vous venez de faire, puis effacez la caisse claire et la charleston sur le second temps et enfin programmez le roulement.

- ① Avec la fonction de copie de pattern (voir page 1-30), copiez le pattern rythmique de la première mesure dans un autre numéro de pattern (deuxième mesure).

D'abord, effacez la caisse claire et la charleston sur le second temps, puis programmez le roulement.

- ② Pressez **[REC]**.
- ③ Commencez la reproduction et tenez enfoncé **[ERASE]**. Ensuite, tenez enfoncé le pad de la caisse claire toute la durée du second temps.
- ④ De la même façon, effacez la caisse claire sur le deuxième temps.
- Ensuite, programmez le roulement sur le deuxième temps.
- ⑤ Pressez **[REC]** en tenant enfoncé **[SHIFT]**
- ⑥ Sélectionnez l'affichage d'enregistrement en utilisant **[◀]** et **[▶]**.
- ⑦ La R-70 étant stoppée, pressez le pad correspondant pour appeler l'affichage qui vous indique où la caisse claire a été programmée.
- ⑧ Pressez **[ZOOM IN]** pour régler la valeur de zoom sur "1/32".
- ⑨ Commencez la reproduction, puis programmez la caisse claire comme suit :



↓  
Programmez dans cette section

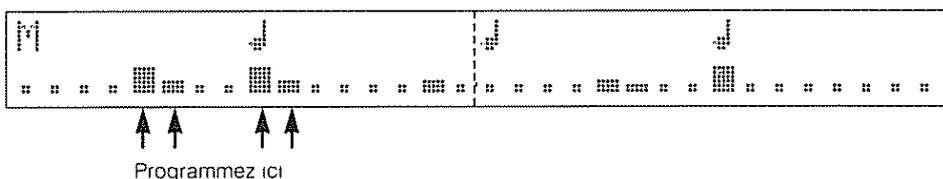
### ❖ Troisième mesure

Copiez le pattern rythmique de la première mesure. Puis effacez la grosse caisse, la caisse claire, la charleston jusqu'au deuxième temps, puis programmez le fla de caisse claire sur le premier et le deuxième temps.

- ① Avec la fonction de copie de pattern (voir page 1-30), copiez le pattern rythmique de la première mesure dans un autre numéro de pattern (troisième mesure).
- ② Comme dans la deuxième mesure, effacez la grosse caisse et la caisse claire jusqu'au deuxième temps et la caisse claire jusqu'au milieu du troisième temps.
- ③ Programmez les données écrites dans le score en utilisant la méthode d'enregistrement en temps réel.

Ensuite, programmez le fla de caisse claire.

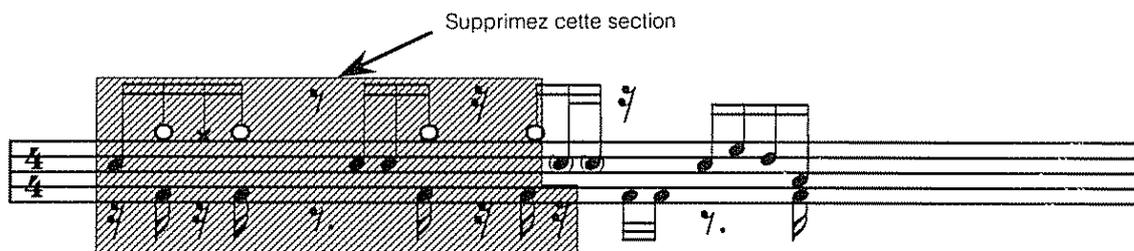
- ④ Pressez **[REC]** en tenant enfoncé **[SHIFT]**.
- ⑤ Sélectionnez l'affichage d'enregistrement en utilisant **[◀]** et **[▶]**.
- ⑥ La R-70 étant stoppée, pressez le pad correspondant
- ⑦ Commencez la reproduction puis programmez les triples croches de caisse claire



### ❖ Quatrième mesure

Copiez la première mesure avec la fonction de copie de pattern. Effacez la grosse caisse, la caisse claire et la charleston jusqu'au milieu du troisième temps, puis programmez les données en fonction de la partition.

- ① Avec la fonction de copie de pattern (voir page 1-30), copiez le pattern rythmique de la première mesure en un autre numéro de pattern (quatrième mesure).
- ② Comme dans la deuxième mesure, effacez la grosse caisse et la caisse claire jusqu'au milieu du troisième temps et la caisse claire jusqu'au deuxième temps.



- ③ Programmez les données de la première mesure avec la méthode d'enregistrement en temps réel.

Enfin, connectez les patterns rythmiques 1-4 avec la fonction d'enchaînement (Pattern Append, voir page 1-3).

### 2. Edition des notes (paramètres de séquence) programmées dans un pattern rythmique

La R-70 vous permet d'éditer les paramètres de séquence de chaque note programmée dans un pattern rythmique. Les paramètres de séquence comprennent la dynamique, la hauteur, le temps de chute, la nuance, le panoramique, le décalage dans le temps et le fla. En éditant les paramètres de séquence, vous pouvez modifier le timbre ou l'emplacement des sons, même après que le pattern rythmique ait été créé.

#### a. Description des paramètres de séquence

- Hauteur (Pitch), temps de chute (Decay) et nuance ont des valeurs basées sur les paramètres de son (voir page 4-2). Cela étant, vous pouvez modifier les valeurs de base réglées dans les paramètres de son en éditant les paramètres de séquence correspondants.
- ❖ Dynamique ou "Velocity" (1-127)

La dynamique est la force avec laquelle vous frappez les pads. La façon dont vous frappez les pads sera enregistrée en tant que volume dans le pattern rythmique que vous créez.
- ❖ Hauteur ou "Pitch" (-128 + 127)

Cela règle la hauteur en paliers de 10 centièmes (un demi ton = 100 centièmes). Augmenter la valeur augmentera la hauteur. Augmenter la valeur de 1 augmentera la hauteur de 10 centièmes.

Lorsque ce réglage est sur "0", la valeur de hauteur est égale à la valeur réglée pour le paramètre de son.
- ❖ Temps de chute ou "Decay" (-16 + 15)

Cela détermine le temps nécessaire à la note pour disparaître. Augmenter la valeur rend le temps de chute plus long.

Lorsque ce paramètre est sur "0", la valeur du temps de chute est égale à la valeur réglée pour le paramètre de son.
- ❖ Nuance (-7 + 7)

En changeant la nuance, vous pouvez changer légèrement le caractère d'un son. Par exemple, frapper une cymbale en différentes zones de celle-ci entraîne des changements de timbre. Le paramètre nuance vous permet de reproduire ces types d'altération.

Lorsque ce paramètre est sur "0", la valeur de nuance devient égale à la valeur réglée pour le paramètre de son.
- ❖ Panoramique ou "Pan" (OFF, L6, L4, L2, C, R2, R4, R6)

Le paramètre panoramique (qui détermine l'emplacement du son dans le champ stéréo) peut être réglé pour un instrument qui est assigné à la sortie stéréo (LEFT ou "gauche" 1-6, C (pour centre), RIGHT ou "droite" 1-6).

  - Quand ce paramètre est sur "OFF", le réglage de panoramique correspondant au paramètre de mixage (voir page 4-2) est automatiquement employé.
  - L'édition du paramètre panoramique n'affecte pas l'emplacement du son si son assignation de sortie (en sortie de mixage) est réglée sur "Individual".
- ❖ Décalage dans le temps ou "Timing Shift" (-4 + 8)

Cela décale vers l'avant ou l'arrière l'emplacement du son, par unités de 1/384e de ronde. Éditer ce décalage n'affecte pas l'indication de position en enregistrement en pas à pas.
- ❖ Fla (OFF/ON)

Régalez ce paramètre sur ON pour ajouter des effets de fla. Les flas seront reproduits en fonction des réglages déterminés dans "Programmation d'un fla" (voir page 1-9).

## b. Comment éditer les paramètres de séquence

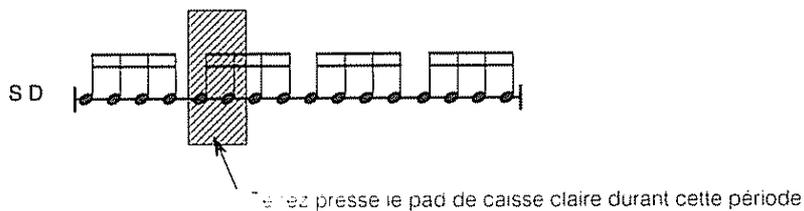
Il y a trois méthodes différentes pour éditer les paramètres de séquence :

- ❖ Edition en temps réel
- ❖ Edition en pas à pas
- ❖ Edition globale

### ○ Edition en temps réel

L'édition en temps réel vous permet d'éditer un paramètre de séquence en jouant sur le pad correspondant (correspondant à l'instrument que vous désirez éditer) par dessus les données de jeu déjà présentes. La R-70 étant en reproduction durant le mode d'édition en temps réel, pressez le pad correspondant. Lorsque le pad est pressé, le paramètre de l'instrument assigné à ce pad se change pour prendre la valeur jouée.

Par exemple



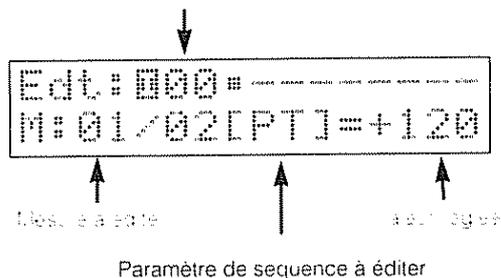
Si vous tenez enfoncé le pad durant la période indiquée par le schéma, seules deux notes du second temps seront éditées. Il est également possible d'éditer la valeur en fonction de la pression appliquée au pad.

- \* Il est utile d'utiliser la fonction de liste d'instruments lorsque vous désirez savoir quels sont les instruments utilisés dans le pattern rythmique (P 6-6)

#### ① Pressez **[EDIT]**.

Le mode d'édition en temps réel est sélectionné.

Pattern rythmique dans lequel vous désirez éditer les paramètres de séquence



#### ② Déplacez le curseur avec **[←]** et **[→]** puis sélectionnez le pattern rythmique avec **[▼]** et **[▲]**.

- \* Vous ne pouvez pas sélectionner le pattern rythmique pendant une reproduction

#### ③ Déplacez le curseur avec **[←]** et **[→]**, puis déterminez le numéro de mesure du pattern rythmique avec **[▼]** et **[▲]**

- \* Vous pouvez également choisir le numéro de mesure avec **[BWD]** ou **[FWD]**
- \* Vous ne pouvez pas sélectionner le numéro de mesure pendant une reproduction

## 4. Edition des patterns rythmiques

- ④ Déplacez le curseur sur la position entre crochets avec `[◀]` et `[▶]`, puis sélectionnez le paramètre de séquence à éditer avec `[▼]` et `[▲]`.  
Vous pouvez également sélectionner le paramètre de séquence en employant `[▼]` et `[▲]` tout en tenant enfoncé `[SHIFT]` où que soit le curseur.
- ⑤ Amenez le curseur dans le coin inférieur droit de l'afficheur avec `[◀]` et `[▶]`, puis réglez la valeur du paramètre à programmer en étape ⑦.
- ⑥ Pressez `[START/STOP]` pour commencer la reproduction.
- ⑦ Pressez le pad qui correspond à l'instrument devant être édité.  
Lorsque le pad est pressé, le paramètre de séquence sera modifié pour prendre la valeur choisie.
- ⑧ Pour poursuivre l'édition d'autres paramètres, répétez les étapes ④-⑦.
- ⑨ Pressez `[START/STOP]` pour stopper la reproduction.
- ⑩ Lorsque vous avez réglé tous les paramètres de séquence désirés, pressez `[EDIT]`.

### Référence

Il est également possible de régler la valeur d'un paramètre en changeant la force avec laquelle vous pressez le pad. Sélectionnez l'affichage suivant avec `[▼]` et `[▲]`.

```
After touch edit  
[LULI]           =NARROW+
```

↑                      ↑  
Paramètre de séquence    Intensité de changement

Réglez la façon dont chaque paramètre de séquence doit être affecté par la force avec laquelle vous pressez le pad. Vous pouvez éditer un paramètre de séquence en changeant la force avec laquelle vous pressez le pad, dans cet afficheur.

La façon dont un paramètre de séquence sera affecté est indiqué ci-dessous :

NARROW -/+ :            La valeur d'un paramètre de séquence change très modérément.

MEDIUM -/+ :            La valeur d'un paramètre de séquence change modérément.

WIDE -/+ :                La valeur d'un paramètre de séquence change radicalement.

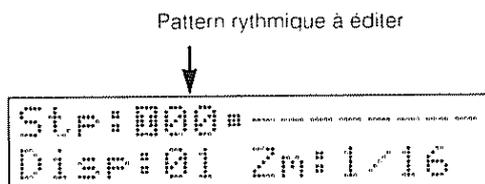
Lorsque le réglage est "+", la valeur augmente lorsque le pad est pressé plus fort.

Lorsque la valeur est réglée sur "-", la valeur diminue lorsque l'on presse le pad plus fort.

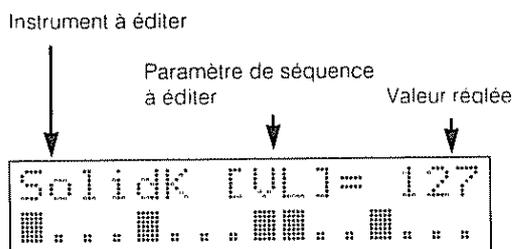
### ○ Edition pas à pas

La fonction d'édition en pas à pas vous permet d'éditer chaque note programmée dans un pattern rythmique. Cela vous permet de faire des changements très précis.

- ① Pressez **[REC]** en tenant enfoncé **[SHIFT]**.
- ② Sélectionnez l'affichage suivant (affichage de base) avec **[◀]** et **[▶]**. Sélectionnez le numéro de pattern devant être édité avec **[▼]** et **[▲]**.



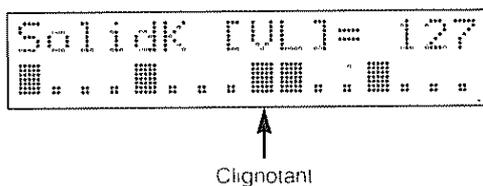
- ③ Sélectionnez l'affichage suivant (affichage d'édition) avec **[◀]** et **[▶]**



- ④ Avec la R-70 stoppée, amenez le curseur dans le coin supérieur gauche de l'afficheur avec **[◀]** et **[▶]**, puis sélectionnez l'instrument à éditer avec **[▼]** et **[▲]**, ou encore le pad correspondant.

- \* Lorsque vous utilisez **[▼]** et **[▲]**, vous pouvez également sélectionner l'instrument pendant le jeu.
- \* Si vous désirez éditer pendant l'écoute du rythme, pressez **[START/STOP]** pour lancer la reproduction

- ⑤ Pressez **[BWD]** ou **[FWD]** pour faire clignoter le step devant être édité.



- ⑥ Amenez le curseur sur la position "[ ]" avec **[◀]** et **[▶]**, puis sélectionnez le paramètre de séquence à éditer à l'aide de **[▲]** et **[▼]**

- \* Le paramètre de séquence peut également être sélectionné en pressant **[▼]** ou **[▲]** tout en tenant enfoncé **[SHIFT]**, quel que soit l'emplacement où se trouve le curseur.



### ○ Edition globale

La fonction d'édition globale vous permet d'éditer chaque instrument programmé dans un pattern rythmique.

La plage de variation des valeurs de paramètre pouvant être réglées est la suivante :

Paramètre de séquence	Plage de réglage
Velocity (dynamique)	-64 à +63
Pitch (hauteur)	-128 à +127
Decay (chute)	-16 à +15
Nuance	-7 à +7
Pan (panoramique)	OFF / L2, 4, 6 / C / R2, 4, 6
Timing Shift (décalage)	-6 à +6
Flam (fla)	ON/OFF

① Sélectionnez le numéro de pattern à éditer (P 1-28)

② Pressez le pad **EDIT** en tenant enfoncé **SHIFT**

```
Glob edt? P:000#
Inst      =All
```



Instrument à éditer

③ Choisissez l'instrument à éditer avec **▼** et **▲**, ou le pad correspondant

- \* Si vous désirez éditer toutes les notes de l'instrument, sautez l'étape ③
- \* Vous ne pouvez pas sélectionner un instrument qui n'est pas actuellement employé par le pattern rythmique

④ Sélectionnez l'affichage de réglage de paramètre avec **◀** et **▶**

```
Glob edt? P:000#
Param    =UL(±00)
```



va être réglée

Paramètre de séquence à éditer

## 4. Edition des patterns rythmiques

---

⑤ Déplacez le curseur sur la gauche de la ligne inférieure avec **[◀]** et **[▶]**, puis sélectionnez le paramètre de séquence à éditer avec **[▼]** et **[▲]**.

⑥ Amenez le curseur sur la droite de la ligne inférieure avec **[◀]** et **[▶]**, puis réglez la valeur du paramètre avec **[▼]** et **[▲]**.

- Un seul paramètre peut être édité à la fois

⑦ Pressez **[YES]**

L'affichage répondra par "Are you sure ?" (Êtes-vous sûr ?).

⑧ Pressez **[YES]** à nouveau.

L'affichage répondra par "Completed" lorsque l'édition est terminée.

- Pour annuler l'édition, pressez **[NO/EXIT]** au lieu de **[YES]**
- Si vous désirez poursuivre l'édition d'autres paramètres ou autres instruments, répétez les étapes ②-⑧.

# Chapitre 2

## Morceau (Song)

# 1. Programmation d'un morceau

---

Un morceau ou «song» peut être fait en arrangeant les patterns rythmiques selon votre ordre préféré. Jusqu'à 20 morceaux peuvent être écrits en mémoire interne ou sur une carte mémoire. La R-70 vous permet également de régler le tempo ou le volume de chaque morceau.

## ○ Données qui peuvent être écrites dans un morceau

Les morceaux peuvent contenir différentes sortes de données telles que des répétitions (symbole de répétition), des changements de tempo, des changements de volume, et des points de marquage (marques) pour des reprises, ainsi bien entendu que des patterns rythmiques.

### ❖ Pattern rythmique

Vous pouvez déterminer quels patterns rythmiques seront programmés dans un morceau. Vous pouvez utiliser au choix un pattern rythmique venant de la mémoire interne ou d'une carte mémoire.

### ❖ Répétition

Ce paramètre vous permet de faire se répéter un section spécifique (depuis la partie de départ jusqu'à la partie de fin) du morceau.

### ❖ Changement de tempo

Ce paramètre vous permet de changer le tempo d'un morceau depuis le pattern que vous aurez déterminé.

### ❖ Changement de volume

Ce paramètre vous permet de changer le volume d'un morceau depuis le pattern que vous aurez déterminé.

### ❖ Marquage

Cela vous permet de placer un point de marquage (nommé à l'aide de six lettres) en cours de morceau. En utilisant ensuite la fonction de recherche de marquage (voir page 2-10, page 2-14), vous pourrez rapidement retrouver le point de marquage.

## ○ Structure du morceau

Chaque élément du morceau, y compris les patterns rythmiques, est appelé une partie ou «PART» en anglais. Les parties écrites dans un morceau sont numérotées depuis le début du morceau. Vous pouvez écrire jusqu'à 999 parties dans un morceau.

(Exemple)

Numéro de partie	001	002	003	004	005	006	007	008	009
Données de morceaux	Pattern 01	Pattern 02	Chgt de tempo	Répétition II:	Pattern 04	Répétition :II x 1	Marque	Chgt de volume	Pattern 10

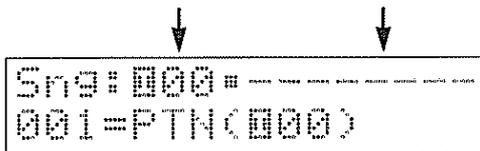
## 1. Création de base d'un morceau

Un morceau est à la base créé par arrangement de patterns rythmiques. Ce suit explique la procédure basique de création d'un morceau.

- \* La création d'un morceau avec l'emploi de parties telles que répétition ou changement de tempo est décrite dans «description des données de morceaux» (voir page 2-5).

- ① Passez en mode de création de morceau en pressant **SONG CREATE**.

Numéro du morceau à créer    Nom du morceau

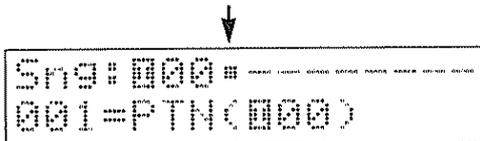


Numéro de la partie à écrire

- ② Amenez le curseur sur la position "Sng :" avec **◀** et **▶**, puis sélectionnez un numéro de morceau avec **▼** et **▲**.

- \* Vous ne pouvez pas sélectionner un numéro de morceau pendant que l'unité est en reproduction.
- \* Si des données existent déjà dans les numéros de morceau sélectionnés, "■" apparaîtra dans le coin supérieur droit correspondant aux numéros de morceau. Si aucune donnée n'existe, "□" apparaîtra.

Lorsque des données existent



Lorsqu'aucune donnée n'a été écrite



- \* Si des données sont écrites dans le numéro de morceau choisi, effacez-les avec la fonction "Song Clear" (P. 2-21)

- ③ Amenez le curseur sur la position située après "PTN" avec **◀** et **▶**.

- ④ Déterminez le premier numéro devant être écrit avec **▼** et **▲**.

- \* Si vous désirez écouter le pattern rythmique que vous avez choisi, pressez **START/STOP**.

- ⑤ Pressez **YES** pour écrire le pattern rythmique sélectionné dans le morceau choisi.

- \* Le numéro de partie suivant sera automatiquement appelé.

- ⑥ Répétez les étapes ④ et ⑤ pour écrire la totalité du morceau.

- \* Pour faire jouer le morceau que vous venez de créer, suivez la procédure "Reproduction d'un morceau (P. 2-11)

## 1. Programmation d'un morceau

- \* Vous pouvez écrire un morceau avec des patterns rythmiques d'une carte mémoire même s'il n'y a aucune carte mémoire insérée dans la fente prévue à cet effet. Toutefois, les parties employant un pattern rythmique d'une carte mémoire seront dès lors obligées d'employer un pattern rythmique vierge lors de la création du morceau.

### ○ Edition d'un morceau

Si vous désirez changer les numéros de pattern que vous avez mémorisés dans un morceau, suivez cette procédure depuis le mode de création de morceau :

- ① Amenez le curseur sur le numéro de partie (à gauche à la ligne inférieure de l'affichage) avec **[◀]** et **[▶]**, puis choisissez la partie que vous désirez éditer avec **[▼]** et **[▲]**.  
Le numéro de partie peut également être déterminé avec **[BWD]** et **[FWD]**. Lorsque vous utilisez ces touches, la position du curseur dans l'afficheur n'a plus d'importance.

```
Srs: 000 = -----  
001 = PTN(000) ?
```

↑            ↑

Numéro de partie      Données devant être écrites

- ② Amenez le curseur sur la position située après "PTN" avec **[◀]** et **[▶]**, puis sélectionnez le nouveau numéro de pattern devant être écrit avec **[▼]** et **[▲]**.
- \* Si vous tenez enfoncé **[BWD]** ou **[FWD]** vous pouvez obtenir un changement continu du numéro de partie. De plus, un changement plus rapide de la partie peut être obtenu si vous tenez enfoncé **[BWD]** (**[FWD]**) pendant que vous pressez **[FWD]** (**[BWD]**).
- \* Si vous désirez éditer d'autres données de morceau que celles des patterns rythmiques, suivez "Description des données de morceau" (P. 2-5).
- ③ Pressez **[YES]** pour écrire le nouveau pattern rythmique dans le morceau.
- ④ Pour poursuivre l'édition sur d'autres numéros de patterns, répétez les étapes ① à ③.

### ○ Edition d'un pattern rythmique

Même pendant que vous faites un morceau, vous pouvez éditer les données de jeu ou les paramètres de séquence des patterns rythmiques employés dans le morceau.

Depuis le mode de création de morceau, suivez cette procédure :

#### ❖ Edition des données de jeu

- ① Amenez le curseur sur le numéro de partie (à gauche dans la ligne inférieure de l'afficheur) puis déterminez le numéro de partie qui contient le pattern rythmique devant être édité, cela à l'aide de **[▼]** et **[▲]**.
- ② Pressez **[REC]** (pour sélectionner le mode d'enregistrement en temps réel).  
Vous pouvez si vous le désirez presser **[REC]** en tenant enfoncé **[SHIFT]** (pour sélectionner le mode d'enregistrement en pas à pas).

```
Rec: 000 = -----  
M: 01/02    Ont: 1/16
```

```
Stp: 000 = -----  
Disp: 01    Zm: 1/16
```

- ③ Editez le pattern rythmique de la même façon que dans "Création de patterns rythmiques (P. 1-2).
- ④ Pressez **NO/EXIT** pour retourner en création de morceau.
- \* Pour poursuivre l'édition des patterns rythmiques des autres parties, amenez le curseur sur le numéro de partie puis sélectionnez le numéro de la partie devant être éditée avec **▼** et **▲**.

❖ **Edition des paramètres de séquence**

- ① Amenez le curseur sur le numéro de partie (à gauche de la ligne inférieure de l'afficheur) puis déterminez le numéro de partie contenant le pattern rythmique devant être édité, cela à l'aide de **▼** et **▲**.
- ② Pressez **EDIT** ou pressez **REC** en tenant enfoncé **SHIFT**.

```
Edt: 000#-----
M: 01/02[PT]=+120
```

```
Stp: 000#-----
Disp: 01 Zm: 1/16
```

- ③ Editez le paramètre de séquence de la même façon que dans "Edition en temps réel" (P. 1-43) ou "Edition pas à pas (P. 1-45).
- ④ Pressez **NO/EXIT** pour retourner en mode de création de morceau.
- \* Pour poursuivre l'édition sur d'autres patterns rythmiques, amenez le curseur sur le numéro de partie puis sélectionnez le numéro de la partie devant être éditée avec **▼** et **▲**.

## 2. Description des données de morceau

Ce qui suit décrit comment chaque donnée de morceau fonctionne et comment elle doit être réglée. Toutes les données de morceau doivent être traitées exactement de la même façon qu'un pattern rythmique placé dans le morceau.

- \* Si vous désirez ajouter des données de morceau après écriture d'un pattern rythmique, référez-vous à "Insertion de partie" (P. 2-16).

### a. Répétition

Cela vous permet de faire répéter une section spécifique d'un morceau. Vous pouvez déterminer la partie de départ (II:) et la partie de fin (:II x 1), puis le nombre de répétitions. Le nombre de répétitions peut être réglé entre 1 et 99.

(Exemple)

Données de morceau	Pattern A	Répétition II:	Pattern B	Pattern C	Répétition :II x 1	Pattern D	Pattern E
--------------------	-----------	----------------	-----------	-----------	--------------------	-----------	-----------

Quand le morceau est joué	Pattern A	Pattern B	Pattern C	Pattern B	Pattern C	Pattern D	Pattern E
---------------------------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

# 1. Programmation d'un morceau

Suivez cette procédure (depuis le mode de création de morceau) lorsque vous désirez régler une section à répéter :

- ① Amenez le curseur sur les données de morceau (au centre de la ligne inférieure de l'afficheur) avec  $\leftarrow$  et  $\rightarrow$ , puis sélectionnez le symbole de début de répétition (:||) avec  $\downarrow$  et  $\uparrow$ .



- ② Pressez **YES**.

La partie porteuse du symbole de début de répétition est écrite dans le morceau.

- ③ Ecrivez le pattern rythmique devant être répété (vous pouvez en écrire plus d'un)
- ④ Amenez le curseur sur les données de morceau avec  $\leftarrow$  et  $\rightarrow$  puis sélectionnez le symbole de fin de répétition (:||) avec  $\downarrow$  et  $\uparrow$

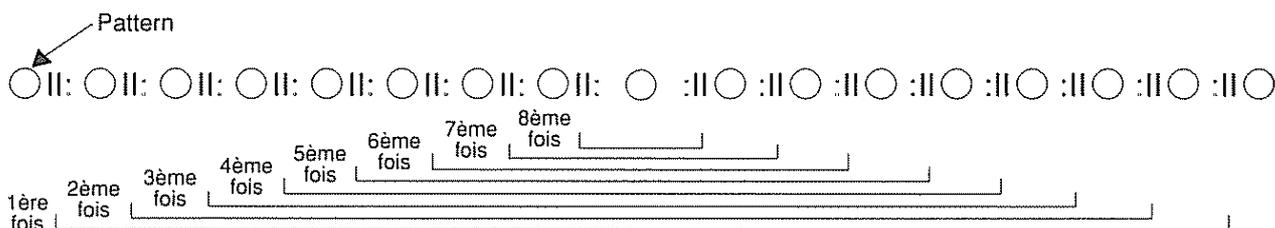


↑  
Le nombre de répétitions

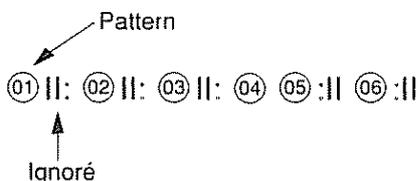
- ⑤ Déplacez le curseur avec  $\leftarrow$  et  $\rightarrow$  puis réglez le nombre de répétitions
- ⑥ Pressez **YES**.

Le symbole de fin de répétition et le nombre de répétitions sont à présent inscrits dans le morceau.

- \* Vous pouvez configurer jusqu'à huit paires de symboles de répétition à l'intérieur d'une section elle-même à répéter (entre le symbole de début de répétition et le symbole de fin).



- \* Si vous réglez plus de huit paires de symboles de répétition dans une même zone elle-même à répéter, ou si les paires ne sont pas correctement configurées, la section la plus interne cernée par le plus proche symbole de début de répétition et le plus proche symbole de fin de répétition est alors automatiquement choisie, les deux symboles les plus proches étant alors accouplés, ensuite c'est au tour de la seconde paire qui sera ainsi accouplée, et ainsi de suite.



La séquence reproduite : 01 → 02 → 03 → 04 → 05 → 04 → 05 → 06 → 03 → 04 → 05 → 04 → 05 → 06 →

## b. Changement de tempo

Ce paramètre vous permet de changer de tempo en cours de morceau. Le morceau sera reproduit avec le nouveau tempo que vous aurez réglé à partir du pattern rythmique suivant (partie suivante). En réalité, vous ne fixez pas le tempo en valeur absolue mais la variation par rapport au tempo précédent (exprimée sous forme de pourcentage : 20 -250 %).

(Exemple)

Données de morceaux	Pattern A	Pattern A	Chgt de tempo 150%	Pattern B	Pattern C
Quand le morceau est joué	Pattern A	Pattern A	Pattern B	Pattern C	
Tempo	100	100	150	150	

Lorsque vous faites un morceau en mode de création de morceau, programmez les données de changement de tempo dans la partie précédant immédiatement le pattern rythmique dont le tempo doit être modifié.

- ① Amenez le curseur sur les données de morceau (au centre de la ligne inférieure de l'afficheur) avec  et , puis sélectionnez "TMP" avec  et

```

Sns: 000 #
003=TMP (x100%) ?
    
```



Rapport de changement de tempo

- ② Amenez le curseur sur la droite de la ligne inférieure de l'afficheur, et réglez le nouveau tempo avec  et
  - ③ Pressez  pour écrire la donnée de changement de tempo dans le morceau.
- \* Pour ajouter des données de changement de tempo après qu'un morceau ait été créé, ajoutez une partie en suivant la procédure "Insertion de partie" (P. 2-16).
  - \* Réglez le tempo d'origine du morceau avec "Tempo du morceau" (P. 2-15).
  - \* Même si vous avez réglé le paramètre de changement de tempo, le tempo restera le même si le tempo du morceau (P. 2-15) a été réglé sur "PTN".

## 1. Programmation d'un morceau

### c. Changement de volume

Ce paramètre vous permet de changer le volume en milieu de morceau. Le morceau sera reproduit avec le nouveau volume que vous aurez réglé à partir du pattern rythmique suivant (partie suivante). En réalité, vous réglez le pourcentage de variation du volume (le pourcentage va de 20 à 250 %).

(Exemple)

Données de morceaux	Pattern A	Pattern B	Chgt de volume 150%	Pattern C	Pattern D
Quand le morceau est joué	Pattern A	Pattern B	Pattern C	Pattern D	
Volume	40	40	60	60	

Lorsque vous faites un morceau en mode de création de morceau, programmez les données de changement de volume dans la partie précédant immédiatement le pattern rythmique dont vous désirez voir le volume changer.

- ① Déplacez le curseur sur les données de morceau (au centre de la ligne inférieure de l'afficheur) avec  et , puis sélectionnez "VOL" avec  et .

```
Sns: 000 #
003=VOL (x100%) ?
```



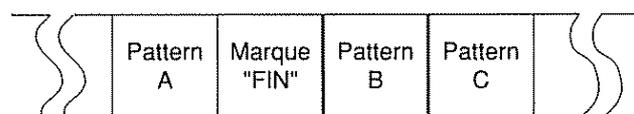
Rapport de changement de volume

- ② Amenez le curseur sur la droite dans la ligne inférieure de l'afficheur et réglez le nouveau volume avec  et .
  - ③ Pressez  pour écrire les données de changement de volume dans le morceau.
- \* Pour ajouter des données de changement de volume dans un morceau après qu'il ait été créé, ajoutez une partie en suivant la procédure "Insertion de partie" (P. 2-16).
  - \* Réglez le volume initial du morceau avec "Volume du morceau" (P. 2-15).

## d. Marquage

Cela vous permet de placer une marque à certains emplacements en cours de morceau et de nommer chacun de ces points de marquage avec 6 lettres. Vous pouvez placer des points de marquage en des emplacements importants tels qu'à la fin d'une introduction ou avant le final d'un morceau. De cette façon, vous pouvez rapidement atteindre la position désirée en utilisant la fonction de recherche de point de marquage, même lorsque les numéros de partie ont été modifiés par des procédures de suppression ou d'insertion de partie. En mode de reproduction de morceau, vous pouvez lancer la reproduction depuis le point de marquage que vous avez obtenu par recherche des points de marquage.

(Exemple)



### ○ Réglage du point de marquage

Régalez une marque sur la partie désirée.

Lorsque vous faites un morceau en création de morceau, programmez le point de marquage dans la partie située juste avant le pattern rythmique que vous désirez retrouver rapidement.

- ① Amenez le curseur sur les données de morceau (au centre de la ligne inférieure de l'afficheur) avec **[◀]** et **[▶]**, puis sélectionnez "MRK" avec **[▼]** et **[▲]**.

```

Sns: 000 # -----
001=MRK (Part A)?
    
```

- ② Amenez le curseur à droite de la ligne inférieure de l'afficheur et écrivez le nom du point de marquage à l'aide de **[▼]** et **[▲]**, du pavé numérique ou du curseur Value.

\* Le fait de presser une des touches du pavé numérique fera apparaître séquentiellement les lettres (celles inscrites au-dessus de la touche pressée). Pour sélectionner une lettre minuscule, pressez les touches en tenant enfoncé **[SHIFT]**.

- ③ Pressez **[YES]** pour écrire la donnée de marquage dans le morceau.

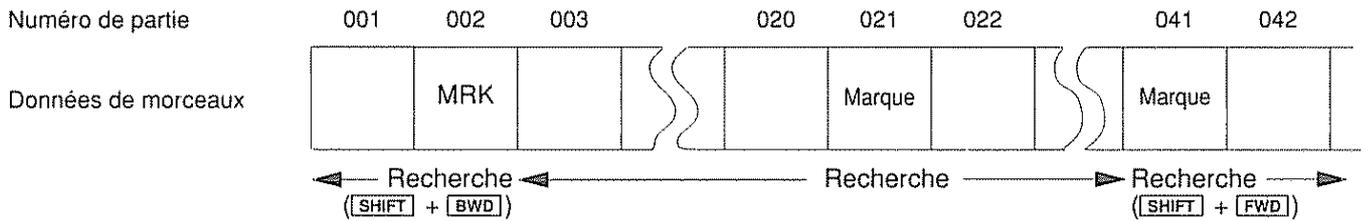
\* Pour programmer un point de marquage après qu'un morceau ait été créé, ajoutez d'abord une partie en suivant la procédure "Insertion de partie" (P. 2-16).

# 1. Programmation d'un morceau

## ○ Recherche d'un point de marquage

Cette fonction peut être utilisée dans un morceau qui contient des points de marquage. La fonction localisera le point voulu.

(Exemple)



En mode de création de morceau, suivez cette procédure :

- ① Pressez [FWD] (ou [BWD]) en tenant enfoncé [SHIFT].

```
Sno: 000#-----  
001=MRK(-----)
```

↑  
Nom du point de marquage

La fonction affiche "Now searching" et commence la recherche pour la marque la plus proche.

- \* Lorsqu'il n'existe aucune marque, "No Mark" s'affiche.

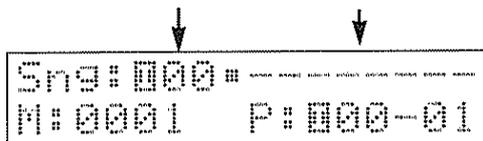
# 2. Reproduction d'un morceau

## 1. Faire jouer un morceau

Pour faire jouer le morceau que vous avez créé, suivez cette procédure :

1. Pressez **[SONG PLAY]**.

Numéro du morceau à jouer      Nom du morceau



Pattern rythmique etant joue dans le morceau

Mesuré du morceau actuellement reproduite

2. Déplacez le curseur sur la position "Sng" avec **[◀]** et **[▶]** et sélectionnez le numéro de morceau que vous désirez faire reproduire avec **[▼]** et **[▲]**

\* Vous ne pouvez pas sélectionner de nouveau numéro de morceau pendant que l'unité est en reproduction

3. Pressez **[START/STOP]** pour faire jouer le morceau sélectionné.

\* Si vous désirez faire reproduire le morceau depuis un autre point que son début, déterminez la mesure de départ (la R-70 étant stoppée) avec **[BWD]** et **[FWD]**. Puis pressez **[START/STOP]** en tenant enfoncé **[SHIFT]**. Pour choisir la mesure, vous pouvez amener le curseur sur le numéro de mesure avec **[◀]** et **[▶]** et utiliser **[▼]** et **[▲]**

\* Si vous tenez enfoncé **[BWD]** ou **[FWD]**, vous pouvez obtenir un changement continu de mesure. De plus, un changement plus rapide des mesures peut être obtenu si vous tenez enfoncé **[BWD]** (**[FWD]**) tout en tenant pressé **[FWD]** (**[BWD]**).

4. Pressez **[START/STOP]** à nouveau pour stopper la reproduction.

\* Si vous pressez **[START/STOP]** en tenant enfoncé **[SHIFT]** après l'étape ④, vous pouvez reprendre la reproduction depuis le point auquel elle a été stoppée.

\* Si vous sélectionnez un morceau qui ne contient aucune donnée, "※ ※" s'affichera.

\* Si vous essayez de faire reproduire un morceau qui contient des patterns rythmiques d'une carte mémoire alors que la carte mémoire n'est pas insérée dans la fente prévue à cet effet, l'unité s'arrêtera lorsqu'elle atteindra les patterns rythmiques de la carte mémoire et retournera au début du morceau. Alors, l'affichage indiquera "Card not ready".

## 2. Reproduction d'un morceau

---

### ○ Edition d'un pattern rythmique dans un morceau.

Même en mode de reproduction de morceau, vous pouvez éditer les données de jeu et les paramètres de séquence des patterns rythmiques écrits dans le morceau.

- \* Si des patterns rythmiques identiques sont inscrits plusieurs fois dans un même morceau, le fait d'éditer un des patterns rythmiques à un emplacement précis dans le morceau entraînera la même édition pour les mêmes patterns rythmiques placés en d'autres emplacements du morceau.

La R-70 étant stoppée et en mode de reproduction de morceau (Song play), suivez cette procédure :

#### ❖ Edition des données de jeu

- ① Pressez **[REC]**. Sinon, pressez **[REC]** en tenant enfoncé **[SHIFT]**.

La R-70 passera dans le mode ainsi sélectionné pour l'enregistrement de pattern.

```
Rec: 000 # -----  
M: 01/02 Qnt: 1/16
```

```
Stp: 000 # -----  
Disp: 01 Zm: 1/16
```

- ② Editez le pattern rythmique de la même façon que pour la création (P. 1-2)

- ③ Pressez **[NO/EXIT]**.

La R-70 retournera en mode de reproduction de morceau.

- \* Presser **[START/STOP]** en tenant enfoncé **[SHIFT]** fera reproduire le morceau depuis le début de la mesure que vous venez juste d'éditer.
- \* Pour poursuivre l'édition avec un pattern rythmique programmé dans une autre mesure, amenez le curseur sur le numéro de mesure (avec la R-70 stoppée) et déterminez le numéro de mesure avec **[▼]** et **[▲]**.

#### ❖ Edition des paramètres de séquence

- ① Pressez **[EDIT]**. Sinon, pressez **[REC]** en tenant enfoncé **[SHIFT]**.

```
Edt: 000 # -----  
M: 01/02 [PT] = +120
```

```
Stp: 000 # -----  
Disp: 01 Zm: 1/16
```

- ② Editez le pattern de la même façon qu'en édition en temps réel (P. 1-43) ou en édition en pas à pas (P. 1-45).

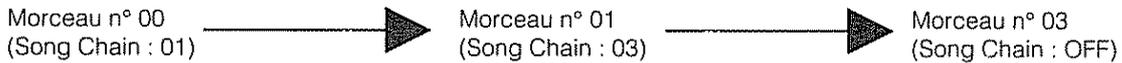
- ③ Pressez **[NO/EXIT]**.

La R-70 retournera en mode de reproduction de morceau.

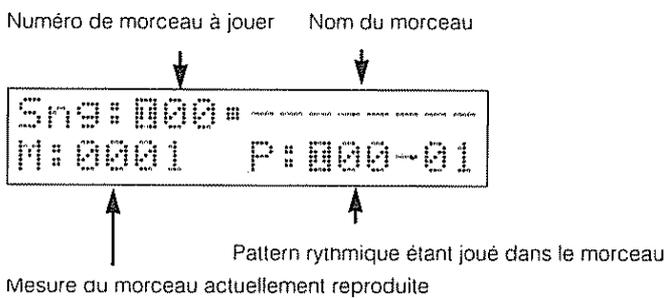
- \* Presser **[START/STOP]** en tenant enfoncé **[SHIFT]** fera reproduire le morceau depuis le début de la mesure que vous venez d'éditer.
- \* Pour poursuivre l'édition avec un pattern rythmique programmé dans une autre mesure, déplacez le curseur sur le numéro de mesure (avec la R-70 stoppée) et choisissez le numéro de mesure avec **[▼]** et **[▲]**.

## 2. Enchaînement de morceaux (Song Chain)

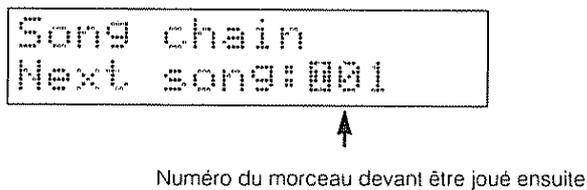
La R-70 vous permet de faire jouer de façon continue plus d'un morceau. Dans chaque morceau, vous pouvez spécifier le numéro du morceau qui devra être joué à la suite. Par conséquent, en réglant le numéro de morceau suivant (Song Chain) dans chacun des morceaux devant être joués dans la chaîne, vous pouvez obtenir une séquence de morceaux en reproduction.



- ① Pressez **SONG PLAY**.



- ② Déplacez le curseur sur la position "Sng:" avec **◀** et **▶**, puis sélectionnez le morceau à enchaîner avec **▼** et **▲**.
- ③ Sélectionnez le mode de réglage d'enchaînement (Song Chain) avec **◀** et **▶**



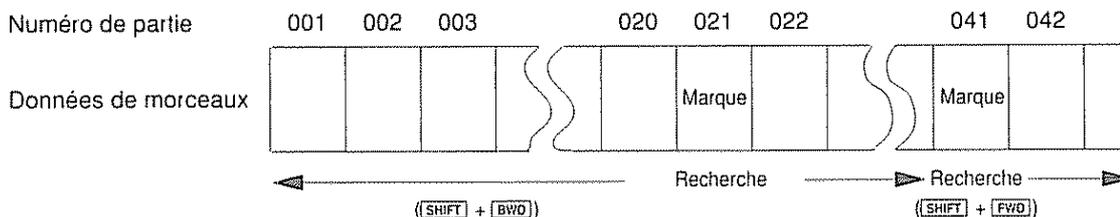
- ④ Déplacez le curseur sur la position "Next song:" avec **◀** et **▶**, puis déterminez le numéro de morceau devant joué ensuite avec **▼** et **▲**

\* Si vous ne désirez pas faire de réglages d'enchaînement, réglez le paramètre sur "OFF".

## 2. Reproduction d'un morceau

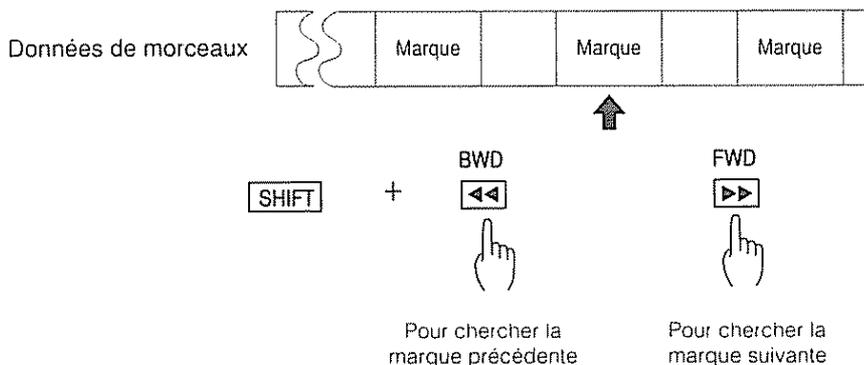
### 3. Recherche d'un point de marquage

Cette fonction vous permet de rechercher une marque que vous avez placée dans un morceau. Le morceau reprendra sa reproduction depuis la partie suivant le point de marquage.



La R-70 étant stoppée en mode de reproduction (Song Play), suivez cette procédure :

- ① Pressez **FWD** (ou **BWD**) en tenant enfoncé **SHIFT**



La R-70 affiche "Now searching" et commence la recherche du point de marquage situé juste avant (ou juste après) la mesure actuelle.



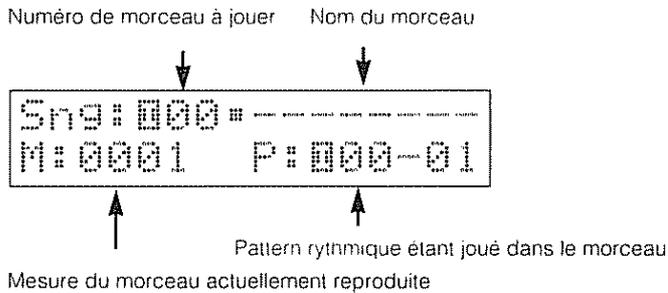
Nom du point de marquage

- \* S'il n'y a pas de point de marquage, l'affichage répond "No mark".
- ② Pressez **START/STOP** en tenant enfoncé **SHIFT** et le morceau sera reproduit depuis le point de marquage spécifié.

## 4. Tempo et volume du morceau

Vous pouvez régler un tempo initial (tempo du morceau) et un volume initial (volume du morceau) pour chaque morceau. Le volume et le tempo ainsi réglés sont automatiquement choisis lorsque le morceau démarre.

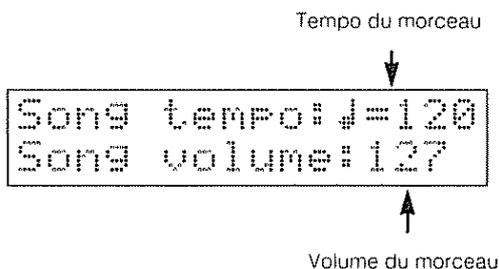
- ① Pressez **SONG PLAY**.



- ② Amenez le curseur sur la position "Sng:" avec **◀** et **▶** puis sélectionnez le morceau à éditer avec **▼** et **▲**

\* Vous ne pouvez pas sélectionner un numéro de morceau pendant que l'unité est en reproduction

- ③ Avec **◀** et **▶**, sélectionnez le mode de réglage du tempo et du volume de morceau.



- ④ Amenez le curseur sur la droite de la ligne supérieure de l'afficheur avec **◀** et **▶**, puis réglez le tempo du morceau (OFF/40 - 250/PTN) avec **▼** et **▲**

\* Si le tempo du morceau est réglé sur "PTN", le morceau sera automatiquement reproduit au tempo (P. 1-25) réglé dans les patterns rythmiques. Les changements de tempo (P. 2-7) seront ignorés

\* Avec un réglage sur "OFF", le morceau sera reproduit au tempo actuel.

\* Si vous réglez le tempo du morceau, c'est ce tempo qui sera employé pour faire démarrer le morceau.

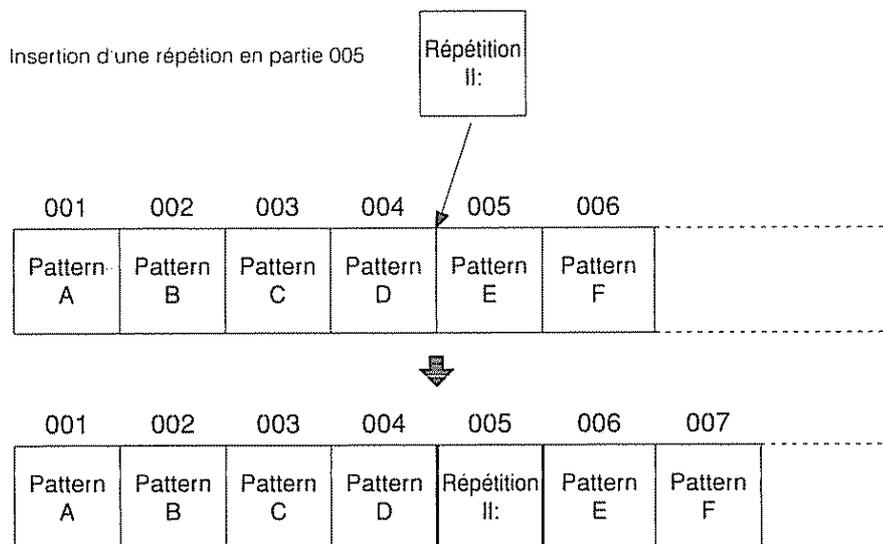
- ⑤ Amenez le curseur sur la gauche de la ligne supérieure de l'afficheur avec **◀** et **▶**, puis réglez le volume du morceau (1-127) avec **▼** et **▲**

# 3. Edition d'un morceau

Pour éditer un morceau, sélectionnez le mode de reproduction de morceau (Song Play) ou de création de morceau (Song Create) alors que l'unité est stoppée, puis sélectionnez le numéro de morceau.

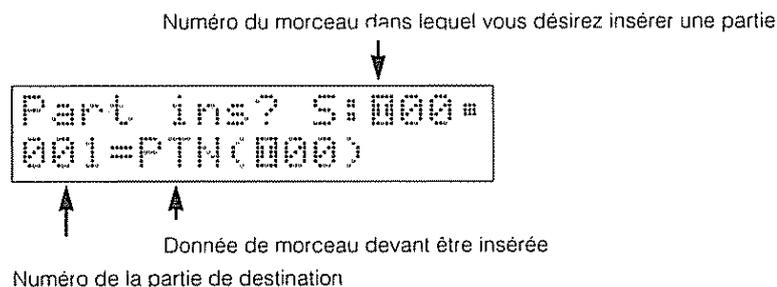
## 1. Insertion d'une partie (Part Insert)

La fonction d'insertion de partie vous permet d'insérer une nouvelle partie qui comprendra des données de morceau (pattern rythmique, marque de répétition, etc) au milieu d'un morceau



Les données de morceau qui peuvent être insérées sont les patterns rythmiques, les changements de tempo, de volume, les début de répétitions, les fins de répétitions et les points de marquage.

- ① Amenez le curseur sur la position «Sng :» avec **◀** et **▶**, puis sélectionnez le morceau à éditer avec **▼** et **▲**.
- ② Pressez le pad **9** en tenant enfoncé **SHIFT**.



- ③ Amenez le curseur sur la gauche de la ligne inférieure de l'afficheur avec **▼** et **▲** puis sélectionnez le numéro de partie où doit se faire l'insertion.

\* Les données de morceau que vous réglerez à l'étape suivante seront insérées en fait dans la partie située juste avant celle que vous venez de sélectionner à l'étape ③



## 3. Copie d'un morceau (Song Copy)

La fonction de copie de morceau vous permet de copier toutes les données d'un morceau dans un autre numéro de morceau. Cela est par conséquent utile pour conserver une copie des données d'origine pendant que vous accomplissez des modifications sur la copie effectuée.

- ① Pressez le pad **[F1]** en tenant enfoncé **[SHIFT]**

```
|| Song copy
|| Part copy
```

- ② Pressez la touche **[1]** du pavé numérique pour sélectionner «Song Copy».

```
song copy?
S: 000# + 005#
```



Numéro du morceau à copier

Numéro du morceau de destination de la copie

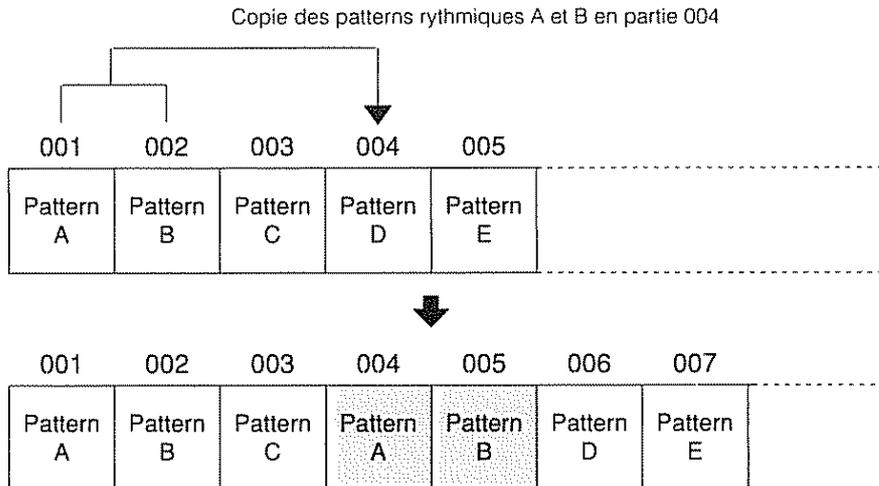
- ③ Déplacez le curseur sur la position après «S :» avec **[←]** et **[→]**, puis sélectionnez le morceau servant de source à la copie
- ④ Amenez le curseur sur la position après «→» avec **[←]** et **[→]**, puis sélectionnez le morceau de destination de la copie.
- ⑤ Pressez **[YES]**.

«Completed» apparaît dans l'afficheur lorsque le morceau choisi a été copié.

- \* Si des données de jeu existent déjà dans le morceau choisi comme destination, l'affichage vous demandera «Overwrite OK ?» (remplacement OK ?). Pour poursuivre et accepter le remplacement, pressez **[YES]**, et pour annuler la copie, pressez **[NO/EXIT]**.

## 4. Copie d'une partie (Part Copy)

La fonction de copie de partie vous permet de copier des parties spécifiques en d'autres parties. Cela peut être utile pour créer un morceau dans lequel les mêmes patterns sont répétés plusieurs fois.



- ① En mode de morceau (Song), amenez le curseur sur la position «Sng :» avec **[←]** et **[→]**, puis sélectionnez le morceau à éditer avec **[▼]** et **[▲]**.
- ② En tenant **[SHIFT]** enfoncé, pressez le pad **[11]**.
- ③ Pressez la touche **[2]** du pavé numérique pour sélectionner le mode de réglage de copie de parties.

```
Part copy?S:000#
001 → 005 for 04
```

↑ La première partie à copier                      ↑ Le nombre de parties à copier  
 ↑ La première partie de la destination de la copie

- ④ Amenez le curseur sur la gauche de la ligne inférieure de l'afficheur avec **[←]** et **[→]**, puis choisissez la première partie de la suite de parties à copier avec **[▼]** et **[▲]**.
- ⑤ Déplacez le curseur au centre de la ligne inférieure de l'afficheur (à la droite de «→»), puis choisissez la première partie de la zone servant de destination à la copie, avec **[▼]** et **[▲]**.
- ⑥ Amenez le curseur sur la droite de la ligne inférieure de l'afficheur avec **[←]** et **[→]** et réglez le nombre de parties à copier avec **[▼]** et **[▲]**.

### 3. Edition d'un morceau

---

- ⑦ Faites passer le curseur à l'écran suivant (la position après «Copy times») avec  et  puis réglez le nombre de fois que doivent être copiées les parties sélectionnées, avec  et .

```
Part copy?5:000 =  
Copy times    =01
```



Nombre de fois que les parties doivent être copiées

- ⑧ Pressez .

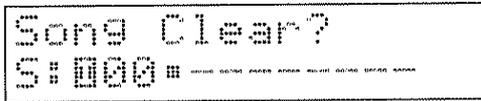
L'affichage indique «Completed» quand les parties spécifiées ont été copiées.

- \* Pour annuler la copie, pressez  au lieu de .
- \* Si le nombre total de parties excède 999, la procédure de copie de parties ne peut être exécutée
- \* Si la même partie existe à la fois dans la zone source et dans la zone destination sélectionnée, la procédure de copie de parties ne s'exécutera pas.

## 5. Suppression d'un morceau (Song Clear)

La fonction de suppression de morceau vous permet d'effacer toutes les données d'un morceau. Utilisez cette procédure pour créer un nouveau morceau sans base de départ.

- ① Pressez le pad **[12]** en tenant enfoncé **[SHIFT]**.



Numéro du morceau à effacer

Nom du morceau

- ② Déplacez le curseur avec **[◀]** et **[▶]** et sélectionnez le morceau devant être effacé avec **[▼]** et **[▲]**.

\* Vous ne pouvez pas sélectionner un nouveau morceau alors que l'unité est en reproduction.

- ③ Pressez **[YES]**.

L'affichage indique «Are you sure ?» (Etes-vous sûr ?).

- ④ Pressez **[YES]** à nouveau si vous désirez effacer le morceau.

L'affichage indique «Completed» lorsque le morceau est effacé.

\* Pour annuler la suppression de morceau, pressez **[NO/EXIT]** au lieu de **[YES]**.

\* Lorsque le morceau est effacé, les valeurs de paramètre suivantes sont automatiquement réglées.

Tempo du morceau : OFF

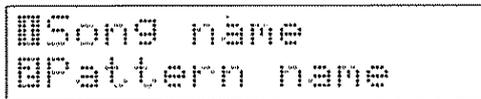
Volume du morceau : 127

Chainage du morceau : OFF

## 6. Appellation d'un morceau (Song Name)

La fonction d'appellation de morceau vous permet de nommer chaque morceau en utilisant jusqu'à huit caractères. Un fois que vous avez nommé un morceau, son nom s'affichera chaque fois que ce morceau sera reproduit.

- ① Pressez le pad **[16]** en tenant enfoncé **[SHIFT]**.



A rectangular display area showing two lines of text in a monospaced font. The first line is 'Song name' and the second line is 'Pattern name'. The text is left-aligned.

- ② Pressez la touche **[1]** du pavé numérique pour sélectionner le mode de réglage du nom de morceau.



A rectangular display area showing two lines of text. The first line is 'Song name' and the second line is '000 # :'. Below the display, there are two upward-pointing arrows. The first arrow points to the first '0' in '000 # :'. The second arrow points to the '#' character in '000 # :'. Below the second arrow is the text 'Nom du morceau'. Below the first arrow is the text 'Numéro du morceau à nommer'.

Numéro du morceau à nommer

- ③ Amenez le curseur sur la gauche dans la ligne inférieure de l'afficheur avec **[←]** et **[→]** et sélectionnez le morceau devant être nommé avec **[▼]** et **[▲]**.

\* Vous ne pouvez pas sélectionner de nouveaux morceaux alors que l'unité est en reproduction.

- ④ Amenez le curseur sur la droite de la ligne inférieure de l'afficheur avec **[←]** et **[→]** puis programmez le nom en utilisant **[▼]** et **[▲]** ou le pavé numérique ou encore le curseur Value.

\* Presser une touche sélectionnera les caractères sérigraphiés au dessus de celle-ci. Pour sélectionner une lettre minuscule, pressez la touche voulue en tenant enfoncé **[SHIFT]**.

- ⑤ Pressez **[NO/EXIT]** lorsque le nom est terminé

# Chapitre 3

## Fonction Expert

# 1. Qu'est-ce-que la fonction Expert ?

La fonction Expert crée automatiquement des patterns ou des morceaux selon vos désirs. Les patterns créés par la fonction Expert sont nommés «Modèles de pattern», de la même façon que les morceaux ainsi créés sont nommés «Modèles de morceaux». La fonction Expert vous permet également de convertir (copier) un de ces modèles en un pattern ou un morceau «traditionnel». Le modèle converti peut alors être utilisé comme tout autre pattern ou morceau que vous auriez créé.

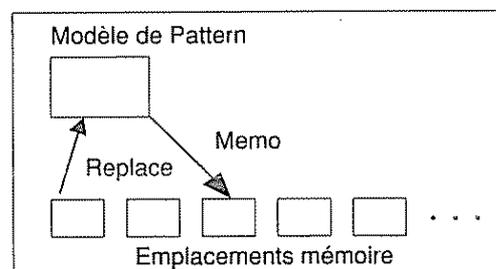
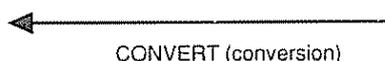
## ○ Structure de la fonction Expert

Les fonctions suivantes peuvent être employées sur les modèles de pattern ou de morceau créés à l'aide de la fonction Expert.

- ❖ Memo : Un modèle de pattern peut être écrit temporairement en mémoire.
- ❖ Replace : Le modèle de pattern écrit à l'aide de la fonction memo peut être rappelé.
- ❖ Convert : Un modèle de pattern ou de morceau peut être copié (converti) en un pattern ou morceau standard.

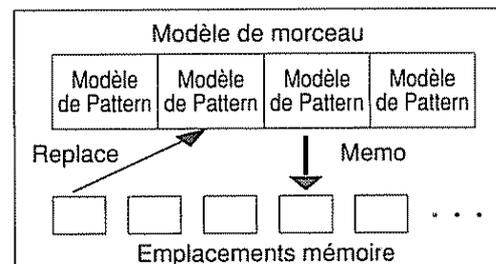
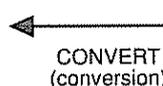
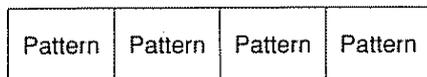
<Pour créer un pattern rythmique>

Pattern rythmique de la R-70 ou d'une carte mémoire



<Pour créer un morceau (Song)>

Morceau de la R-70 ou d'une carte mémoire



Les modèles de pattern peuvent être édités tant qu'ils n'ont pas été copiés (convertis) en patterns standard. De façon similaire, les modèles de morceau ne peuvent être édités tant qu'ils n'ont pas été copiés (convertis) en morceaux standard.

- \* Le modèle de pattern ou de morceau sera conservé en mémoire tant qu'aucun autre modèle n'est créé, ou tant que l'unité n'est pas éteinte.

# 2. Création d'un modèle de pattern

---

La R-70 créera un pattern rythmique automatiquement.

## ○ Paramètres à régler

### ❖ Genre

Cela sélectionne le style (funk, jazz, etc.) du pattern à créer.

Genres possibles : ROCK 1, ROCK 2, ROCK 3, JAZZ 1, JAZZ 2, FUNK/SOUL, R&B, BALLAD, HOUSE/RAP, DANCE, SHUFFLE, WALTZ, SAMBA, CHA-CHA, BOSSA NOVA, REGGAE, AFRICAN.

### ❖ Type de pattern (BASIC/FILL/INTRO/ENDING)

Vous pouvez sélectionner un des quatre types suivants :

Pattern de base (Basic)

Pattern de break (Fill)

Pattern d'introduction (Intro)

Pattern de fin (Ending)

### ❖ Longueur du pattern ou «Length» (1-4)

Cela règle le nombre de mesures qu'aura le modèle de pattern.

\* Le format de mesure du modèle de pattern est automatiquement déterminé en fonction du genre sélectionné

### ❖ Variation (1-8)

Cela vous permet d'apporter des changements assez importants au pattern rythmique.

### ❖ Idée de pattern ou «Idea» (1-8)

Ce paramètre modifie plus délicatement la variation sélectionnée précédemment.

### ❖ Feeling humain ou «Feel» (OFF/1-8)

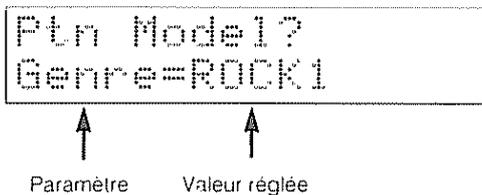
Cela ajoute une touche humaine (moins mécanique) au modèle de pattern. Avec un réglage sur «OFF», aucun feeling humain n'est ajouté au modèle de pattern (il sonnera de façon plus mécanique).

## 2. Création d'un modèle de pattern

---

### 1. Création d'un modèle de pattern

- ① Pressez **[PTN MODEL]**.



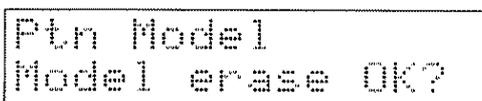
Ptn Model?  
Genre=ROCK1

↑                      ↑  
Paramètre          Valeur réglée

- ② Sélectionnez le paramètre correspondant avec **[◀]** et **[▶]** (l'affichage changera) puis réglez la valeur avec **[▼]** et **[▲]**.

- ③ Pressez **[YES]**.

L'affichage répondra avec «Model erase OK ?» (effacement du modèle OK ?)



Ptn Model  
Model erase OK?

- ④ Pressez **[YES]**.

L'affichage répondra par «Create :\*\*\*\*\*» et la R-70 commencera la création du modèle de pattern. Pendant la création du pattern, l'instrument en cours d'utilisation s'affiche.



Ptn Model  
Create: Solidk

Lorsque la R-70 a fini de créer le modèle de pattern, «Create :\*\*\*\*\*» disparaît et l'affichage précédent est rappelé.

- ⑤ Pressez **[START/STOP]**.

La R-70 reproduit le modèle de pattern que vous venez de créer.

- \* Pour faire un autre modèle de pattern avec les mêmes réglages de paramètre, répétez les étapes ③ et ⑤.
- \* Pour créer un modèle de pattern avec des réglages de paramètres différents, répétez les étapes ② à ⑤.
- \* Si vous faites un nouveau modèle de pattern, le modèle de pattern précédent sera automatiquement effacé. Si vous désirez conserver le modèle de pattern créé, suivez la procédure de conversion (Convert, voir page 3-5) ou la procédure de mémorisation (Memo, voir page 3-5).
- \* Vous pouvez ne pas être à même de créer un modèle de pattern selon la façon dont la mémorisation (voir page 3-5) ou les modèles de morceau sont utilisés (l'affichage indique «No area.» ce qui signifie «pas d'espace»). Si cela se produit, diminuez le nombre total de mesures et créez un autre modèle de pattern ou convertissez les actuelles mémorisations de morceaux avant d'éteindre l'appareil et de le rallumer.

## 2. Copie d'un modèle de pattern dans un pattern normal (conversion)

Un modèle de pattern (créé à l'aide de la fonction Expert) ne peut être directement employé dans un morceau ou édité tant qu'il n'a pas été converti à l'aide de la procédure de conversion (Convert).

- ① Pressez **[CONVERT]**.

```
Convert to Ptn?
MODEL  → P:000=
```



Modèle source



Pattern de destination de la conversion

- ② Amenez le curseur en bas à gauche de l'afficheur avec **[←]** et **[→]**, puis sélectionnez le modèle de pattern devant être converti avec **[↓]** et **[↑]**.

\* Si vous désirez contrôler auditivement le modèle de pattern devant être converti, pressez **[START/STOP]**.

- ③ Amenez le curseur à droite de la ligne inférieure de l'afficheur avec **[←]** et **[→]**, puis sélectionnez le numéro du pattern de destination avec **[↓]** et **[↑]**.

\* Si vous désirez contrôler auditivement le pattern de destination, pressez **[START/STOP]**.

- ④ Pressez **[YES]**.

L'affichage répond par «Completed» et le pattern est converti.

\* Si des données existent dans le pattern rythmique de destination, l'afficheur indiquera le message «Overwrite OK?» (remplacement OK?) pour vous demander si vous êtes sûr de vouloir effacer les données préalablement existantes. Pour poursuivre, pressez **[YES]** à nouveau.

## 3. Ecriture temporaire d'un modèle de pattern et rappel de ce modèle (Memo et Replace)

### ❖ Memo

La fonction Memo vous permet de mémoriser temporairement un modèle de pattern (dans un emplacement mémoire), au lieu de le copier directement dans un pattern rythmique normal.

\* Si l'appareil est éteint, toutes les données des emplacements mémoire sont effacées.

- ① Pressez **[MEMO]**.

```
Model memo?
MODEL  → MEMO16
```



Modèle de pattern



Emplacement mémoire dans lequel est écrit le modèle de pattern

## 2. Création d'un modèle de pattern

---

- ② Sélectionnez l'emplacement mémoire où doit être stocké le modèle de pattern avec **[▼]** et **[▲]**.
- \* Appuyez sur **[START/STOP]** pour reproduire le modèle de pattern actuellement stocké dans l'emplacement mémoire que vous venez de sélectionner.

- ③ Appuyez sur **[YES]**.

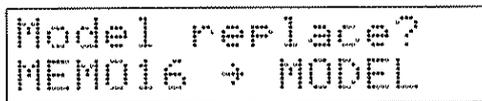
L'affichage répond par «Completed» indiquant que le modèle de pattern a été inscrit dans l'emplacement mémoire.

- \* Si vous désirez annuler l'écriture, appuyez sur **[NO/EXIT]** au lieu de **[YES]**.
- \* Si la fonction de mémorisation a été accomplie, le précédent modèle de pattern situé dans ce même emplacement est effacé.
- \* Vous ne pouvez pas toujours mémoriser 16 modèles de pattern (voir page 3-7). Si cela se produit, diminuez le nombre total de mesures et recréez un nouveau modèle de pattern, ou encore convertissez les emplacements mémoire des morceaux actuellement conservés et éteignez l'unité.
- \* S'il n'y a pas de données dans le modèle de pattern que vous désirez mémoriser, le message «Model empty.» s'affiche et la fonction de mémorisation ne peut être accomplie.

### ❖ REPLACE

Cette fonction rappelle un modèle de pattern stocké dans un des emplacements mémoire. Elle sert lorsque vous désirez refaire un modèle de pattern ainsi stocké.

- ① Appuyez sur **[REPLACE]**.



```
Model replace?
MEM016 → MODEL
```

Modèle de pattern

Emplacement mémoire où est stocké le modèle de pattern

- ② Sélectionnez l'emplacement mémoire où se trouve le modèle de pattern désiré, avec **[▼]** et **[▲]**.

- ③ Appuyez sur **[YES]**.

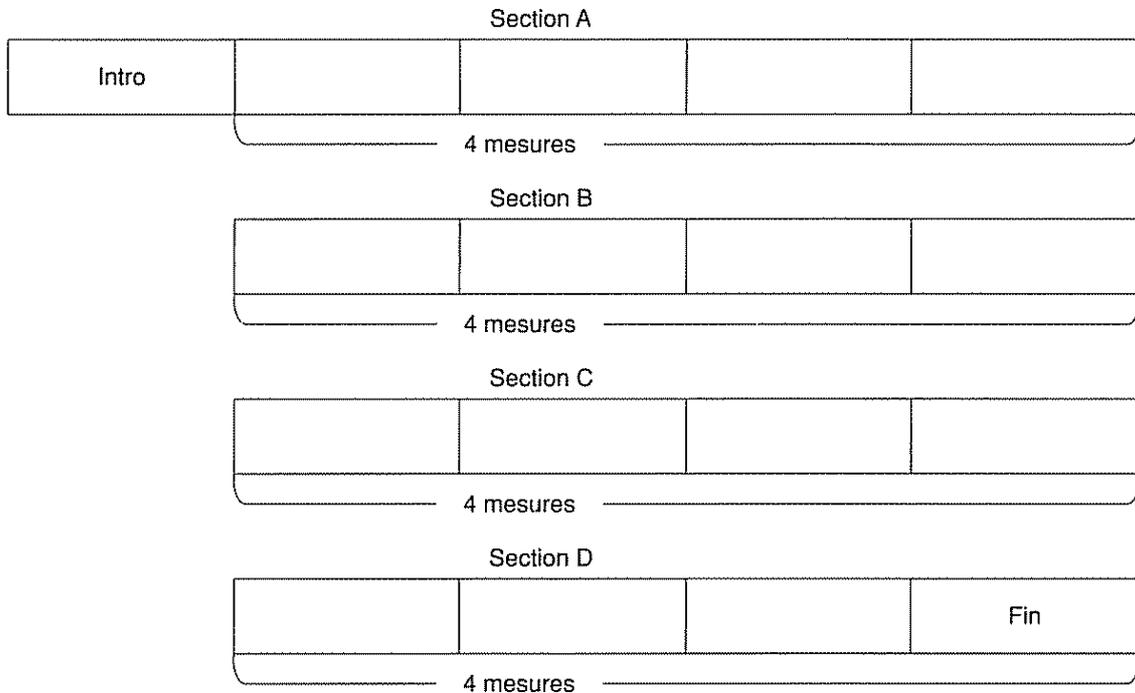
L'affichage répond par «Completed» indiquant que le modèle de pattern a été rappelé.

- \* Pour annuler le rappel, appuyez sur **[NO/EXIT]** au lieu de **[YES]**.
- \* Prenez garde car le modèle de pattern actuellement employé est alors remplacé par le modèle ainsi rappelé.

# 3. Création d'un modèle de morceau

Pour créer un modèle de morceau, vous devez diviser le morceau en plusieurs sections, déterminer le nombre de mesures de chaque section et ensuite faire autant de modèles de pattern que nécessaire.

(Exemple)



D'abord, réglez le genre et les breaks (fill in), puis sélectionnez la section à assigner à chaque partie du modèle. Enfin, réglez le nombre de mesures («Section Length») de chaque section.

## ○ Description des paramètres

### ❖ Genre

Cela sélectionne le style (jazz, rock, etc.) du morceau à créer.

Les genres possibles sont les suivants : ROCK 1, ROCK 2, ROCK 3, JAZZ 1, JAZZ 2, FUNK/SOUL, R&B, BALLAD, HOUSE/RAP, DANCE, SHUFFLE, WALTZ, SAMBA, CHA-CHA, BOSSA NOVA, REGGAE, AFRICAN.

```
Song model?  
Genre=ROCK1
```

### ❖ Intro/Ending (OFF, 1, 2)

Cela détermine si vous désirez ou non une intro (introduction) ou un fin (ending) pour le morceau. Quand «1» ou «2» est sélectionné, vous obtiendrez une ou deux mesures d'intro qui seront ajoutées avant la première section du morceau. Et, que «1» ou «2» soit sélectionné, un certain nombre de mesures de fin (Ending) remplaceront les dernières mesures.

```
Song model?  
Intro/Ending=OFF
```

### 3. Création d'un modèle de morceau

❖ Fill-in (ON/OFF)

Cela sélectionne ou non la programmation de breaks (fill-ins) pour le modèle de morceau à créer. Lorsque ce réglage est sur «ON», un fill-in est automatiquement programmé à la fin de chaque section du modèle de morceau. Aucun fill-in n'est créé lorsque ce réglage est sur «OFF».

```
Song model?
Fill-in      =OFF
```

❖ Song Feel (OFF, 1-8)

Ce paramètre apporte une touche humaine au morceau.

```
Song model?
Song feel    =OFF
```

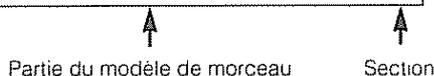
❖ Song Model Part (01-16)

Un modèle de morceau (Song Model) est divisé en plusieurs parties (parts) qui sont équivalentes aux parties d'un morceau.

❖ Section (A-H/-)

Cela détermine comment assigner une section à chaque partie du modèle.

```
Song model?
Part:[01]    = A
```



- \* Les sections A-H peuvent créer différents modèles de pattern par réglage des paramètres de section (référez-vous à la page suivante).

Les paramètres suivants doivent être réglés pour chaque section.

❖ Durée de la section ou «Sec length» (01-32)

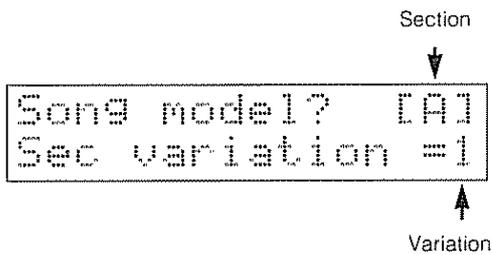
Cela règle le nombre de mesures employées par chaque section dans une partie de modèle de morceau.

```
Section
↓
Song model? [A]
Sec length  =04
```



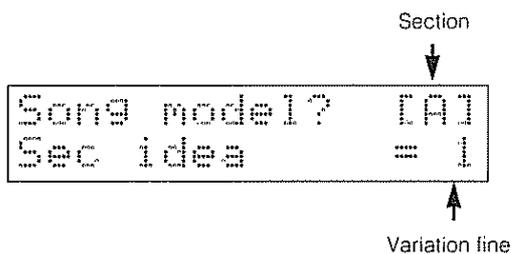
❖ Variation (1-8)

Cela donne un changement assez important d'interprétation des patterns rythmiques assignés à chaque section.



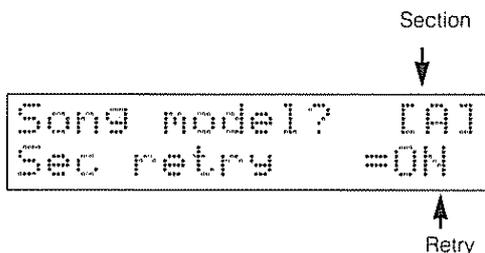
❖ Idea (1-8)

Cela donne un changement plus fin des patterns rythmiques assignés à chaque section.



❖ Retry (ON/OFF)

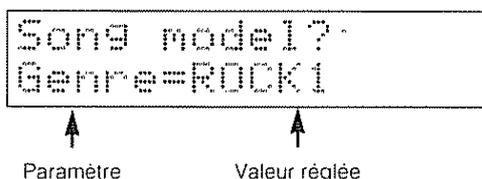
Avec un réglage sur ON, le fait de presser **[YES]** crée automatiquement un autre morceau (pattern rythmique) sans avoir à éditer les paramètres. Avec un réglage sur OFF, un morceau différent (pattern rythmique) ne sera pas créé tant que vous n'aurez pas changé la valeur des paramètres.



## 1. Comment créer un modèle de morceau

Cette section décrit comment l'on crée un modèle de morceau.

- ① Pressez **[SONG MODEL]**



- ② Déplacez le curseur avec **[←]** et **[→]** puis réglez la valeur de chaque paramètre avec **[▼]** et **[▲]**
- ③ Pressez **[YES]**.

L'affichage répond par "Model erase OK ?" (Effacement du modèle OK ?).

### 3. Création d'un modèle de morceau

- ④ Pressez **[YES]**

La R-70 commence la composition d'un modèle de morceau. Lorsqu'un morceau est en cours de composition, l'instrument actuellement employé dans le pattern s'affiche sous la forme «Creating : PopCHH», etc.

Quand la R-70 a terminé de composer le morceau, l'affichage indique le nombre de patterns rythmiques créés

- \* Pour quitter le mode, pressez **[NO/EXIT]**.

- ⑤ Pressez **[START/STOP]**. La R-70 reproduit le modèle de morceau tel qu'il a été composé.

- \* Presser **[START/STOP]** à nouveau stoppera la reproduction du morceau.

- \* En fonction de la façon dont les mémorisations (voir page 3-12) ont été employées ou de la façon dont les paramètres ont été réglés, vous pouvez ne pas avoir la possibilité de terminer un modèle de morceau (l'affichage indiquera "No area." ou "Model area full."). Si cela se produit, c'est dû à une saturation de la mémoire et il faut donc diminuer le nombre total de mesures et recréer un modèle de morceau, ou convertir les actuels emplacements mémoire ou morceaux et éteindre l'unité.

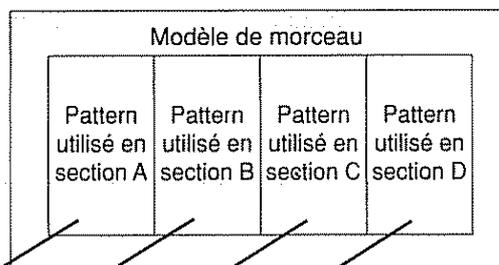
## 2. Copie d'un modèle de morceau dans un morceau normal (Convert)

Un modèle de morceau créé par la fonction Expert ne peut être modifié tant qu'il n'a pas d'abord été copié dans un morceau normal à l'aide de la fonction de conversion (Convert).

Toutefois, cela ne signifie pas que la fonction de conversion convertit la totalité du modèle de morceau. Un modèle de morceau comprend différents patterns rythmiques (modèles de pattern) et des données qui déterminent comment ces patterns sont arrangées (données de morceau). Convertir un modèle de morceau en morceau normal signifie que ces modèles de patterns sont convertis en patterns rythmiques et que les données de morceau sont converties en morceaux.

Morceau après conversion

Pattern	Pattern	Pattern	Pattern
01	02	03	04



Converti en pattern numéro "01"

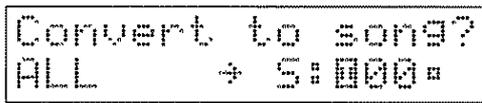
Converti en pattern numéro "02"

Converti en pattern numéro "03"

Converti en pattern numéro "04"

- \* Quand un modèle de morceau est converti, les modèles de pattern sont convertis en patterns vierges (qui ne contiennent pas de données) (les numéros de pattern ne peuvent être définis par vous même).

- ① Pressez **[CONVERT]**.



Modèle source à convertir

Numéro de morceau servant de destination à la conversion

- ② Déplacez le curseur sur la droite de la ligne inférieure de l'afficheur avec **[◀]** et **[▶]**, puis déterminez le numéro du morceau servant de destination avec **[▼]** et **[▲]**.
- ③ Pressez **[YES]**.

L'affichage répond par "Completed" pour indiquer que le modèle de morceau a été converti.

- \* Pour annuler la copie, pressez **[NO/EXIT]** au lieu de **[YES]**.
- \* Si le nombre de patterns vierges est inférieur au nombre de patterns employés dans le modèle de morceau, ou si la quantité de données de pattern employées par le modèle de morceau excède la mémoire disponible, le modèle de morceau ne pourra être converti et l'affichage indiquera un message d'erreur (voir page 9-6). Dans ce cas, effacez les patterns rythmiques inutiles et reprenez la conversion.
- \* Si vous faites un nouveau modèle de morceau, ou si vous éteignez l'appareil, le modèle de morceau précédent sera automatiquement effacé.
- \* Si des données existent dans le morceau de destination, l'affichage indiquera le message "Overwrite OK ?" (remplacement OK ?) pour vous demander si vous êtes sûr de vouloir effacer les données préalablement présentes. Pour poursuivre, pressez **[YES]** à nouveau.
- \* Si vous pressez **[CONVERT]** sans qu'il y ait de modèle de morceau créé, l'affichage indique "Model empty." puis retourne à l'affichage précédent.

## 3. Ecriture temporaire d'un modèle de morceau, puis rappel de ce modèle (Memo et Replace)

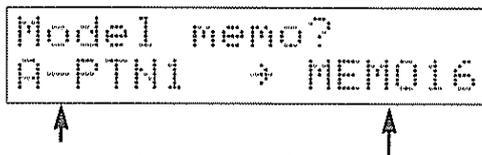
La fonction de mémorisation (Memo) vous permet de conserver temporairement un modèle de pattern ou de morceau dans un emplacement mémoire. La fonction de rappel (Replace) vous permet à tout moment de retrouver un pattern rythmique stocké dans un des emplacements mémoire (un modèle de pattern de chaque section peut être mémorisé dans un emplacement mémoire).

#### ❖ MEMO

Un modèle de pattern d'un modèle de morceau peut être écrit dans un emplacement mémoire.

Suivez cette procédure après qu'un modèle de morceau ait été créé :

- ① Pressez **[MEMO]**.



Modèle de pattern utilisé dans la section

Emplacement mémoire où est écrit le modèle de pattern

- ② Déplacez le curseur sur la gauche dans la ligne inférieure de l'afficheur avec **[◀]** et **[▶]** puis, avec **[▼]** et **[▲]**, sélectionnez le modèle de pattern devant être écrit dans l'emplacement mémoire.
- ③ Amenez le curseur sur la droite de la ligne inférieure de l'afficheur avec **[◀]** et **[▶]** et déterminez l'emplacement mémoire dans lequel doit être écrit le modèle de pattern, avec **[▼]** et **[▲]**.
- ④ Pressez **[YES]**.

L'affichage répond par "Completed" pour indiquer que le modèle de pattern a été écrit dans l'emplacement mémoire.

Vous pouvez ne pas arriver à mémoriser 16 modèles si la mémoire est saturée (l'afficheur indique "Model area full."). Si cela se produit, diminuez le nombre total de mesures et créez un autre modèle de pattern, ou bien convertissez les modèles actuellement mémorisés et éteignez l'appareil avant de le rallumer.

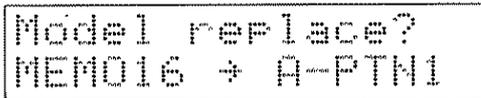
- \* Si vous pressez **[MEMO]** sans avoir créé de modèle de morceau, l'affichage indiquera "Model empty.". L'affichage précédent reviendra.

#### ❖ REPLACE

Suivez cette procédure après qu'un modèle de morceau ait été créé :

La fonction Replace (rappel) remplacera par un modèle de pattern stocké dans un emplacement mémoire un modèle de pattern employé dans un modèle de morceau (une certaine section).

- ① Pressez **REPLACE**



Model replace?  
MEM016 → A-PTN1

Le modèle de pattern utilisé dans la section  
Emplacement mémoire où est écrit le modèle de pattern

- ② Sélectionnez l'emplacement mémoire où est stocké le modèle de pattern que vous voulez, avec **▼** et **▲**.
- ③ Amenez le curseur avec **◀** et **▶** et déterminez le modèle de pattern qui doit être remplacé avec **▼** et **▲**.
- ④ Pressez **YES**.

L'affichage répond par "Completed" pour indiquer que le modèle de pattern a été remplacé.

Pour écouter le nouveau modèle de pattern, pressez **START/STOP**.

- \* Si le nombre de mesures du nouveau modèle de pattern diffère de celui du pattern devant être remplacé, la longueur du pattern sera modifiée pour que le nombre de mesures de la section ne change pas.
- \* Si vous pressez **CONVERT** sans avoir préalablement créé de modèle de morceau, l'affichage indiquera "Model empty". L'affichage précédent reviendra.



# Chapitre 4

## INSTRUMENT

# 1. Edition du son d'un instrument

Le son (ou la hauteur) de chaque instrument peut être modifié par édition des paramètres de son. Cette fonction ne change que les sonorités instrumentales. Par conséquent, les sonorités d'instrument ne changeront pas même si vous changez de pattern rythmique ou de morceau.

## 1. Paramètres de son

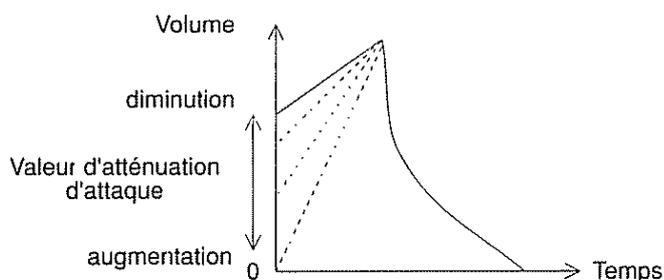
### a. Description des paramètres de son

Chaque paramètre de son affecte le timbre d'un instrument de la façon suivante :

- ❖ Attack Damp (0-31)

```
Sound:001-SolidK
Attack damp =01
```

Cela change l'attaque (la montée) du son. Des valeurs plus élevées ralentissent l'attaque.



- ❖ Pitch (- 480 - + 480)

```
Sound:001-SolidK
Pitch =+240
```

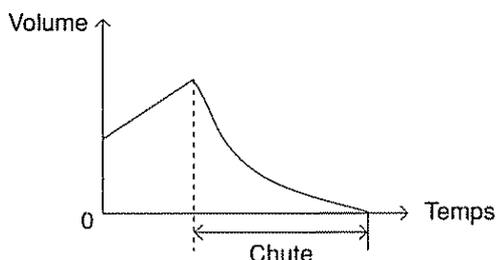
Cela règle la hauteur d'un instrument par paliers de 10 centièmes (un demi ton = 100 centièmes). Une valeur plus élevée donne une hauteur plus importante.

- \* Pour certains instruments, il y a un point au delà duquel la hauteur de l'instrument ne peut plus varier.

- ❖ Decay (- 31 + 31)

```
Sound:001-SolidK
Decay =-31
```

Cela règle le temps de chute de l'instrument. Des valeurs plus élevées augmentent le temps de chute.



## ❖ Nuance (- 7 - + 7)

```
Sound: 001-SolidK
Nuance      =-7
```

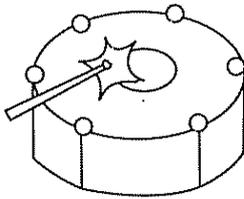
Ce paramètre change de façon délicate la nuance (le timbre) du son. Il s'applique uniquement aux instruments marqués du symbole "\*" ou "\* \*" dans le tableau de la page 9-15. Les instruments marqués de "\*" verront leur contenu harmonique accentué lorsque la valeur sera abaissée.

Les instruments marqués par "\* \*" montreront des changements de timbre radicaux, comme si l'instrument était frappé en des zones différentes, lorsque l'on change cette valeur.

Si l'instrument sélectionné n'a pas les symboles "\*" ou "\* \*" en page 9-15, la nuance ne s'affichera pas à l'écran.

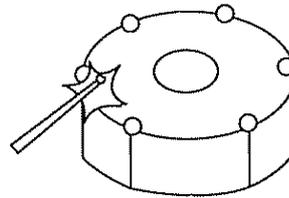
### ● Instrument marqué par "\*"

Lorsque vous frappez vers le centre du fût



Valeur plus élevée

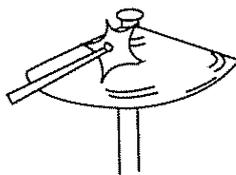
Lorsque vous frappez près du bord du fût



Valeur plus basse

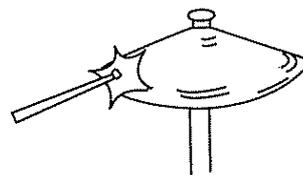
### ● Instrument marqué par "\* \*"

Lorsque vous frappez près du centre de la cymbale



Valeur plus élevée

Lorsque vous frappez près de la périphérie de la cymbale



Valeur plus basse

## 1. Edition du son d'un instrument

---

- ❖ Brilliance (0-15)

```
Sound:001-SolidK  
Brilliance    =02
```

Ce paramètre augmente les éléments de haute fréquence d'un instrument. Augmenter la valeur accentue ces fréquences. Avec une valeur de 0, ces fréquences ne sont pas accentuées.

- ❖ Velo pitch (0-15)

```
Sound:001-SolidK  
Velo Pitch   =09
```

Lorsque la hauteur d'un instrument est pilotée par la force (dynamique) de jeu, ce paramètre règle la variation de hauteur qui en résulte. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur élevée, une hauteur plus importante est obtenue lorsque l'on joue plus fort. Avec une valeur de 0, la dynamique de jeu ne fait pas changer la hauteur.

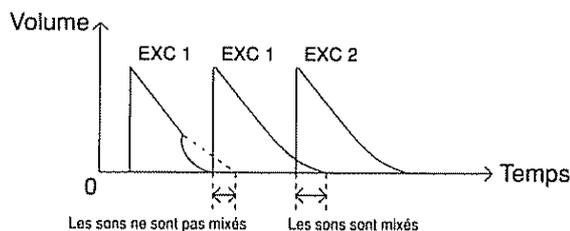
- Pour certains instruments, il y a un point au delà duquel la hauteur ne peut plus varier.

- ❖ Asgn group (OFF / EXC1 - 8)

```
Sound:001-SolidK  
Asgn group   =EXC1
```

↑  
type d'assignation

Deux instruments assignés au même numéro d'exclusion (EXC) ne peuvent être produits simultanément. Par exemple, les sonorités de charleston ouverte et de charleston fermée ne peuvent habituellement pas être entendues simultanément. A l'aide de cette fonction, vous pouvez donner un même numéro d'exclusion à plusieurs instruments qui ne devront jamais jouer simultanément dans une interprétation normale. Si vous désirez qu'un instrument puisse au contraire être parfois employé en même temps qu'un autre instrument, réglez ce paramètre sur OFF.

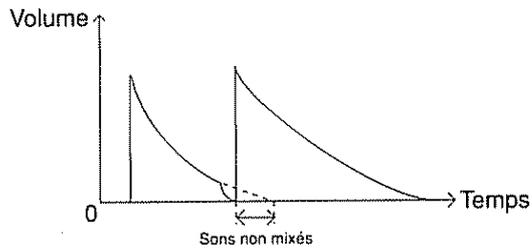


### ❖ Polyphony (MONO/POLY)

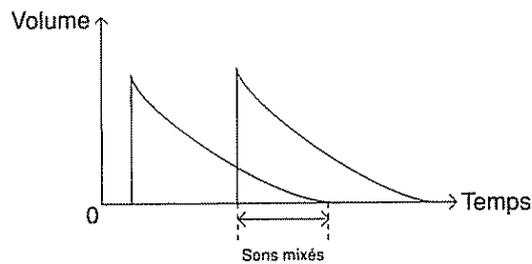
Lorsque le même instrument est employé de façon successive, ce paramètre détermine la façon dont le son se répète

```
Sound: 001-Solidk  
Polyphony =POLY
```

**MONO :** Dans ce mode, une seule sonorité d'un même instrument peut être produite à la fois. Lorsqu'un instrument avec un long temps de chute poursuit sa reproduction, la nouvelle frappe sur ce même instrument coupe le son précédent.



**POLY :** Dans ce mode, plusieurs sonorités identiques peuvent être jouées simultanément. Même lorsqu'un instrument ayant un long temps de chute (tel qu'une cymbale) est joué répétitivement, les sons les plus anciens sont maintenus alors que les sonorités jouées de façon plus récentes sont quand même produites.



## 1. Edition du son d'un instrument

---

### ❖ Note off rx

Lorsque la R-70 est déclenché par le MIDI, ce paramètre détermine si l'instrument actuellement sélectionné recevra ou non les messages Note off (message de relâchement de note, voir page 7-20). Avec un réglage sur "ON", l'instrument est coupé à la réception d'un message Note off.

```
Sound:001-SolidK
Note off rx =OFF
```

- \* Le temps de relâchement nécessaire au son pour disparaître se règle avec le paramètre Release Time (page 7-20)

### ❖ Layer

```
Sound:000-Deef K
Layer=002-Reurbk
```

Avec le paramètre Layer (superposition), vous pouvez faire jouer deux sonorités en ne jouant que d'un seul instrument.

Si vous réglez la fonction Layer pour un certain instrument, les sons associés à cet instrument seront également entendus. Si vous ne désirez pas créer de Layer, choisissez le réglage "\* \* \*- \* \* \* \* \*".

```
Sound:000-Deef K
Layer=***-***
```

- \* Si l'instrument A est superposé à l'instrument B et si vous modifiez le paramètre de mixage de A, seul le paramètre de mixage de A change (celui de B reste le même). Par conséquent, si vous désirez éditer à la fois A et B, vous devez éditer chacun des paramètres de mixage.

## Utilisation de la fonction Layer

Avec la fonction Layer, vous pouvez ajouter de la réverbération à tout instrument. Par exemple, en combinant l'effet de réverbération (Ambiance : 203-SnrAmb) à un vrai son de caisse claire (033-Real S), vous pouvez obtenir une sonorité de caisse claire plus réaliste et particulièrement spacieuse.

Ou bien, en combinant un son de caisse claire léger (034-Lite S) à un son de caisse claire réel (033-Real S) et en modifiant les paramètres de l'instrument 33, une sonorité de caisse claire complètement différente peut être créée.

## b. Procédure d'édition

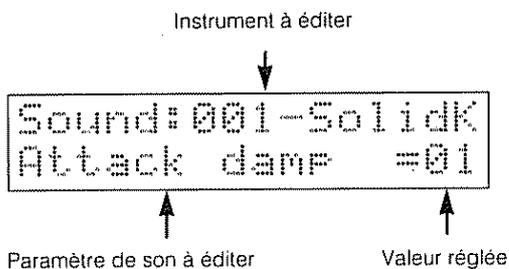
Ce qui suit explique comment éditer les paramètres de son d'un instrument.

- \* Si vous éditez les paramètres de son d'un instrument, l'instrument édité remplacera le précédent instrument dans tous les patterns rythmiques qu'il utilise. Si vous désirez utiliser le son tel qu'il était précédemment dans un autre morceau, vous devez d'abord copier l'instrument dans une des mémoires utilisateur (User) avant de commencer l'édition (voir page 4-8) et éditer l'instrument ainsi copié en emplacement utilisateur. Vous pouvez également sauvegarder les données avant d'éditer l'instrument (voir page 6-3).

- ① Pressez **SOUND**.



- ② Pressez la touche **I** du pavé numérique pour sélection "Edit".



- ③ Sélectionnez l'instrument à éditer avec **▼** et **▲** ou le pad correspondant.

- ④ Changez l'affichage avec **◀** et **▶** pour sélectionner le paramètre à éditer.

- ⑤ Changez la valeur du paramètre avec **▼** et **▲**.

- ⑥ Contrôlez le son en frappant le pad.

- \* Lorsque vous sélectionnez l'instrument avec **▼** et **▲**, il est pratique d'utiliser la fonction d'assignation temporaire (voir page 6-6).

- ⑦ Pour poursuivre l'édition des autres paramètres, répétez les étapes ④ et ⑥.

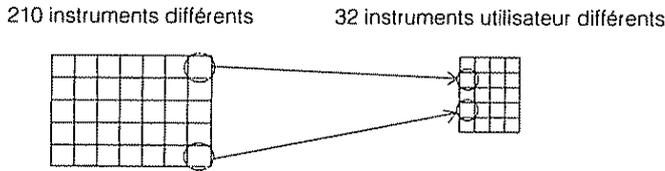
- ⑧ Pour poursuivre l'édition d'autres instruments, répétez les étapes ③ à ⑥.

- ⑨ Lorsque vous avez terminé l'édition de tous les paramètres des instruments voulus, pressez **NO/EXIT**.

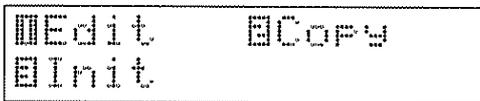
- \* Même si vous avez édité les paramètres de son, vous pouvez retrouver les réglages pré-programmés en usine par initialisation (voir page 9-2) ou par initialisation des sons (voir page 4-9).

## 2. Copie d'instrument

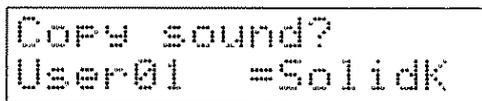
La fonction de copie d'instrument vous permet de stocker jusqu'à 32 instruments que vous aurez édités sous forme d'instruments utilisateur (User). Les instruments utilisateur que vous avez ainsi mémorisés peuvent être utilisés indépendamment des instruments qui étaient à la source de leur création. De plus, les instruments utilisateurs peuvent également être édités par les paramètres de son.



- ① Pressez **[SOUND]**



- ② Pressez la touche **[2]** du pavé numérique pour sélectionner "Copy" (copie d'instrument).



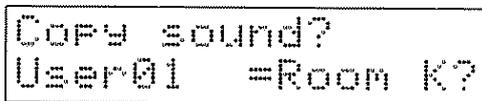
Instrument de destination

Instrument devant être mémorisé

- ③ Déterminez l'emplacement mémoire utilisateur servant de destination à la copie avec **[▼]** et **[▲]**.
- ④ Amenez le curseur sur la droite de la ligne inférieure de l'afficheur avec **[◀]** et **[▶]** et sélectionnez l'instrument devant être mémorisé avec **[▼]** et **[▲]** ou le pad correspondant.

Vous ne pouvez pas sélectionner un instrument utilisateur.

- \* Lorsque vous changez l'instrument devant être enregistré, "?" apparaît à la droite de la ligne inférieure de l'afficheur.



- ⑤ Pressez **[YES]**.

L'affichage répond par "Are you sure ?" (Etes-vous sûr ?).

- ⑥ Pressez **[YES]** à nouveau.

L'affichage répond par "Completed" lorsque l'instrument est enregistré.

- \* Pour interrompre la copie, pressez **[NO/EXIT]** au lieu de **[YES]**.

### 3. Initialisation des sons

Vous pouvez retrouver les réglages pré-programmés des paramètres de son d'un instrument spécifique ou de tous les instruments.

- ① Pressez **[SOUND]**.

```

Edit      Copy
Init
  
```

- ② Pressez la touche **[3]** du pavé numérique pour sélectionner "init" (initialisation des sons).

```

Sound init
Single All
  
```

- ③ Pressez la touche **[1]** du pavé numérique pour sélectionner "Single" (initialisation d'un seul son).

```

Sound init?
001-SolidK
  
```



Instrument à initialiser

- \* Pour initialiser tous les instruments, pressez la touche **[2]** du pavé numérique pour sélectionner "All" (initialisation de tous les instruments). L'étape ④ sera alors sautée.

```

Sound init?
All sounds OK?
  
```

- ④ Déterminez l'instrument à initialiser avec **[↓]** et **[↑]** ou le pad correspondant.

- ⑤ Pressez **[YES]**.

L'affichage répond par "Are you sure ?".

- ⑥ Pressez **[YES]** à nouveau.

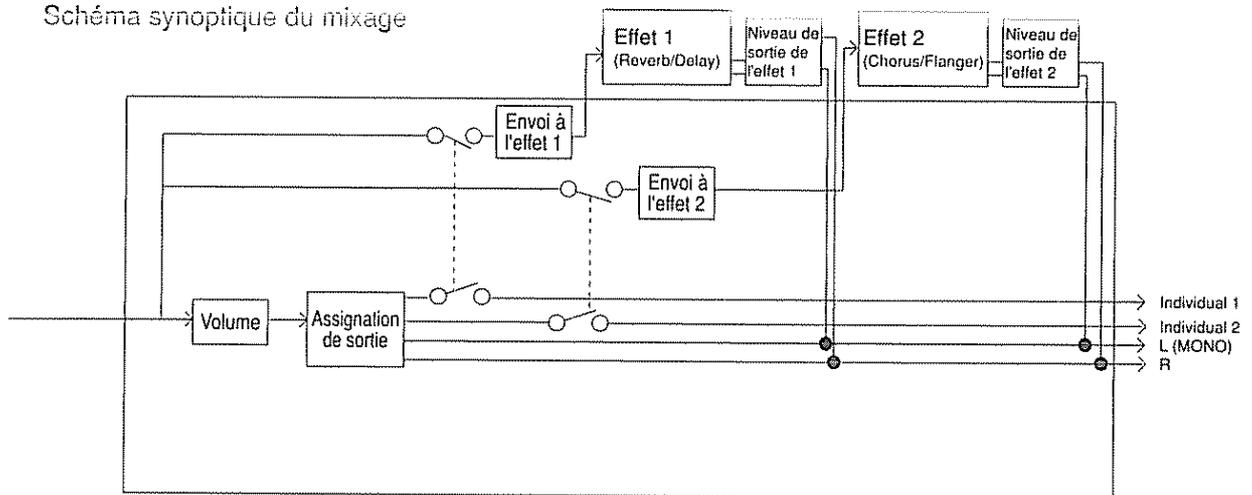
L'affichage répond par "Completed" lorsque le ou les instruments sont initialisés.

- \* Pour stopper l'initialisation, pressez **[NO/EXIT]** au lieu de **[YES]**.

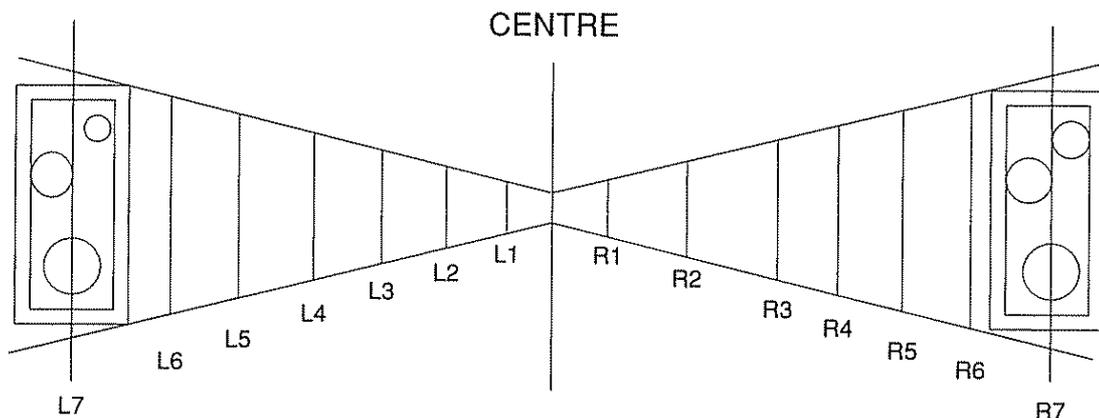
# 2. Mixage

Les instruments que vous avez programmés seront ensuite mélangés par la table de mixage, traités par les effets puis produits par les différentes prises de sortie. Voici comment régler les paramètres de mixage.

Schéma synoptique du mixage



- ❖ **Volume (0-15)**  
Cela règle le volume de chaque instrument : des valeurs plus élevées augmentent le volume. A 0, aucun son n'est entendu.
- ❖ **Assignment de sortie ou "Output Assign" (L7 -L1, C, R1 - R7, 1, 2)**  
Cela sélectionne soit le panoramique d'envoi de chaque instrument par la prise de sortie stéréo, soit la prise de sortie individuelle (1, 2) qui sera employée. Avec un réglage sur "1" ou "2", le son sélectionné sera produit par les prises des sortie 1 ou 2. Lorsque le son est produit par les prises de sortie stéréo, la position stéréo (placement dans le champ sonore) peut être réglée parmi 15 positions.



Si vous utilisez une table de mixage externe, vous pouvez ne faire sortir qu'un instrument spécifique par la prise de sortie individuelle et ainsi régler sa balance séparément. Vous pouvez également traiter un instrument spécifique par une unité d'effet externe.

- \* Vous devez avoir des câbles audio connectés aux sorties individuelles pour que les instruments assignés à ces sorties puissent être entendu
- ❖ **FX1 Send (Envoi d'effet 1) (0-15)**  
Cela règle l'intensité de la Reverb/Delay ajoutée à chaque instrument. Des valeurs plus élevées augmentent les niveaux de Reverb/Delay. A 0, aucun effet Reverb/Delay n'est créé.

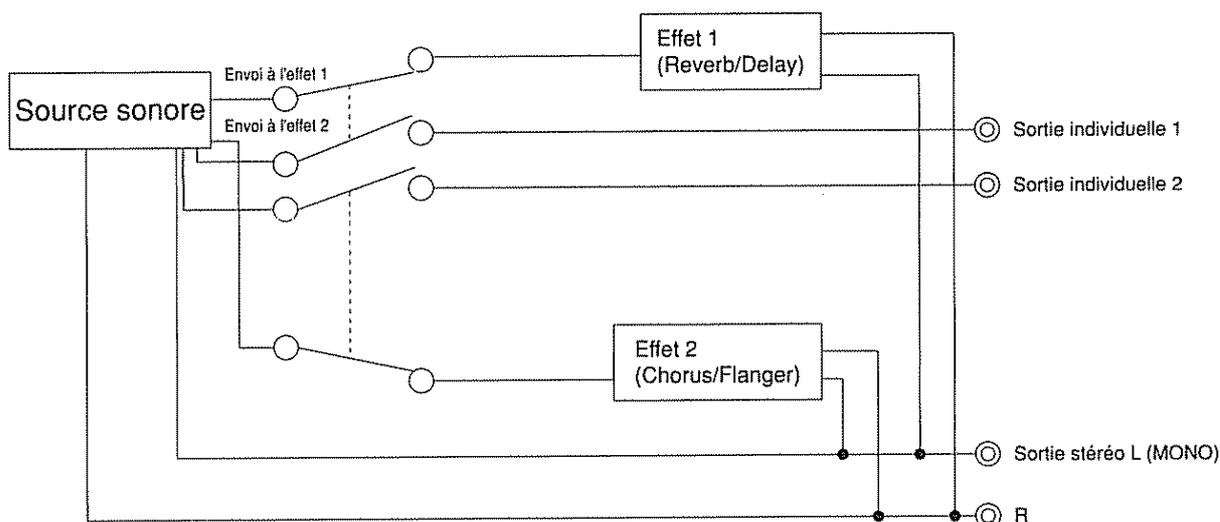
### ❖ FX2 Send (Envoi d'effet 2) (0-15)

Cela règle l'intensité de l'effet Chorus/Flanger ajouté à chaque instrument. Des valeurs plus élevées augmentent les niveaux de Flanger/Chorus. A 0, aucun effet Chorus/Flanger n'est créé.

- \* Les paramètres FX1/FX2 contrôlent réellement le niveau du signal envoyé à l'unité d'effet interne (1/2) pour chaque instrument. Si vous désirez contrôler l'intensité de chaque effet, référez vous à "Effects" (voir page 4-14).

### ❖ Mode de sortie/d'effet

Ce paramètre sélectionne quelle prise sera employée pour la sortie ou quel effet sera utilisé. Il y a deux types de prises pour la sortie du signal audio : les prises stéréo et les prises individuelles 1 et 2. Normalement, les sorties stéréo sont employées. Lorsqu'une sonorité est produite par une sortie individuelle, l'emploi des effets est impossible pour ce son.



Le mode de sortie/effet (Output/Effects) vous permet de sélectionner la sortie par les prises individuelles ou l'emploi des effets

**IND1 : IND2** Les sorties individuelles 1 et 2 sont employées. Les effets 1/2 ne peuvent être employés.

**IND1 : FX2** La sortie individuelle 1 et l'effet 2 peuvent être employés. L'effet 1 ne peut pas l'être. Aucun son n'est produit par la sortie individuelle 2.

- \* Si vous sélectionnez "IND1/FX2" et que l'assignation de sortie d'un instrument est réglée sur "2", la sonorité de cet instrument n'est pas entendue.

**IND2 : FX1** La sortie individuelle 2 et l'effet 1 sont fonctionnels. L'effet 2 ne peut être employé. Aucun son n'est produit par la sortie individuelle 1.

- \* Si vous sélectionnez "FX1/IND2" alors que l'assignation de sortie d'un instrument est réglée sur "1", la sonorité de cet instrument n'est pas entendue.

**FX1 : FX2** Les effets 1 et 2 fonctionnent. Aucun son n'est produit par les sorties individuelles 1 ou 2.

- \* Si vous sélectionnez "FX1/FX2" alors que l'assignation de sortie d'un instrument est réglée sur "1" ou "2", la sonorité de cet instrument n'est pas entendue.

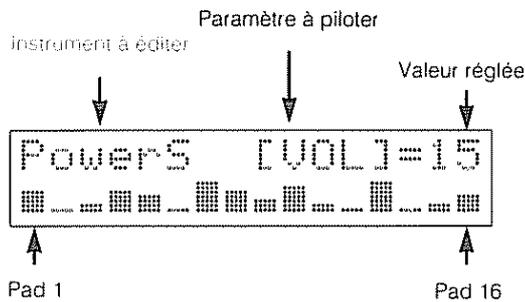
- \* Vous devez avoir des câbles audio connectés aux sorties individuelles pour pouvoir entendre les instruments assignés à ces sorties.

- \* Pour régler la sortie employée par chaque instrument, référez-vous à l'assignation de sortie (voir page 4-10).

- \* Lorsque vous changez de mode de sortie/effet, la sonorité de l'effet sera interrompue un court instant.

## 2. Mixage

- 1 Pressez **MIXER**.



La ligne inférieure de l'afficheur représente les valeurs du paramètre pour chacun des instruments assignés aux 16 pads (de la banque de pads actuellement sélectionnée).

Lorsque le paramètre à contrôler est réglé sur "Output Assign" (assignation de sortie) et que le mode de sortie/effet (Output/Effect) est réglé de façon que les sorties individuelles ne puissent être utilisées, "\*" s'affiche dans la ligne inférieure de l'écran au lieu de "1" ou "2".

- 2 Sélectionnez l'instrument devant être réglé avec **▼** et **▲** ou les pads.
  - \* Si vous désirez sélectionner un instrument assigné à un autre groupe de pads, changez de groupe de pads avec **SHIFT** + **PAD BANK**.
- 3 Amenez le curseur entre "[ ]" avec **◀** et **▶**, puis sélectionnez le paramètre à contrôler avec **▼** et **▲**.  
  
OU  
  
Sélectionnez le paramètre avec **SHIFT** + **▼** et **▲** quel que soit l'emplacement où se trouve votre curseur.
- 4 Amenez le curseur en haut à droite de l'afficheur avec **◀** et **▶** et réglez la valeur avec **▼** et **▲**.
  - \* Pour poursuivre l'édition d'autres instruments, répétez les étapes 2-4.
- 5 Lorsque vous avez fini l'édition de tous les instruments que vous désiriez modifier, pressez **NO/EXIT**.



# 3. Effets

La R-70 contient deux ensembles d'effets : effet 1 et effet 2.

## 1. Effet 1 (Reverb/Delay)

Vous pouvez sélectionner Reverb ou Delay. L'effet Reverb simule la réverbération d'une salle de concert ou d'une pièce. L'effet Delay mélange le son en direct avec le son retardé, créant des timbres riches.

### ○ Paramètres

- \* Selon l'effet sélectionné avec "Type", les paramètres que vous pourrez régler différeront.
- \* Selon le mode de sortie/effet, (voir page 4-11), les effets Reverb/Delay peuvent ne pas fonctionner du tout. La partie supérieure droite de l'afficheur (ON/OFF), indique si vous pouvez utiliser les effets avec le statut actuellement réglé (même si "OFF" s'affiche, l'écran répond à votre commande, alors que les effets ne peuvent pourtant pas être obtenus lors du jeu)

Statut représenté ici

↓  
FX1:HALL <ON >  
Reverb time =086

### ❖ Type

(Quand HALL, ROOM ou PLATE est sélectionné)

(Quand DELAY 1 ou DELAY 2 est sélectionné)

Type

Type

↓  
FX1:HALL <ON >  
Reverb time =086

↓  
FX1:DELAY1 <ON >  
Delay time L=375

Cela sélectionne le type de réverbération ou de delay.

- Reverb
- HALL : simule les réverbérations d'une salle de concert.
  - ROOM : simule les réverbérations d'une pièce.
  - PLATE : simule un écho à plaque (la réverbération créée par l'utilisation des vibrations d'une plaque métallique).
- DELAY 1/2 : le son direct est mélangé avec le son retardé indépendamment pour les signaux gauche et droit. Cela peut être utile pour grossir le son ou panoramiquer celui-ci de droite à gauche (et vice versa).

### ❖ Reverb Time (0-127) (uniquement pour les effets de reverb)

FX1:HALL <ON >  
Reverb time =086

C'est la durée de réverbération. Des valeurs plus élevées augmentent la durée de réverbération.

- ❖ Pre-LPF (0-15) (uniquement pour les effets de reverb)

```
FX1:HALL <ON >
Pre-LPF =12
```

Cela règle le filtrage passe-bas des fréquences de la sonorité d'effet. Des valeurs plus élevées diminuent le contenu en hautes fréquences.

- ❖ Delay Time L/R (1 - 450 ms) (uniquement pour l'effet Delay)  
(Delay time pour le canal gauche ou L) (Delay time pour le canal droit ou R)

```
FX1:DELAY1 <ON > Delay time L=375
FX1:DELAY1 <ON > Delay time R=350
```

Cela règle la durée du retard, indépendamment pour la gauche et la droite.

- ❖ Feedback (0-127) (uniquement pour l'effet Delay)  
Cela règle le nombre de répétitions du retard.

```
FX1:DELAY1 <ON >
Feedback =016
```

- ❖ Output Level (0-127)

```
FX1:HALL <ON >
Output level=127
```

Cela règle le volume de l'effet (Reverb/Delay). Des valeurs plus élevées augmentent le volume de la sonorité d'effet. Avec 0, aucun effet n'est produit.

- ① Pressez **EFFECTS**.

```
FX1:REU/DELAY
FX2:CHO/FLANGER
```

- ② Pressez la touche **1** du pavé numérique pour sélectionner "FX1" (Effet 1).
- ③ Amenez le curseur sur le paramètre avec **←** et **→** et réglez ce paramètre avec **▼** et **▲**.
- ④ Lorsque vous avez réglé tous les paramètres voulus, pressez **NO/EXIT**.

## 2. Effet 2 (Chorus/Flanger)

L'effet 2 ajoute au son direct une sonorité dont la hauteur diffère légèrement. Cela donne un son global plus gros, plus chaud. L'effet 2 peut également légèrement retarder le son direct et le changer de façon périodique pour créer des effets inhabituels.

- \* Selon la façon dont est réglé le mode de sortie/effet (voir page 4-11), les effets Chorus/Flanger peuvent ne pas fonctionner du tout. La partie supérieure droite de l'afficheur (ON/OFF) indique le statut actuel des effets (même quand "OFF" s'affiche, l'écran répond à vos commandes bien que les effets ne puissent pas être obtenus lors du jeu).

Statut représenté ici

↓  
FX2: CHORUS <ON >  
Delay time =30

- ❖ Type

Type

↓  
FX2: CHORUS <ON >  
Delay time =30

Cela sélectionne quel effet devra être utilisé.

CHORUS : Un son légèrement désaccordé est ajouté au son direct pour donner de la chaleur et de l'ampleur.

FLANGER : Cet effet crée une sensation originale en changeant le son de façon cyclique.

- ❖ Delay Time (1-30 ms)

FX2: CHORUS <ON >  
Delay time =30

Cela règle le temps de retard de la sonorité avec effet. Des valeurs plus élevées augmentent le retard.

- ❖ Mod rate (0-127)

```
FX2: CHORUS <ON >
Mod rate      =032
```

Cela règle la vitesse de l'effet Chorus/Flanger. Des valeurs plus élevées augmentent la vitesse.

- ❖ Mod depth (0-127)

```
FX2: CHORUS <ON >
Mod depth     =064
```

Cela règle l'intensité de l'effet de modulation. Des valeurs plus élevées accentuent l'effet.

- ❖ Feedback Level (0-127)

```
FX2: CHORUS <ON >
Feedback      =000
```

Cela règle la quantité de réinjection dans l'effet Chorus/Flanger. Des valeurs plus élevées accentuent l'effet Flanger en rendant le son encore plus original.

- ❖ Output Level (0-127)

```
FX2: CHORUS <ON >
Output level  =064
```

Cela règle le volume de l'effet Chorus/Flanger. A 0, aucun effet n'est produit.

- ① Pressez **EFFECTS**.

```
■FX1: REV/DELAY
■FX2: CHO/FLANGER
```

- ② Sélectionnez "FX2" (effet 2) en pressant la touche **2** du pavé numérique.
- ③ Déplacez le curseur avec **←** et **→** et réglez les paramètres avec **▼** et **▲**.
- ④ Lorsque vous avez réglé tous les paramètres voulus, pressez **NO/EXIT**.

# 4. Mode Solo

---

Vous pouvez sélectionner le mode standard ou le mode solo. Le mode solo ne permet la reproduction que d'un seul instrument, celui sélectionné. Le mode solo peut être utilisé efficacement pour écouter le son actuellement en cours d'édition.

- <sup>a</sup> Si vous sélectionnez un instrument avec **[▼]** **[▲]** ou en pressant les pads pendant que vous êtes en mode solo, seul l'instrument nouvellement sélectionné est entendu.
- ① Dans l'affichage de son (Sound), d'effet (Effect) ou de mixage (Mixer), pressez **[SOUND]**, **[EFFECTS]** ou **[MIXER]** en tenant enfoncé **[SHIFT]**.

L'indicateur SOLO s'allume et l'affichage répond comme ci-dessous :

```
Power5 [VOL]=15
!Solo mode!
```

- \* La ligne supérieure de l'affichage dépend du mode en cours
- ② Pressez **[SOUND]**, **[EFFECTS]** ou **[MIXER]** à nouveau en tenant **[SHIFT]** enfoncé. L'indicateur s'éteint et la R-70 retourne en mode standard.

# Chapitre 5

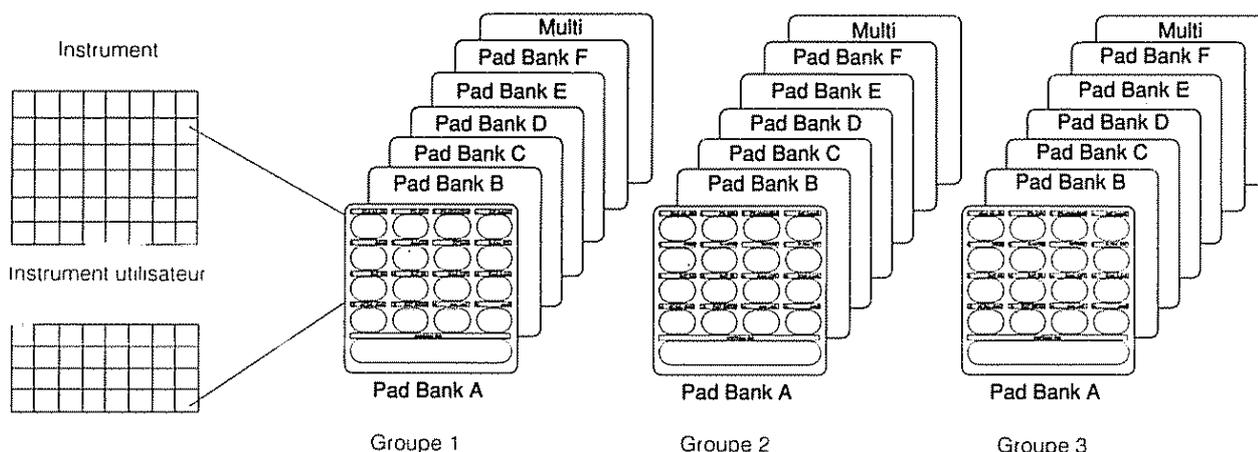
## Assignation des sons

La mémoire de la R-70 contient 210 instruments différents avec de l'espace supplémentaire pour 32 instruments programmés par l'utilisateur. Ces instruments, toutefois, ne peuvent être produits tant qu'ils n'ont pas été assignés aux pads. Ce qui suit explique comment assigner les instruments aux différents pads.

# 1. Fonction d'assignation aux pads

La R-70 vous permet d'assigner n'importe lequel des 210 instruments pré-programmés (et les 32 instruments programmés par l'utilisateur) aux 16 pads. Un ensemble de 16 pads auxquels ont été assignés les instruments est appelé une banque de pads et peut être considéré comme un ensemble rythmique complet (une batterie). "Multi" (voir page 5-5) est un type particulier de banque de pads dans laquelle le même instrument est assigné aux 16 pads. 6 banques de pads et une banque Multi sont appelées un "groupe de pads". La R-70 peut stocker 3 de ces groupes de pads. Cela signifie donc que la R-70 peut assigner des instruments à un total de 288 (16 x 6 x 3) pads (en plus de l'assignation multiple des banques Multi).

Dans la R-70, une banque de pads est nommée "Pad Bank"



## 1. Assignation aux pads

- ① Pressez **ASSIGN**.

```

Pad assign
Pad dynm IInit
    
```

- ② Pressez la touche **1** du pavé numérique pour sélectionner "Pad assign".

Groupe de pads  
↓

```

Assign GROUP:1
A01 =001-SolidK
    
```

↑     ↑             ↑  
Numero de pad    Instrument

Banque de pads

- ③ En tenant enfoncé **SHIFT**, sélectionnez le groupe de pads devant être utilisé en pressant **PAD BANK**.

Le groupe de pads sélectionné s'affiche à droite de la ligne supérieure de l'afficheur.

- ④ Sélectionnez la banque de pads à utiliser en pressant **PAD BANK**.

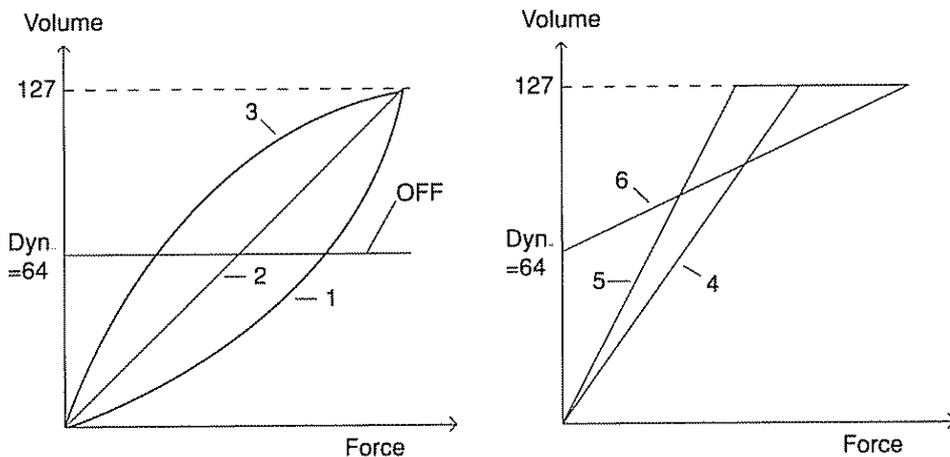
La banque de pads sélectionnée est représentée à gauche de la ligne inférieure de l'afficheur.

## 1. Fonction d'assignation aux pads

- ⑤ Pressez le pad auquel vous désirez assigner un autre instrument. Le numéro du pad que vous avez sélectionné est maintenant représenté juste à côté du numéro de banque de pads (à gauche de la ligne inférieure de l'afficheur).
- ⑥ Déterminez le nouveau numéro d'instrument avec  $\blacktriangledown$  et  $\blacktriangle$ .
- ⑦ Si vous désirez assigner un autre instrument à un autre pad, répétez les étapes ③ à ⑥.
- ⑧ Lorsque vous avez terminé d'assigner les instruments, pressez `NO/EXIT`.

## 2. Dynamique des pads (OFF/1-6)

Ce paramètre pilote la sensibilité des pads. Avec "OFF", il n'y a pas de changement de volume de l'instrument, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les pads. Avec un réglage autre, la sensibilité des pads peut être réglée dans une plage allant de 1 à 6.



\* La valeur de dynamique des pads est commune aux 16 pads, quel que soit le groupe de pads ou la banque.

- ① Pressez `ASSIGN`.

```
Pad assign
Pad dynm EInit
```

- ② Sélectionnez "Pad dynm" en pressant la touche `2` du pavé numérique.

```
Pad dynamics
All pads =OFF
```

↑  
Valeur réglée

- ③ Réglez la valeur de dynamique (OFF/1-6) avec  $\blacktriangledown$  et  $\blacktriangle$ .
- ④ Pressez `NO/EXIT`.

## 1. Fonction d'assignation aux pads

---

### 3. Initialisation de l'assignation aux pads

La fonction d'initialisation d'assignation vous permet d'effacer l'assignation actuelle des instruments aux pads et de retrouver l'assignation pré-programmée par le fabricant.

- ① Pressez **[ASSIGN]**.

```
Pad assign
Pad dynm Init
```

- ② Pressez la touche **[3]** du pavé numérique pour sélectionner "Init".

```
Assign init?
Group:1 Bank:All
```



Banque de pads à initialiser

Numéro du groupe où l'assignation d'instrument doit être initialisée

- ③ Sélectionnez le numéro du groupe de pads devant être initialisé avec **[▼]** et **[▲]** (le numéro du groupe de pads sélectionné est représenté à gauche de la ligne inférieure de l'afficheur).
- ④ Amenez le curseur sur la droite de la ligne inférieure de l'afficheur avec **[◀]** et **[▶]** et sélectionnez la banque de pads (A - F / MLT / ALL) devant être initialisée avec **[▼]** et **[▲]**.

Si "ALL" est sélectionné, les assignations aux pads de toutes les banques du groupe de pads sélectionné seront initialisées.

- ⑤ Pressez **[YES]**.

L'affichage répond par "Are you sure ?" (Etes vous sûr ?).

- ⑥ Pressez **[YES]** à nouveau.

L'affichage répond par "Completed" pour indiquer que les assignations aux pads ont été initialisées.

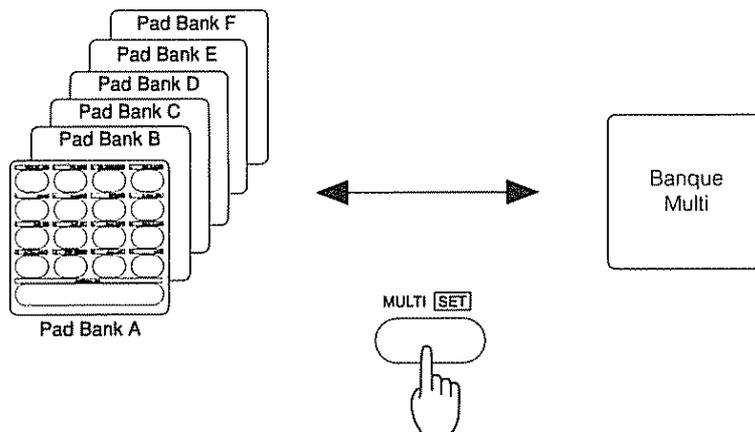
- \* Pour annuler l'initialisation, pressez **[NO/EXIT]** au lieu de **[YES]**.

# 2. Assignation multiple

La fonction d'assignation multiple vous permet d'assigner un même instrument aux 16 pads. La R-70 dispose d'une banque de pads spéciale pour ces assignations multiples (banque nommée Multi, indépendante des banques de pads A - F). Dans la banque Multi, le même instrument est assigné aux 16 pads, mais vous pouvez cependant faire jouer cet instrument avec des réglages de paramètre différents pour chaque pad. Par exemple, vous pouvez changer la hauteur ou le timbre de l'instrument.

## 1. Sélection d'une banque Multi

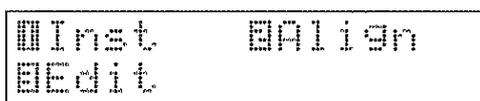
Presser **[MULTI]** répétitivement Multi sélectionnera en alternance la banque Multi et les banques de pads (A - F). Lorsque la banque Multi est sélectionnée, l'indicateur est allumé.



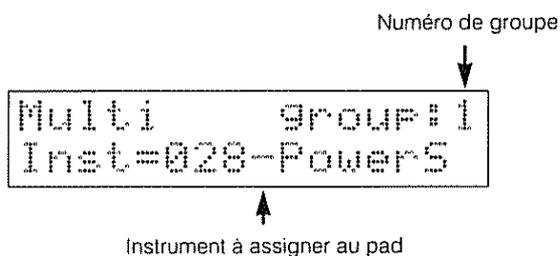
## 2. Instrument multiple

Vous pouvez assigner un instrument à la banque Multi.

- 1 Pressez **[MULTI]** en tenant enfoncé **[SHIFT]**.



- 2 Sélectionnez "Inst" en pressant la touche **[1]** du pavé numérique.



- 3 Sélectionnez un groupe de pads en pressant **[PAD BANK]** tout en tenant enfoncé **[SHIFT]**. Le groupe de pads sélectionné est représenté à droite de la ligne supérieure de l'afficheur.
- 4 Sélectionnez l'instrument à assigner au pad avec **[▼]** et **[▲]**. L'instrument sélectionné est représenté à la ligne inférieure de l'afficheur.
- 5 Pressez **[NO/EXIT]**.

## 2. Assignment multiple

### 3. Alignement des paramètres

La fonction d'alignement des paramètres vous permet de répartir les valeurs des paramètres de jeu sur les pads (du pad 1 au pad 16) selon une progression logique. Si vous assignez le même instrument aux 16 pads et choisissez une hauteur différente pour chacun de ces pads, vous pouvez jouer une mélodie sur la R-70.

#### ○ Pour les paramètres de jeu

Les paramètres de jeu déterminent le timbre du son créé lorsque l'on joue sur les pads. Ici, en programmant ON/OFF (ou une autre valeur si possible), les 16 pads seront automatiquement réglés selon les valeurs stockées en mémoire interne.

Chaque valeur de paramètre peut être réglée comme suit :

- ❖ Pitch (hauteur) : OFF/1-3
- ❖ Decay (chute) : ON/OFF
- ❖ Nuance : ON/OFF
- ❖ Pan (panoramique) : ON/OFF

Chaque paramètre sera réglé avec des valeurs progressives comme ci-dessous :

Valeur des paramètres après répartition selon la progressivité (alignement)

PITCH " 1 "				PITCH " 2 "				PITCH " 3 "			
-120	-110	-100	-090	-080	-070	-060	-050	-040	-030	-020	-010
-080	-070	-060	-050	-040	-030	-020	-010	±000	+010	+020	+030
-040	-030	-020	-010	±000	+010	+020	+030	+040	+050	+060	+070
±000	+010	+020	+030	+040	+050	+060	+070	+080	+090	+100	+110

Decay				Nuance				Pan			
-16	-14	-12	-10	-7	-6	-5	-4	L6	L6	L4	L4
-08	-06	-04	-02	-3	-2	-1	±0	L2	L2	C	C
±00	+02	+04	+06	±0	+1	+2	+3	C	C	R2	R2
+08	+10	+12	+14	+4	+5	+6	+7	R4	R4	R6	R6

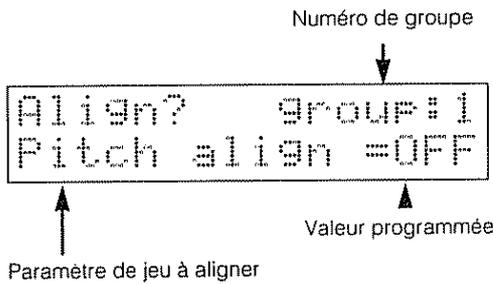
- \* Si la valeur de hauteur (pitch) est réglée sur 1-3, cela donnera des progressions par paliers d'un demi ton. Toutefois, la plage couverte diffère selon la valeur

- ① Pressez **[MULTI]** en tenant enfoncé **[SHIFT]**.

```

Inst   Align
Edit
    
```

- ② Sélectionnez "Align" en pressant la touche **[2]** du pavé numérique.



- ③ Sélectionnez le groupe de pads en pressant **[PAD BANK]** et en tenant enfoncé **[SHIFT]**. Le groupe de pads sélectionné est représenté à droite de la ligne supérieure de l'afficheur.
- ④ Déplacez le curseur avec **[←]** et **[→]** et sélectionnez le paramètre à aligner. Le paramètre sélectionné est représenté à gauche de la ligne inférieure de l'afficheur.
- ⑤ Réglez la valeur avec **[▼]** et **[▲]**.
- ⑥ Pour régler les autres paramètres, répétez les étapes ④ et ⑤.
- ⑦ Pressez **[YES]**.
- ⑧ Pressez **[YES]** à nouveau.

L'affichage répond par "Are you sure ?" (Etes vous sûr ?).

Les valeurs réglées seront assignées aux 16 pads.

- \* Presser **[YES]** alignera tous les paramètres (qui sont réglés sur une valeur autre que "OFF").

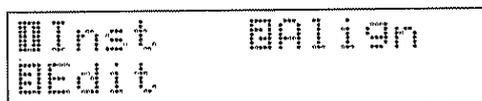
Les valeurs des paramètres réglés sur OFF seront programmées comme suit :

Pitch (hauteur)	:	0 (réglage de hauteur du paramètre de son)
Decay (chute)	:	0 (réglage de chute du paramètre de son)
Nuance	:	0 (réglage de nuance du paramètre de son)
Pan	:	OFF (réglage de panoramique du mixage)

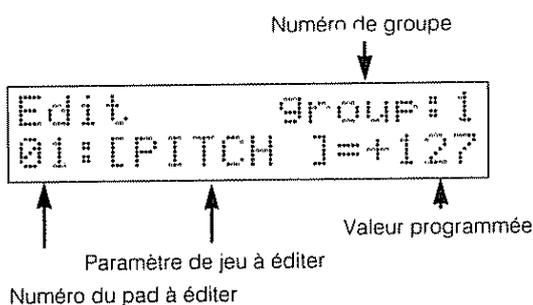
## 4. Edition de l'alignement

Utilisez la fonction d'édition de l'alignement pour modifier les valeurs assignées à chaque pad lors de l'alignement d'un paramètre.

- ① Pressez **[MULTI]** en tenant enfoncé **[SHIFT]**.



- ② Pressez la touche **[3]** du pavé numérique pour sélectionner "Edit".



## 2. Assignation multiple

- ③ Sélectionnez le groupe de pads en pressant **[PAD BANK]** pendant que vous tenez enfoncé **[SHIFT]**. Le groupe de pads sélectionné sera indiqué à droite de la ligne supérieure de l'afficheur.
- ④ Déterminez le numéro de pad à éditer en pressant le pad correspondant.
- ⑤ Sélectionnez le paramètre à éditer avec **[▼]** et **[▲]**.  
Le paramètre sélectionné sera représenté à gauche de la ligne inférieure de l'afficheur.  
Les paramètres de jeu peuvent être sélectionnés en pressant **[▼]** et **[▲]** pendant que l'on tient enfoncé **[SHIFT]**, quel que soit l'emplacement où se trouve le curseur.
- ⑥ Amenez le curseur en bas à droite de l'afficheur avec **[←]** et **[→]** et réglez la valeur du paramètre avec **[▼]** et **[▲]**.
- ⑦ Pressez **[NO/EXIT]**.

L'assignation d'instrument à la banque Multi peut être aussi obtenue par assignation aux pads (page 5-2).

- ① Pressez **[ASSIGN]**.

```
MPad assign
BPad dnm EInit
```

- ② Appelez l'affichage de réglage d'assignation aux pads en pressant la touche **[1]** du pavé numérique.

Numéro de groupe  
↓

```
Assign Group:1
A01 =011-SnashK
```

↑   ↑   ↑  
Numero de pad   Instrument à assigner  
Banque de pads

- ③ Pressez **[MULTI]**.

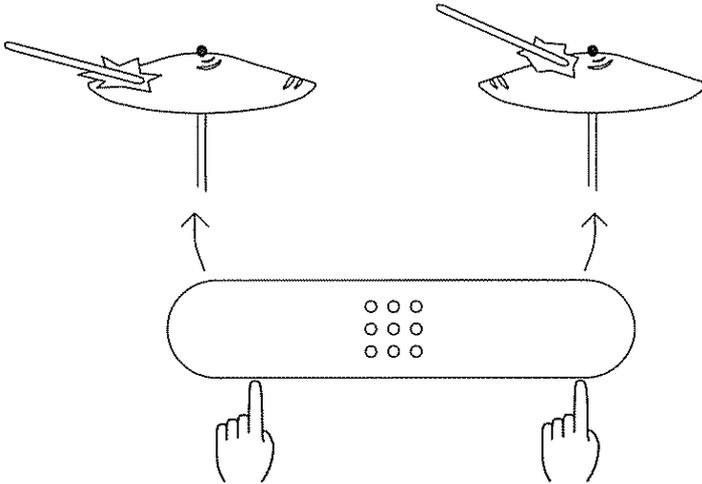
```
Assign Group:1
MLT =126-CrshC1
```

↑  
Instrument à assigner

- ④ Sélectionnez l'instrument à assigner à la banque Multi avec **[▼]** et **[▲]**.
- ⑤ Pressez **[NO/EXIT]**.

# 3. Pad de position

La R-70 contient une commande unique appelée "Pad de position". En frappant le pad de position en plusieurs emplacements, vous pouvez changer la hauteur ou la couleur tonale d'un son. Par exemple, vous pouvez changer les valeurs de nuance pour créer l'effet d'un jeu sur une cymbale en différentes zones de celle-ci (par exemple). D'autres paramètres peuvent être pilotés par le pad de position, comme le Decay (temps de chute) et le panoramique.

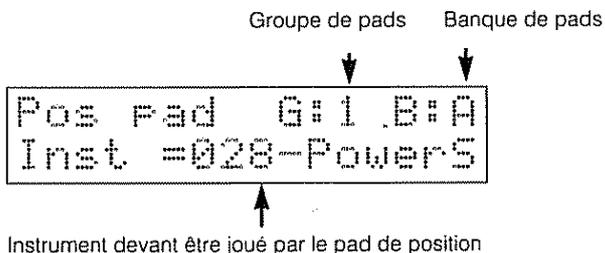


- \* La fonction du pad de position peut être réglée indépendamment pour chaque banque de pads.
- \* Si vous jouez de ce pad en une position en tenant enfoncé le pad à un autre endroit, aucun son n'est produit.

## 1. Assignation d'instrument

Sélectionnez l'instrument devant être joué par le pad de position.

- ① Sélectionnez le groupe de pads pour lequel vous désirez régler le pad de position en pressant **[PAD BANK]** tout en tenant enfoncé **[SHIFT]**. Puis sélectionnez la banque de pad avec **[PAD BANK]**.
- ② Pressez **[POSITIONAL PAD]** en tenant enfoncé **[SHIFT]**.



- \* A ce point, si vous réglez Multi sur "ON", vous pouvez régler la banque Multi. Toutefois, en banque Multi, les pads (1-16) et le pad de position sont assignés au même instrument. Et si vous changez l'instrument assigné au pad de position, l'assignation change également pour les pads.
- ③ Sélectionnez l'instrument avec **[▼]** ou **[▲]**.
  - ④ Pressez **[NO/EXIT]**.

## 2. Réglage de la position neutre (Flat pos)

Vous pouvez obtenir différentes sonorités en jouant sur le pad de position en différents emplacements. La position neutre est celle pour laquelle la sonorité d'origine de l'instrument est obtenue (c'est-à-dire celle réglée par les paramètres de son : voir page 4-2). Vous pouvez régler la position neutre sur la partie gauche, la partie centrale ou la partie droite du pad de position.

- ① Sélectionnez le groupe de pads contenant le pad de position que vous désirez programmer, en pressant **[PAD BANK]** tout en tenant enfoncé **[SHIFT]**. Puis sélectionnez la banque de pads en pressant **[PAD BANK]**.
- ② Pressez **[POSITIONAL PAD]** en tenant enfoncé **[SHIFT]**.

Groupe de pads    Banque de pads  
↓                    ↓  
Pos pad G:1 B:A  
Inst =028-Power5

↑  
Instrument à jouer par le pad de position

- ③ Sélectionnez le mode de réglage de position neutre (Flat pos) avec **[◀]** et **[▶]** (l'affichage suivant) :

Groupe de pads    Banque de pads  
↓                    ↓  
Pos pad G:1 B:A  
Flat pos =CENTER

↑  
Position neutre à laquelle le son d'origine est obtenu

- ④ Sélectionnez la position neutre (gauche ou LEFT, centre ou CENTER, droite ou RIGHT) avec **[▼]** et **[▲]**.
- ⑤ Pressez **[NO/EXIT]**.

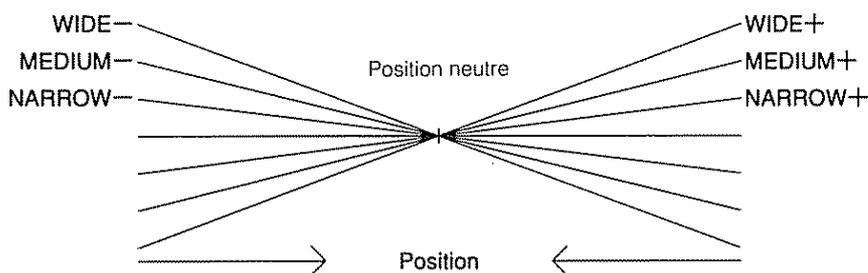
\* Lorsque vous réglez le pad de position pour qu'il pilote la position panoramique d'un instrument, la position neutre est toujours le centre.

### 3. Réglage du niveau de chaque paramètre de jeu

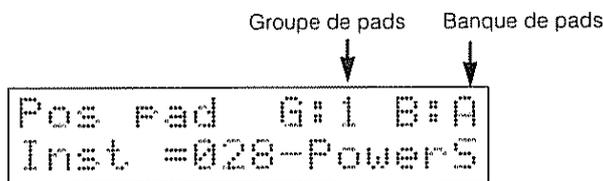
Cela règle la façon dont chaque paramètre de jeu affecte le son assigné au pad de position.

Les réglages possibles pour chaque paramètre sont : OFF, NARROW+, MEDIUM+, WIDE+, NARROW-, MEDIUM-, WIDE-. Avec un réglage sur "OFF", il n'y a pas de changement du paramètre. La plage de variation d'une valeur de paramètre augmente de NARROW à MEDIUM et de MEDIUM à WIDE. Lorsqu'une valeur positive (+) est sélectionnée, le côté droit du pad de position est assigné à une valeur plus élevée. Quand une valeur négative (-) est sélectionnée, le côté gauche du pad de position est assigné à une valeur plus élevée.

(Exemple)

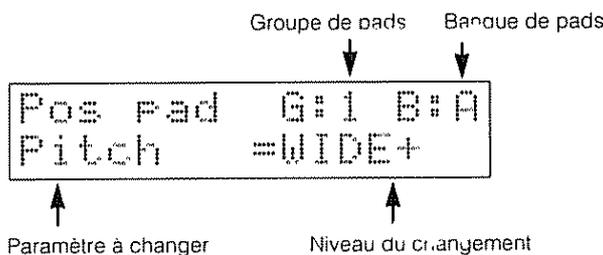


- ① Sélectionnez le groupe de pads contenant le pad de position que vous désirez programmer en pressant **[PAD BANK]** tout en tenant enfoncé **[SHIFT]**. Puis sélectionnez la banque de pads en pressant **[PAD BANK]**.
- ② Pressez **[POSITIONAL PAD]** en tenant enfoncé **[SHIFT]**.



Instrument à jouer avec le pad de position

- ③ Sélectionnez le mode de réglage de paramètre (l'affichage suivant) avec **[◀]** et **[▶]** :



- ④ Sélectionnez le paramètre voulu avec **[◀]** et **[▶]** et sélectionnez l'intensité de son changement avec **[▼]** et **[▲]**.
- ⑤ Pressez **[NO/EXIT]**.

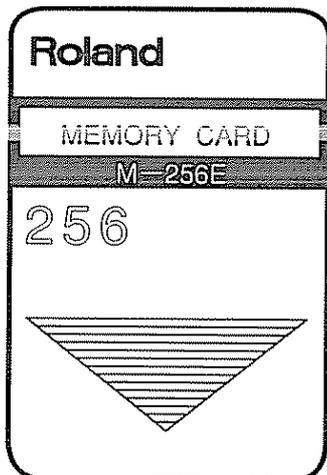


# Chapitre 6

## Autres fonctions utiles

# 1. Carte mémoire

---

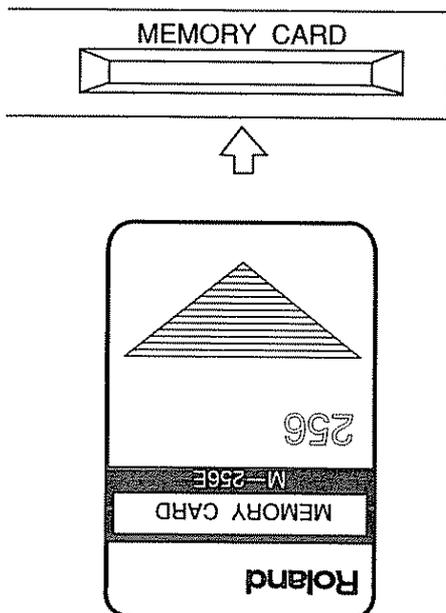


Une carte mémoire optionnelle (M-256E) peut servir à stocker toutes les données programmées dans la R-70, telles que les patterns rythmiques, les morceaux, les paramètres de son, les réglages MIDI, etc. Une carte mémoire peut également être employée comme extension mémoire pour stockage de patterns rythmiques et de morceaux différents de ceux présents dans la mémoire interne.

- \* Veuillez bien à n'utiliser que des cartes Roland M-256E.
- \* Avant d'utiliser une carte mémoire, lisez ses instructions attentivement.

## 1. Insertion d'une carte mémoire dans la R-70

- ① Insérez la carte mémoire (délicatement mais fermement) dans la fente prévue à cette effet (fente marquée Memory Card) ; elle émettra un clic lorsqu'elle sera en place.



- \* L'utilisation d'autres cartes que des M-256E peut entraîner des dommages ou mauvais fonctionnements
- \* Lorsque vous utilisez une carte neuve, veuillez à y installer la pile fournie (CR-2016). Référez-vous aux instructions
- \* Retirez toute carte de la R-70 avant l'extinction. Cela évitera les décharges inutiles de la pile de la carte mémoire.

## 2. Maniement des cartes mémoire

Les patterns rythmiques ou morceaux d'une carte mémoire peuvent être directement obtenus comme ceux de la R-70 elle-même. Toutefois, lorsque vous utilisez une carte mémoire, gardez ce qui suit à l'esprit.

- \* Lorsque vous utilisez une carte mémoire neuve, suivez la procédure de "3. Sauvegarde".

Pour accéder à un pattern rythmique ou à un morceau d'une carte mémoire, sélectionnez "C" comme banque de patterns ou de morceaux.

```
Ptn: 000 # -----
N: 01/04 T: 04/ 4
```

- \* Lorsque vous écrivez ou éditez des patterns rythmiques ou des morceaux sur une carte mémoire, réglez le commutateur de protection de cette dernière sur "OFF".
- \* Vous pouvez créer un morceau dans la mémoire interne qui emploiera des patterns rythmiques d'une carte sans avoir placé la carte mémoire correspondante dans la fente. Toutefois, vous ne pouvez pas reproduire le morceau dans ces conditions.

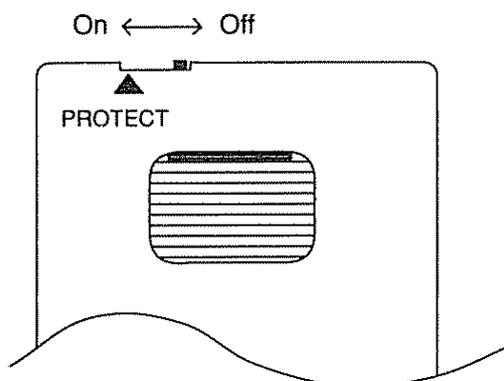
### REMARQUE

Ne retirez pas une carte mémoire et ne changez pas son commutateur de protection pour le placer sur "PROTECT" alors que vous êtes en train d'enregistrer ou d'éditer un pattern rythmique ou de créer un morceau sur la carte mémoire. Faire cela endommagerait les données ou la carte.

## 3. Sauvegarde

La procédure de sauvegarde transfère les données stockées dans la mémoire interne de la R-70 sur carte mémoire. Suivez la même procédure lorsque vous utilisez une nouvelle carte mémoire.

- ① Réglez le commutateur de protection de la carte mémoire sur "OFF".



- ② Pressez **CARD**

```
Save to card
Load from card
```

## 1. Carte mémoire

- ③ Pressez la touche **[1]** du pavé numérique pour sélectionner le mode de sauvegarde (Save).

```
Save to card?
Data          =ALL
```



Donnée devant être sauvée

- ④ Déterminez le mode de sauvegarde qui fixe les données devant être sauvegardées, avec **[V]** et **[A]**.
- ALL : Toutes les données de la R-70 (y compris les données de séquence ou "SEQ" et de configuration ou "SETUP") sont sauvegardées sur la carte
- SEQ : Les patterns rythmiques et les données de morceaux sont sauvegardés sur la carte.
- SETUP : Les réglages MIDI (voir page 7-5), les assignations (voir page 5-2), les effets (voir page 4-14), le mixage (voir page 4-10), le mode de synchro (voir page 8-2), les paramètres de son (voir page 4-2), le métronome (voir page 1-11), la dynamique des pads (voir page 5-3), les roulements (voir page 1-8) et l'assignation de la pédale commutateur (voir page 6-8) sont sauvegardés sur la carte.

- ⑤ Pressez **[YES]**.

L'affichage répond par "Are you sure ?".

- ⑥ Pressez **[YES]** à nouveau

L'affichage répond par "Completed" pour indiquer que les données spécifiées ont été sauvegardées.

\* Pour annuler la procédure de sauvegarde, pressez **[NO/EXIT]**.

\* Si vous oubliez de régler le commutateur de protection de la carte mémoire sur une autre position que "PROTECT" à l'étape ⑤, le message suivant apparaîtra à l'instant :

```
Save to card?
Card protected.
```

Si vous désirez poursuivre la procédure de sauvegarde, réglez le commutateur de protection sur OFF, et exécutez l'étape ⑤.

\* Si une carte mémoire neuve (ou déjà employée par un autre appareil) est insérée dans la R-70, un message d'erreur apparaîtra à l'étape ⑤. L'affichage suivant apparaîtra alors :

```
Save to card?
Format?
```

Si vous désirez formater la carte mémoire pour la R-70, pressez **[YES]**. Pour annuler pressez **[NO/EXIT]**.

- ⑥ Ramenez le commutateur de protection de la carte mémoire en position "PROTECT".

\* N'éteignez pas la R-70 et ne retirez pas la carte mémoire pendant que des données sont en cours de sauvegarde. Faire cela pourrait endommager les données de la carte ou de la mémoire interne.

## 4. Chargement

La procédure de chargement (Load) copie dans la R-70 des données sauvegardées sur la carte mémoire.

- ① Pressez **CARD**.
- ② Pressez la touche **2** du pavé numérique pour sélectionner le mode de chargement.

```
Load from card?
Data           =SETUP
```

↑  
Donnee a charger

- ③ Déterminez le mode de données qui fixe quelles données seront chargées avec **▼** et **▲**.
  - ALL : Toutes les données de la carte mémoire (y compris les données de "SEQ" et "SETUP") seront chargées dans la R-70.
  - SEQ : Les patterns rythmiques et les morceaux seront chargés dans la R-70.
  - SETUP : Les réglages MIDI (voir page 7-5), les assignations (voir page 5-2), les effets (voir page 4-14), le mixage (voir page 4-10), le mode de synchro (voir page 8-2), les paramètres de son (voir page 4-2), le métronome (voir page 1-11), la dynamique des pads (voir page 5-3), les roulements (voir page 1-8) et l'assignation de la pédale commutateur (voir page 6-8) sont chargés dans la R-70.

- ④ Pressez **YES**.

L'affichage répond par "Are you sure ?" (Etes vous sûr ?).

- ⑤ Pressez **YES** à nouveau.

L'affichage répond par "Completed" pour indiquer que les données spécifiées ont été chargées.

- \* La procédure de chargement efface automatiquement les données stockées dans la mémoire interne de la R-70.
- \* N'éteignez pas la R-70 et ne retirez pas la carte mémoire alors que des données sont en cours de transfert vers la R-70. Faire cela pourrait endommager les données de la carte ou de la mémoire interne.

# 2. Utilitaires pour instrument

---

Les utilitaires pour instruments vous permettent de trouver quels instruments sont employés dans le pattern rythmique actuellement sélectionné (Inst List pour "liste d'instruments") Vous pouvez également assigner un instrument à tous les pads pendant que vous réglez les paramètres relatifs à cet instrument (assignation temporaire).

## 1. Assignation temporaire

La fonction d'assignation temporaire vous permet d'assigner temporairement le dernier instrument sélectionné à tous les pads. Cette fonction, par conséquent, peut être efficacement utilisée pour écouter un son durant la procédure de changement d'instrument (voir page 1-34) ou pour écouter un son dont les paramètres sont actuellement édités, en frappant simplement n'importe quel pad.

- ① Pressez **TEMP ASGN**.

L'instrument dernièrement sélectionné est assigné aux pads **1** à **16** et au pad de position (**TEMP ASGN** s'allume).

Pour retourner au statut précédent, pressez à nouveau **TEMP ASGN** (l'indicateur s'éteint).

- \* Cette fonction ne peut pas être employée en mode d'assignation/réglage de Multi/assignation de pad de position.

## 2. Liste d'instruments

La fonction de liste d'instruments recherche les instruments employés dans le pattern rythmique actuellement sélectionné.

- ① Pressez **INS LIST**.



```
Inst list P:000#
000 =001-SolidK
```

Instrument utilisé dans le pattern rythmique

Numéro dans la liste des instruments utilisés par le pattern rythmique

- ② Contrôlez les instruments avec **▼** et **▲** ou le curseur Value.

- \* Presser **INS LIST** réglera automatiquement sur "ON" l'assignation temporaire (voir page 6-6) et l'instrument actuellement affiché sera assigné à tous les pads.

Pressez n'importe quel pad pour écouter l'instrument inscrit dans l'afficheur.

- ③ Pressez **NO/EXIT**.

L'indication de liste d'instrument disparaît et l'affichage précédent revient.

- \* A ce niveau, l'assignation temporaire reste sur "ON". Réglez-la sur "OFF", si nécessaire.

### 3. Utilisation efficace de l'assignation temporaire et de la liste d'instruments

La R-70 contient 288 "emplacements" (16 pads x 6 banques x 3 groupes) dans lesquels les instruments peuvent être assignés. Normalement, tous les instruments peuvent être assignés à des pads différents.

Toutefois, il prend du temps de trouver à quel pad chaque instrument employé dans le pattern rythmique est assigné. Par exemple, vous pouvez vouloir éditer un rythme enregistré (en édition en temps réel) sans connaître le nom de l'instrument que vous devez utiliser ni savoir où il est assigné. Ces fonctions (assignation temporaire et liste d'instruments) peuvent vous aider.

- ① Pressez **EDIT** (Pour sélectionner le mode d'édition en temps réel).

Pattern rythmique à éditer

↓

```
Edt: 001 #
M: 01/04 [PT] = +120
```

- ② Déplacez le curseur avec **◀** et **▶** et sélectionnez le pattern rythmique à éditer avec **▼** et **▲**.

- ③ Pressez **INS LIST**.  
(Cela règle automatiquement l'assignation temporaire sur "ON").

```
Inst list P: 001 #
000 = 001 - Solidk
```

- ④ Frappez n'importe quel pad pour écouter l'instrument.
- ⑤ Si c'est le mauvais instrument (un instrument que vous ne désirez pas), cherchez en un autre avec **▼** et **▲**

```
Inst list P: 001 #
004 = 130 - Ride C
```

- ⑥ Répétez les étapes ④ et ⑤ pour trouver l'instrument que vous désirez utiliser.
- ⑦ Lorsque que vous avez trouvé l'instrument désiré, pressez **EDIT** ou **NO/EXIT**.

A ce niveau, l'instrument que vous venez de sélectionner est assigné à tous les pads.

- ⑧ Éditez les paramètres avec la fonction d'édition en temps réel.
- ⑨ Lorsque vous avez terminé l'édition, pressez **TEMP ASGN** pour retourner à l'assignation normale.

# 3. Assignation de la pédale

La R-70 vous permet d'assigner la fonction d'une des touches de la façade à une pédale.

- \* Assurez vous d'utiliser une pédale qui n'est active que lorsqu'elle est enfoncée.
- \* Si vous réglez la fonction sur "TEMPO & ST/SP", vous pouvez régler le tempo du pattern rythmique ou du morceau.

Toutes les fonctions suivantes peuvent être assignées à une pédale.

Indication	Fonction à assigner
START/STOP	Start/Stop
SHIFT KEY	Shift
MULTI KEY	Multi
FLAM KEY	Fla
ROLL KEY	Roulement
ERASE KEY	Effacement
BANK >	Banque de pads
GROUP >	Groupe de pads
TEMPO&ST/SP	Tempo & Start / Stop

- \* START/STOP a été assigné en usine.

- ① En tenant enfoncé **[SHIFT]**, pressez le pad **[14]**.
- ② Sélectionnez la fonction à assigner avec **[▼]** et **[▲]**.

```
Foot sw assign
START/STOP
```



Fonction à assigner

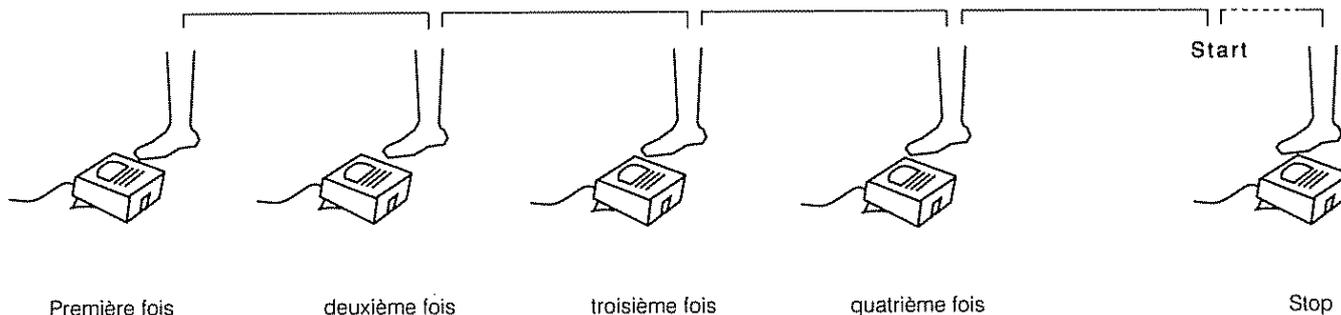
- ③ Pressez **[NO/EXIT]** pour retourner à l'affichage précédent.

#### ○ A propos du TEMPO et de START/STOP

Les fonctions TEMPO et START/STOP vous permettent de régler le tempo en pressant la pédale à intervalles voulus pour le tempo.

Pour assigner la fonction TEMPO et START/STOP, sélectionnez "TEMPO & ST:SP" à l'étape ②.

La R-70 étant stoppée, frappez la pédale quatre fois au tempo que vous désirez programmer. La R-70 commencera automatiquement la reproduction dès le temps suivant et au tempo réglé. Le fait de presser à nouveau la pédale stoppera la R-70.



- \* Pour faire reproduire un morceau avec TEMPO & ST/SP, assurez vous de régler la fonction Song Tempo (tempo de morceau) sur OFF.

# 4. Utilitaires de mémoire

Les utilitaires de mémoire comprennent trois fonctions utiles : mémoire disponible, initialisation de morceau et initialisation de pattern.

## 1. Mémoire disponible

La fonction de mémoire disponible vous indique combien d'espace mémoire (interne ou sur carte) est encore disponible pour les morceaux ou les patterns rythmiques. Lorsque la mémoire restante est à 0 %, aucun pattern rythmique ou morceau supplémentaire ne peut être créé. La capacité mémoire maximale est approximativement de 3700 notes pour 100 patterns ou 2000 parties pour 20 morceaux.

\* Pour contrôler la mémoire restant sur une carte mémoire, assurez vous que la carte mémoire est insérée dans la fente.

- ① Pressez le pad **[15]** en tenant enfoncé **[SHIFT]**.

(première page)

```
▣ Avail memory
▣ Song init
```

(deuxième page)

```
▣ Pattern init
```

- ② Pressez la touche ① du pavé numérique pour sélectionner "Avail memory".

Mémoire restant pour les patterns rythmiques dans la mémoire interne

↓

```
Int Ptns: 100%
Int songs: 100%
```

↑

Mémoire restant pour les morceaux dans la mémoire interne

L'affichage indique la mémoire restant pour les patterns rythmiques et les morceaux dans la mémoire interne.

- ③ Changez d'écran avec **[◀]** et **[▶]**.

Mémoire restant pour les patterns rythmiques sur la carte mémoire

↓

```
Card Ptns: 100%
Card songs: 100%
```

↑

Mémoire restant pour les morceaux sur la carte mémoire

L'affichage indique la mémoire restant pour les patterns rythmiques et les morceaux sur la carte mémoire actuellement insérée.

\* Pour quitter ce mode, pressez **[NO/EXIT]**.

## 2. Initialisation des morceaux (Song Initialize)

La fonction d'initialisation des morceaux efface tous les morceaux écrits en mémoire interne ou sur une carte mémoire.

- ① Pressez le pad **[F5]** en tenant enfoncé **[SHIFT]**.
- ② Pressez la touche **[2]** du pavé numérique pour sélectionner "Song init" (Initialisation de morceau).

```
Init all songs?
Mode      =INTERNAL
```

↑  
Ce qui sera initialisé

- ③ Sélectionnez quelles données doivent être effacées (celles de la mémoire interne ou de la carte mémoire) avec **[V]** et **[A]**.

INTERNAL : Efface toutes les données de morceau de la mémoire interne de la R-70.

CARD : Efface toutes les données de morceau de la carte mémoire.

- ④ Pressez **[YES]**.  
L'affichage répond avec "Are you sure ?".
- ⑤ Pressez **[YES]**.  
L'affichage répond avec "Completed" quand tous les morceaux ont été initialisés.

Pour annuler l'initialisation, pressez **[NO/EXIT]** au lieu de **[YES]**.

## 3. Pour l'initialisation des patterns rythmiques (Pattern init)

La fonction d'initialisation des patterns efface tous les patterns rythmiques inscrits en mémoire interne ou sur une carte mémoire.

- ① Pressez le pad **[F5]** en tenant enfoncé **[SHIFT]**.
- ② Changez l'écran avec **[←]** et **[→]**.

```
Pattern init
```

\* La procédure ci-dessus (étape ②) peut être sautée.

- ③ Pressez la touche **[3]** du pavé numérique pour sélectionner "Pattern init" (initialisation de patterns)

```
Init all ptns?
Mode      =INTERNAL
```

↑  
Ce qui sera initialisé

## 4. Utilitaires de mémoire

---

- ④ Sélectionnez quelles données devront être effacées (celles de la mémoire interne ou celles de la carte mémoire) avec  et .

INTERNAL: Effacement de toutes les données de patterns de la mémoire interne de la R-70.

CARD : Effacement de toutes les données de patterns de la carte mémoire.

- ⑤ Pressez .

L'affichage répond par "Are you sure".

- ⑥ Pressez .

L'affichage répond par "Completed" lorsque que tous les patterns rythmiques ont été initialisés.

Pour annuler l'initialisation, pressez  au lieu de .

# Chapitre 7

## Configuration avec des unités MIDI externes

# 1. A propos du MIDI

Le MIDI signifie Musical Instrument Digital Interface (Interface numérique pour instrument de musique), c'est un standard international pour la communication entre instruments de musique. Les unités compatibles MIDI peuvent échanger des informations de jeu (quelles notes sont jouées, pendant combien de temps, avec quelle force, etc.) avec d'autres unités MIDI, même si les appareils qui communiquent sont d'un modèle ou encore d'un fabricant différent.

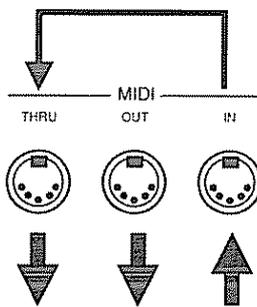
Dans le standard MIDI, les événements de jeu tels que l'interprétation sur un clavier ou l'enfoncement d'une pédale sont traités sous forme de messages MIDI.

## 1. Communication par messages MIDI

Ce qui suit explique comment les messages MIDI sont transmis et reçus.

### ○ Prises MIDI

Les messages MIDI sont transmis ou reçus (par des câbles MIDI spéciaux) par les prises MIDI suivantes :



**MIDI IN :** Cette prise reçoit les messages MIDI envoyés par un appareil MIDI externe.

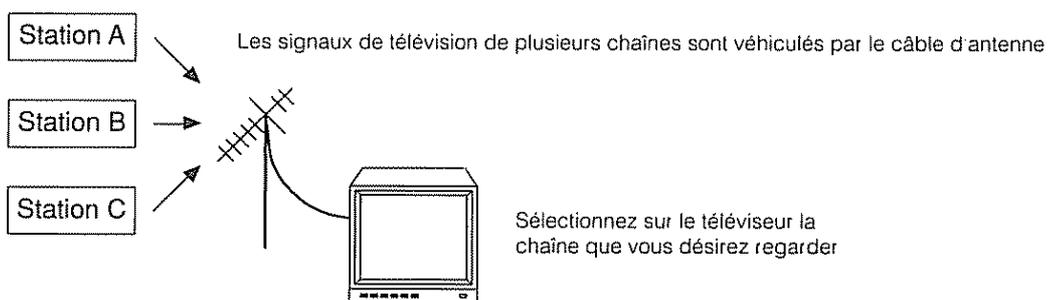
**MIDI OUT :** La R-70 envoie ses messages MIDI par cette prise.

**MIDI THRU :** Une exacte copie des messages MIDI reçus en MIDI IN est envoyée par cette prise.

• A l'aide des prises MIDI THRU, il est théoriquement possible d'enchaîner de nombreux appareils MIDI. Toutefois, 4 à 5 unités en chaîne semblent être une limite pratique. Le plus d'appareils vous connectez à votre système, plus grand est en effet le risque de retard ou de détérioration du signal.

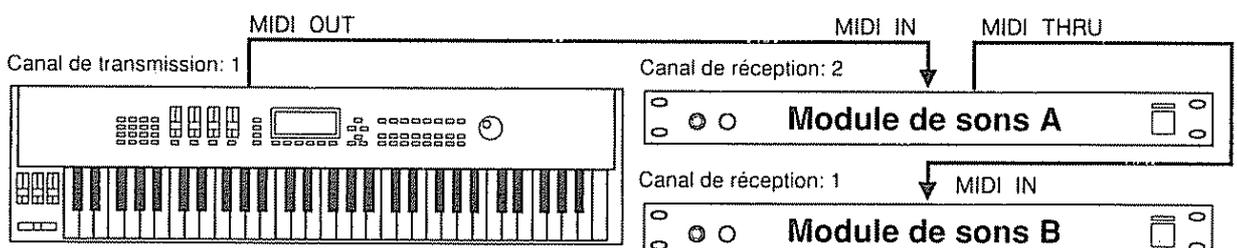
### ○ Canaux MIDI

Le standard MIDI permet la transmission simultanée de différents messages à plusieurs appareils MIDI en n'employant pourtant qu'un seul câble MIDI. Cela est rendu possible par l'emploi de canaux MIDI. Les canaux MIDI sont similaires à ceux trouvés sur une télévision. En changeant de canal de télévision, vous pouvez visualiser les programmes de différentes chaînes. Pour cela, il vous faut faire coïncider le canal de votre récepteur avec celui de la station émettrice afin que les messages de cette dernière soient reçus.



Le MIDI offre 16 canaux.

Les messages MIDI ne sont efficaces que lorsque le canal MIDI de réception de l'appareil receveur est égal au canal MIDI d'émission de l'appareil transmetteur. Par exemple, si les canaux MIDI sont réglés comme suit, seul le module de sons (Sound Module) B répondra au message du clavier :



## 2. Messages MIDI employés par la R-70

Il y a une grande variété de messages MIDI, chacun véhiculant différents types d'informations. Les messages MIDI sont divisés en deux catégories : les "messages par canal" qui sont traités individuellement pour chaque canal MIDI, et les "message de système" qui sont interprétés quel que soit le réglage de canal MIDI.

### ○ Messages par canal

Ces messages servent principalement à transmettre les informations de jeu. Normalement, vous pouvez piloter virtuellement toute expression à l'aide de messages par canal. La façon dont les messages MIDI pilotent le système varie en fonction des réglages de l'appareil récepteur.

#### ❖ Messages de note

Les messages de note comprennent des informations de hauteur (numéro de note), de dynamique (de force) et d'enfoncement (Note On) / Relâchement (Note Off).

Chaque message de note véhicule l'information comme suit :

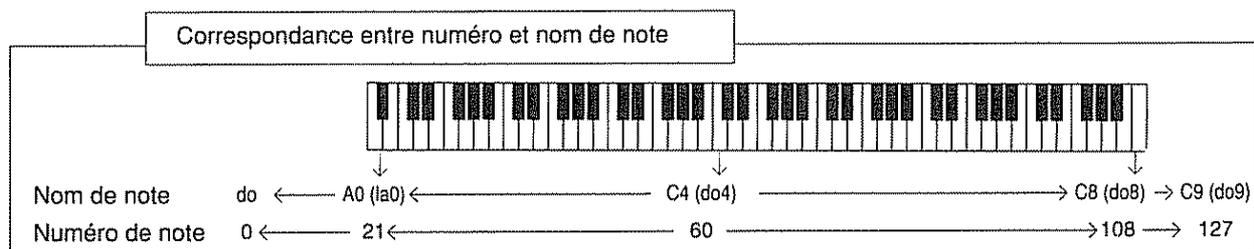
Numéro de note : La hauteur du son (le numéro représente la position sur le clavier)

Note On : Enfoncement d'une touche (ou d'un pad dans notre cas)

Note Off : Relâchement d'une touche. Les messages Note Off ne sont pas transmis lorsque vous relâchez un pad. Les messages Note Off sont transmis à un intervalle constant après l'enfoncement du pad et ne varient pas avec la force (dynamique) de relâchement du pad.

Dynamique : Force avec laquelle un pad a été joué.

Les notes d'un clavier MIDI sont numérotées de 0 à 127. Le do médian (C4) est obtenu en jouant la note numéro 60.



D'une façon générale, un numéro de note définit la hauteur du son. Sur les boîtes à rythme, le numéro de note caractérise un instrument. La R-70 a deux parties différentes : les sections Instrument qui fonctionnent comme des modules de sons rythmiques (voir page 7-6) et les sections Performance, dans laquelle vous pouvez éditer les informations de jeu (par exemple la hauteur) (voir page 7-15).

#### ❖ Messages de Pitch Bend

Les messages de Pitch Bend transmettent des informations sur l'inclinaison apportée au levier de Pitch Bend. La R-70 peut répondre aux messages de Pitch Bend émis par un clavier MIDI externe.

#### ❖ Messages d'Aftertouch

Les messages d'Aftertouch transmettent les informations concernant l'Aftertouch (une technique de jeu par laquelle les touches d'un clavier sont pressées après avoir été enfoncées). La R-70 ne répond pas aux messages d'Aftertouch.

## 1. A propos du MIDI

### ❖ Messages de changement de programme

Normalement, les messages de changement de programme servent à la sélection de son. Les numéros de changement de programme 1 à 128 servent à sélectionner les sons correspondants. La R-70 transmet des messages de changement de programme lorsqu'un ensemble rythmique différent (Drum Kit, voir page 7-9) est sélectionné, et à l'inverse un nouvel ensemble de batteries (Drum Kit) sera sélectionné en réponse à la réception d'un message de changement de programme.

### ❖ Messages de changement de commande

Les changements de commande comprennent les fonctions de modulation, panoramique, etc, et augmentent les possibilités d'expression en cours de jeu. Chaque commande a un numéro différent.

Les fonctions disponibles varient selon l'appareil MIDI utilisé. La R-70 répond au panoramique, au volume, etc, autant de messages qui devront être émis qui devront être émis par un appareil MIDI externe.

## ○ Messages de système

Les messages de système comprennent les messages exclusifs, les messages nécessaires à la synchronisation, au contrôle du système, etc.

### ❖ Messages communs

Les messages communs comprennent la sélection de morceau (Song Select), la position dans le morceau (Song Position Pointer), etc.

### ❖ Messages en temps réel

Ces messages, servant à la synchronisation avec un autre appareil, comprennent les coups d'horloge pour le tempo, les messages Start/Stop et Continue (reprise en cours de morceau).

### ❖ Messages d'Active Sensing

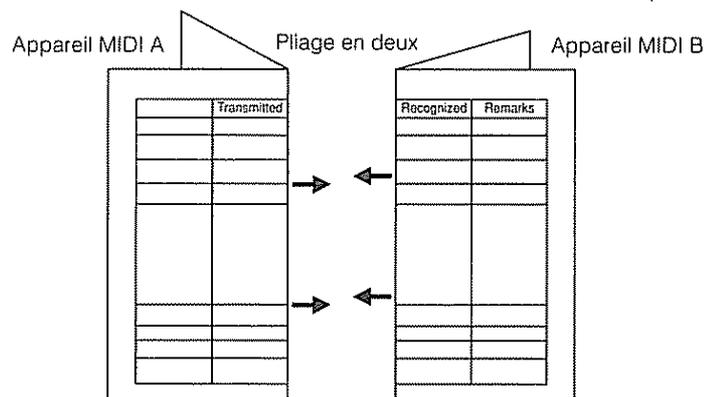
Ces messages servent à contrôler la bonne qualité de la connexion MIDI. Si aucun message MIDI n'est reçu pendant un certain laps de temps, le système ré-initialise les valeurs dernièrement reçues par MIDI.

### ❖ Messages exclusifs

Les messages exclusifs traitent les éléments propres à une machine spécifique. Les messages exclusifs ne peuvent être échangés entre deux appareils identiques (par exemple, deux R-70). Pour une explication détaillée, voir l'équipement MIDI (page 9-32).

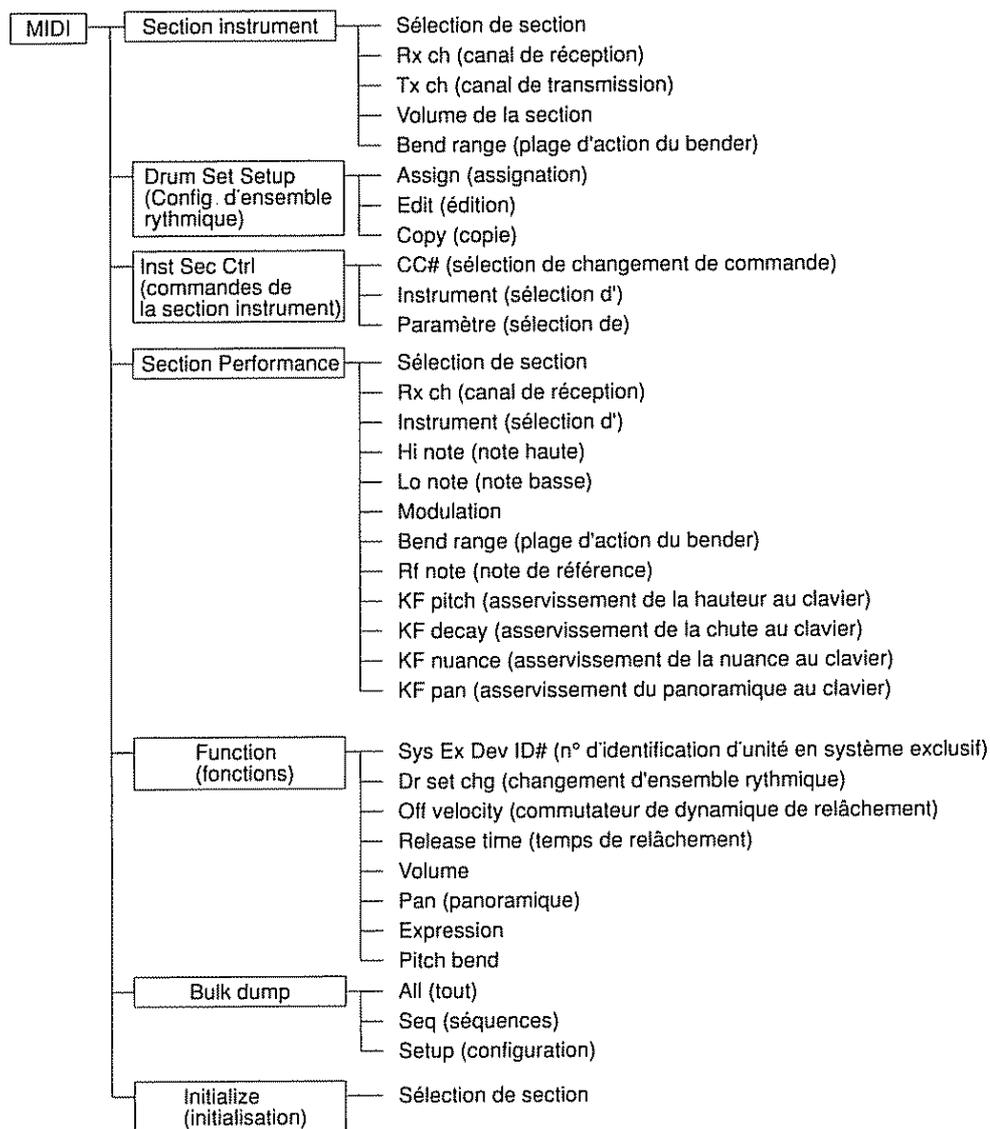
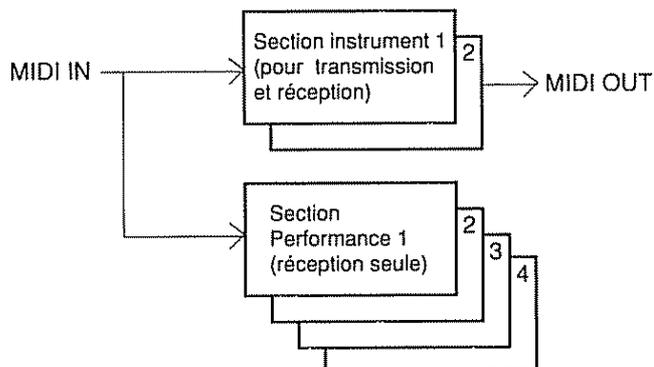
## ○ Tableau d'équipement MIDI

Le MIDI permet à différents instruments de musique et unités diverses d'échanger des données. Il n'est pas nécessaire toutefois que tous les messages MIDI soient émis et interprétés par tous les appareils MIDI. Par exemple, vous pouvez utiliser un clavier pour émettre des messages d'Aftertouch, mais si le module de sons que vous lui avez connecté ne répond pas à l'Aftertouch, aucun effet ne sera obtenu. La seule façon pour qu'une communication s'établisse entre deux appareils par message MIDI est que la fonction véhiculée par ce message MIDI soit compréhensible par les deux unités. Pour rapidement déterminer jusqu'à quel point deux unités sont compatibles, un tableau d'équipement MIDI est fourni avec chaque appareil. En comparant les tableaux, vous pouvez voir comment un message MIDI émis par un appareil sera interprété par l'autre. Les tableaux sont standardisés, aussi la comparaison est-elle très simple.



# 2. Structure MIDI

La partie MIDI de la R-70 est divisée en deux sections instrument et en quatre sections performance. Les fonctions MIDI de la R-70 comprennent également des ensembles de batteries et des commandes employées dans les sections instruments, des fonctions communes à toutes les sections, Bulk Dump (transfert global) et initialisation.



## 2. Structure MIDI

### ❖ Sections instrument

Si vous déclenchez les sons de la R-70 par un appareil MIDI externe, vous pouvez utiliser les sections instrument

Dans ces sections, vous pouvez assigner un instrument à chaque numéro de note puis faire jouer ces instruments par des données de jeu (numéro de note) émises par un appareil MIDI externe. Vous pouvez également faire jouer plusieurs appareils MIDI externes avec les données de jeu de la R-70. Les sections instruments peuvent être à la fois employées pour la transmission et la réception de messages MIDI.

### ❖ Sections performance

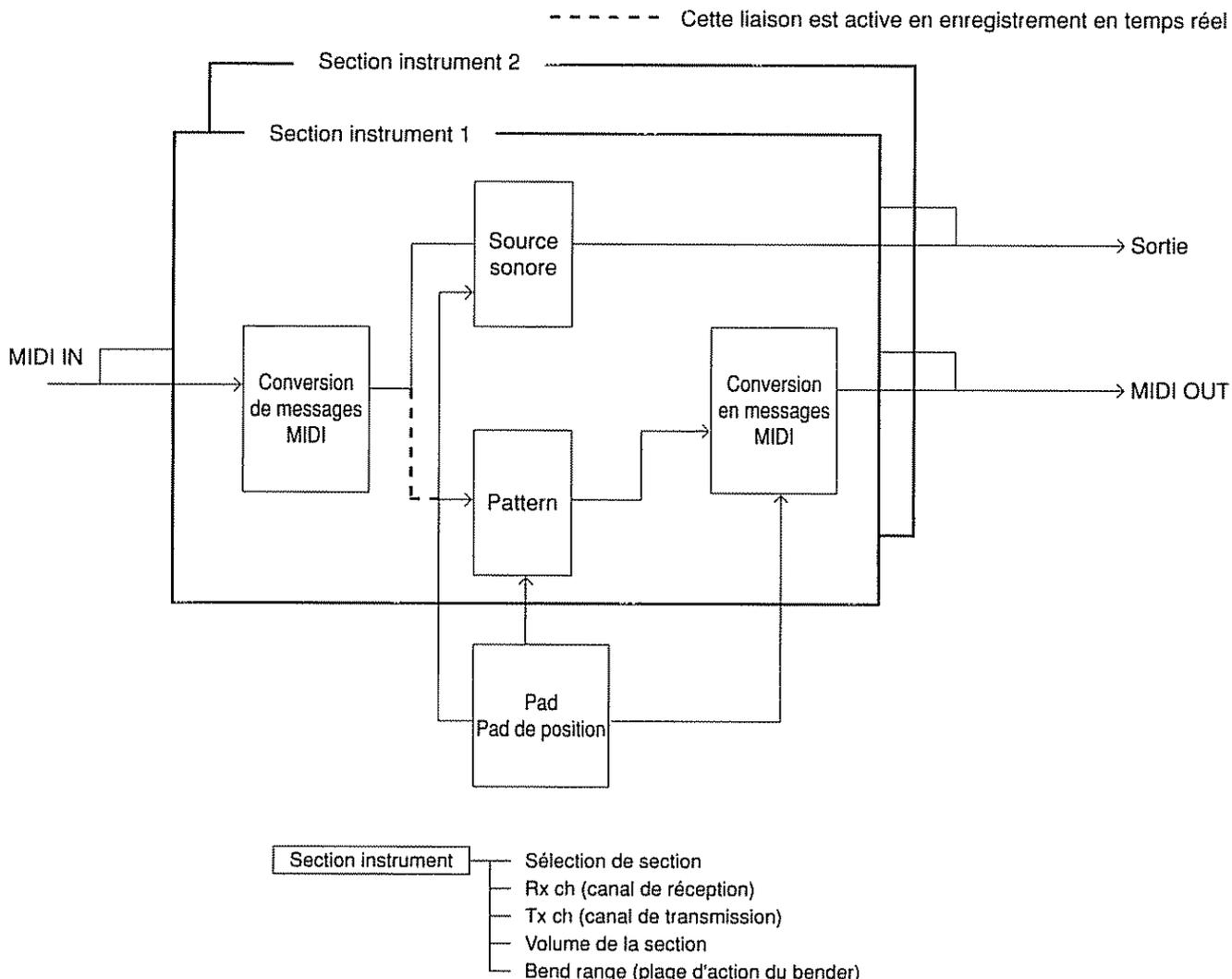
Lorsque vous faites jouer la source sonore de la R-70 depuis un clavier externe, vous devez utiliser les sections performance. Assignez différents instruments aux sections 1-4 et faites reproduire les instruments différemment en changeant les paramètres (Pitch/Decay/Nuance/Pan) des instruments assignés en fonction de la position de jeu sur le clavier (numéro de note) Les sections performance ne peuvent servir que lorsque la R-70 reçoit des messages MIDI.

- \* Les 6 sections peuvent être utilisées simultanément.

## 1. Sections instruments

Vous pouvez régler les paramètres des sections instruments pour utiliser la R-70 comme un module de sons rythmiques.

- \* Lorsque les sections instruments de la R-70 sont déclenchées par des données de jeu émises depuis un appareil MIDI externe, elles reproduisent les sons selon le réglage des paramètres de son (voir page 4-2).

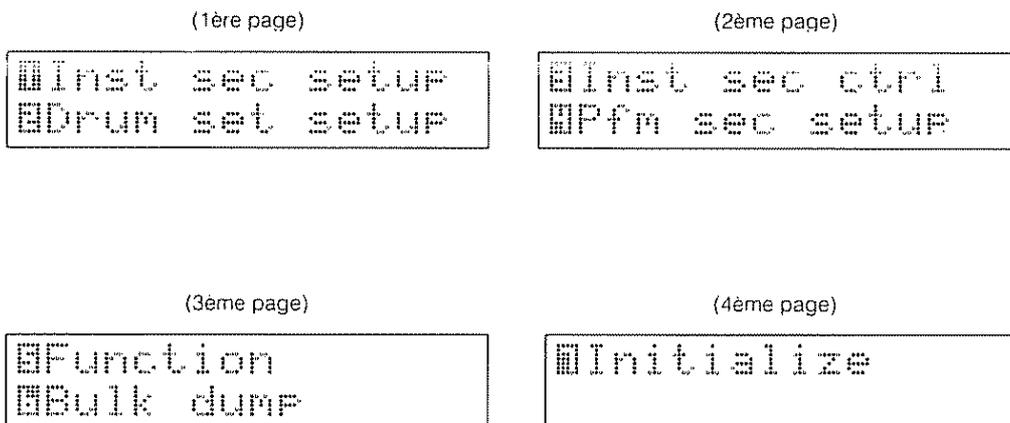


Les paramètres réglés dans les sections instruments sont les suivants :

- ❖ Sélection de section (INST1/INST2)  
Cela sélectionne la section instrument avant le réglage des paramètres.
- ❖ Canal de réception (Rx ch : OFF/1-16)  
Cela règle le canal MIDI sur lequel les signaux MIDI sont reçus par chaque section (1/2). Pour faire jouer la R-70 par ses sections instrument, réglez le canal MIDI de transmission de l'appareil MIDI externe sur le même numéro que le canal de réception des sections instruments.
  - \* Lorsque les sections instruments 1 et 2 sont réglées sur le même numéro de canal MIDI, la section instrument 1 a priorité.
  - \* Les canaux de réception des sections instrument et des sections performance (voir page 7-18) doivent être différents. S'ils sont sur le même numéro, les sons des deux sections seront joués simultanément.
- ❖ Canal de transmission (Tx ch : OFF/1-16/Rx)  
Cela règle le canal de transmission pour chaque section (1/2). Réglez le canal de transmission des sections instrument sur le même numéro que le canal de réception de l'appareil MIDI externe. Si le réglage est Rx, le signal MIDI est transmis sur le même canal que celui choisi comme canal de réception. Par conséquent, réglez ce paramètre sur Rx lorsque vous utilisez la R-70 avec un séquenceur.
- ❖ Volume de la section (0-127)  
Cela détermine le volume général de la section instrument sélectionnée. Augmenter la valeur fait monter le volume. A 0, aucun son n'est entendu.
  - \* Vous pouvez sélectionner de transmettre ou non (ou de recevoir ou non) des messages de volume à l'aide du commutateur volume (voir page 7-20).
  - \* Le volume de la section peut également se régler par le biais de messages de volume (commande numéro 7) émis par un appareil MIDI externe.
- ❖ Bend Range (0-12)  
Cela détermine la plage maximale de variation de hauteur lorsque la hauteur d'un instrument est pilotée par des messages de Pitch Bend. Réglez donc ici le changement de hauteur maximal (en demi-tons) obtenu lorsque le levier Bender est incliné à fond vers la droite. A 0, il n'y aura aucun changement.
  - \* Vous pouvez sélectionner de recevoir ou non les messages de Pitch Bend avec le commutateur Pitch Bend (voir page 7-21).
  - \* Le réglage Bend Range peut également être changé par message de changement de commande émis depuis un appareil externe.
  - \* Les messages de Pitch Bend n'affectent pas la hauteur du son actuellement joué.

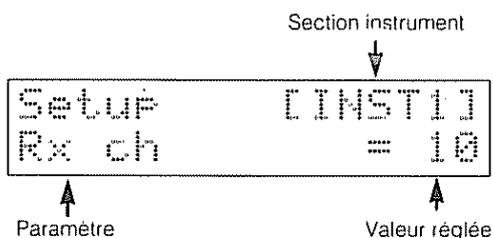
## 2. Structure MIDI

- ① Pressez **[MIDI]**.



- ② Pressez la touche **[1]** du pavé numérique pour sélectionner "Inst sec setup".

- ③ Sélectionnez la section instrument (Inst 1/2) avec **[V]** et **[A]**.

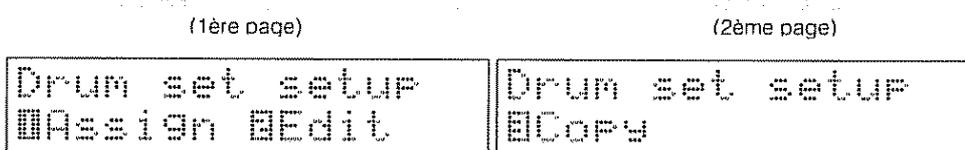


- ④ Sélectionnez le paramètre correspondant avec **[←]** et **[→]** puis réglez sa valeur avec **[V]** et **[A]**.

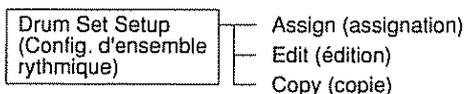
- ⑤ Pressez **[NO/EXIT]**.

## 2. Ensemble rythmique (Drum Set)

Ici, vous pouvez programmer l'ensemble rythmique utilisé dans la section instrument.



- \* L'ensemble rythmique ou "Drum Set" sélectionné ici peut être changé à réception d'un message de changement de programme venant d'un appareil MIDI externe (voir page 7-19).



- ❖ **Assignation d'ensemble rythmique**

La fonction d'assignation d'ensemble rythmique vous permet de sélectionner l'ensemble rythmique devant être assigné à chaque section d'instrument. Lorsque vous utilisez un ensemble rythmique utilisateur (User 1-4), vous pouvez assigner chaque instrument à un numéro de note différent.

Ce qui suit décrit les instruments (sonorités de percussion) employés dans chaque ensemble rythmique.

Numéro de programme	Ensemble rythmique	Description
1	STD	Ensemble Standard : cet ensemble est constitué de sonorités de percussions conventionnelles
9	ROOM	Ensemble Room : sonorités de percussions avec son d'ambiance large
17	POWER	Ensemble Power : sonorités de percussions avec son d'ambiance
25	ELCTR	Ensemble électronique : sonorités de batterie électronique
26	TR808	Ensemble TR808 : sonorités de la boîte à rythme TR-808 Roland
33	JAZZ	Ensemble Jazz : principalement des sonorités employées en musique jazz
41	BRUSH	Ensemble Brush : sonorités de percussion jouées avec des balais
97 105	ALL 1 ALL 2	ALL 1/2 : Si vous assignez respectivement All 1 et All 2 aux deux sections instrument, chacune étant sur un canal MIDI différent, les 242 instruments pourront être joués
65 73 81 89	USER 1 USER 2 USER 3 USER 4	<p>USER 1 USER 2 USER 3 USER 4 : vous pouvez assigner chaque instrument à un numéro de note différent</p> <p>La programmation d'usine est la suivante :</p> <p>USER 1 ← ALL 1            USER 2 ← ALL 2            USER 3 ← STD            USER 4 ← ROOM</p>

Assignation d'un ensemble rythmique :

- ① Pressez **[MIDI]**.

(1ère page)

```

Inst sec setup
EDrum set setup
  
```

- ② Dans l'affichage de menu MIDI, pressez la touche **[2]** du pavé numérique pour sélectionner "Drum set setup".

(1ère page)

```

Drum set setup
Assign Edit
  
```

(2ème page)

```

Drum set setup
BCOPY
  
```

- ③ Pressez la touche **[1]** du pavé numérique pour sélectionner "Assign"

```

Drum set assign
INST1 =USER1
  
```

↑ Ensemble rythmique à assigner  
 ↑ Section instrument à régler

## 2. Structure MIDI

---

- ④ Sélectionnez la section instrument devant être utilisée avec **[▼]** et **[▲]**.
- ⑤ Amenez le curseur sur la droite de la ligne inférieure de l'afficheur avec **[◀]** et **[▶]** puis sélectionnez l'ensemble rythmique à assigner avec **[▼]** et **[▲]**.
- ⑥ Pressez **[NO/EXIT]**.

### ❖ Edition des ensembles rythmiques utilisateur

Cette fonction vous permet d'éditer le contenu des ensembles rythmiques utilisateur 1-4 (voir page 7-8). Vous pouvez contrôler quels instruments sont assignés aux numéros de note dans un ensemble rythmique autre qu'un ensemble utilisateur. Pour ces quatre ensembles rythmiques utilisateur, vous pouvez également éditer (ou contrôler) quel instrument est déclenché par un numéro de note donné, reçu par la R-70. Lorsque vous transmettez des données de jeu depuis la R-70, le numéro de note assigné ici sera employé.

- \* La fonction d'édition des ensembles rythmiques utilisateur ne vous permet d'éditer l'assignation des instruments que dans les ensembles rythmiques utilisateur. L'assignation des autres ensembles rythmiques s'affiche mais ne peut être éditée.
- \* Lorsque le même instrument est assigné aux ensembles rythmiques sélectionnés par les sections instruments 1 et 2, le numéro de note utilisé dans la section instrument 1 sera transmis

Si vous donnez le même canal MIDI de réception aux sections instrument 1 et 2, la R-70 commence par examiner le contenu de l'ensemble rythmique sélectionné par la section instrument 1. Si après cela, aucun instrument ne correspond au numéro de note reçu, la R-70 examine le contenu de l'ensemble rythmique sélectionné dans la section instrument 2.

## Référence

Mode de télécommande (—/RMT)

Si vous réglez le mode de télécommande (Remote en anglais soit RMT), la R-70 sélectionnera l'instrument qui correspond au numéro de note reçu. Dès lors, l'affichage donne le numéro de note et l'instrument correspondant.

La page suivante donne la procédure nécessaire au réglage du mode de télécommande.

Editez l'ensemble utilisateur comme suit :

- ① Pressez **[MIDI]**.

(1ère page)

```
Inst set setup
EDrum set setup
```

- ② Dans l'affichage de menu MIDI, pressez la touche **[2]** du pavé numérique pour sélectionner "Drum Set setup".

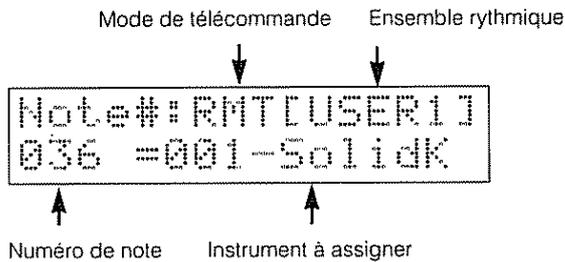
(1ère page)

```
Drum set setup
MAssign EEdit
```

(2ème page)

```
Drum set setup
ECopy
```

- ③ Pressez la touche **[2]** du pavé numérique pour sélectionner "Edit".



- ④ Sélectionnez le mode de télécommande (- -/RMT) avec **[▼]** et **[▲]**.
- ⑤ Amenez le curseur sur la droite de la ligne supérieure de l'afficheur avec **[◀]** et **[▶]**, puis sélectionnez un ensemble rythmique avec **[▼]** et **[▲]**.
- ⑥ Amenez le curseur sur la gauche de la ligne supérieure de l'afficheur avec **[◀]** et **[▶]** puis sélectionnez un numéro de note avec **[▼]** et **[▲]**.
- ⑦ Amenez le curseur sur la droite de la ligne inférieure de l'afficheur avec **[◀]** et **[▶]**, puis sélectionnez l'instrument à assigner au numéro de note (sélectionné à l'étape ⑥) avec **[▼]** et **[▲]** ou le pad correspondant.
- \* Si vous désirez ne pas assigner d'instrument à un certain numéro de note, réglez l'instrument sur "\*\*\*\*\*".

Changez de banque de pads si nécessaire.

- \* Si vous essayez d'éditer l'assignation d'instruments d'un des ensembles rythmiques utilisateur, "?" apparaîtra dans l'afficheur pour vous demander si vous êtes sûr de vouloir poursuivre cette édition. Si vous désirez poursuivre, pressez **[YES]**. Sinon, pressez **[NO/EXIT]**.
- \* Si vous assignez un même instrument à deux numéros de note ou plus, l'instrument pourra être produit quand l'une ou l'autre des notes sera demandée par message MIDI, mais la R-70 transmettra le numéro de note le plus bas de tous ceux assignés au même instrument



- ⑧ Pressez **[NO/EXIT]**.

## 2. Structure MIDI

---

### ❖ Copie d'ensemble rythmique

La fonction de copie d'ensemble rythmique vous permet de copier n'importe quel ensemble rythmique dans un ensemble rythmique utilisateur (User 1 à 4). Par exemple, si vous désirez ne changer qu'un instrument d'un certain ensemble rythmique, vous pouvez le copier dans un ensemble rythmique utilisateur et ensuite faire l'édition (voir page 7-10).

- ① Pressez **[MIDI]**.

(1ère page)

```
Inst sec setup
Drum set setup
```

- ② Pressez la touche **[2]** du pavé numérique pour sélectionner "Drum set setup".

(1ère page)

```
Drum set setup
Assign Edit
```

- ③ Appelez l'affichage suivant avec **[←]** et **[→]**.

```
Drum set setup
Copy
```

\* Vous pouvez sauter cette procédure (étape ③).

- ④ Pressez la touche **[3]** du pavé numérique pour sélectionner "Copy".

```
Copy drum set?
JAZZ → USER1
```

↑  
Ensemble rythmique source

↑  
Ensemble rythmique utilisateur servant de destination

- ⑤ Sélectionnez l'ensemble rythmique source avec **[↓]** et **[▲]**.
- ⑥ Amenez le curseur sur la droite de la ligne inférieure de l'afficheur et sélectionnez l'ensemble rythmique de destination (User 1-4) avec **[↓]** et **[▲]**.

- ⑦ Pressez **[YES]**.

L'affichage répond "Are you sure ?" (Etes vous sûr ?).

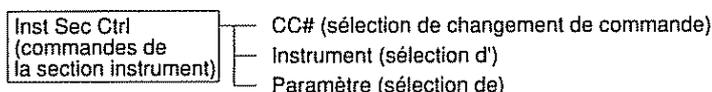
- ⑧ Pressez **[YES]** à nouveau.

L'affichage répond par "Completed" pour indiquer que la copie est terminée.

\* Pour annuler la copie, pressez **[NO/EXIT]** au lieu de **[YES]**.

### 3. Changements de commande en section instrument

Les changements de commande se règlent de façon commune pour les sections instrument 1 et 2.



#### ○ Réception de changement de commande

Vous pouvez changer les sonorités d'instruments de la R-70 en envoyant des messages de changement de commande depuis un appareil MIDI externe. Dans chacun des neuf changements de commande (modulation et commande d'utilisation générale 1-8), réglez l'instrument à piloter et les paramètres à changer (Pitch/Decay/Nuance/Pan).

- \* Lorsque le commutateur Pan est réglé sur "ON" (voir page 7-21), le réglage de panoramique peut être piloté par la commande numéro 10. Par conséquent, les valeurs de panoramique réglées par la modulation et les commandes d'utilisation générale 1-8 seront ignorées. La commande numéro 10 change le réglage de panoramique de la totalité de la section instrument qui est réglée sur le même canal de réception que l'appareil MIDI externe émetteur de la commande.

#### ○ Transmission des changements de commande

Les changements de commande réglés sur la R-70 seront transmis lorsque cette dernière jouera. En réalité, les changements de commande sont transmis au moment où l'instrument spécifié est joué. Si vous faites jouer la R-70 à l'aide des données de jeu venant d'un séquenceur MIDI, l'altération des sons de l'instrument peut être parfaitement reproduite.

Changement de commande	Numéro de commande	Paramètre à éditer
MODUL (Modulation)	1 (33)	PITCH
CTRL 1 (commande 1 d'utilisation générale)	16 (48)	DECAY
CTRL 2 (commande 2 d'utilisation générale)	17 (49)	NUANCE
CTRL 3 (commande 3 d'utilisation générale)	18 (50)	PAN
CTRL 4 (commande 4 d'utilisation générale)	19 (51)	
CTRL 5 (commande 5 d'utilisation générale)	80	
CTRL 6 (commande 6 d'utilisation générale)	81	
CTRL 7 (commande 7 d'utilisation générale)	82	
CTRL 8 (commande 8 d'utilisation générale)	83	

- \* Le numéro de commande entre ( ) servira également à la transmission et à la réception des messages de hauteur.

## 2. Structure MIDI

---

- ① Pressez **[MIDI]**.

(Première page)

```
Inst sec setup
Drum set setup
```

- ② Sélectionnez l'affichage suivant avec **[◀]** et **[▶]**.

(Deuxième page)

```
Inst sec ctrl
Pfm sec setup
```

- \* Vous pouvez sauter cette procédure (étape ②).

- ③ Sélectionnez "Inst sec Ctrl" (changements de commande de la section instrument) en pressant la touche **[3]** du pavé numérique.

Changement de commande

↓

```
Ctrl[CTRL1:cc16]
Inst =Deef K
```

↑

Instrument à piloter par changement de commande

- ④ Sélectionnez le changement de commande (numéro de commande) à utiliser avec **[▼]** et **[▲]**.
- ⑤ Amenez le curseur sur la ligne inférieure de l'afficheur avec **[◀]** et **[▶]** et utilisez **[▼]** et **[▲]** ou le pad correspondant pour déterminer l'instrument à piloter.  
Changez de banque de pads si nécessaire.
- ⑥ Sélectionnez l'affichage de réglage de paramètre avec **[◀]** et **[▶]**.

```
Ctrl[CTRL1:cc16]
Param =NUANCE
```

↑

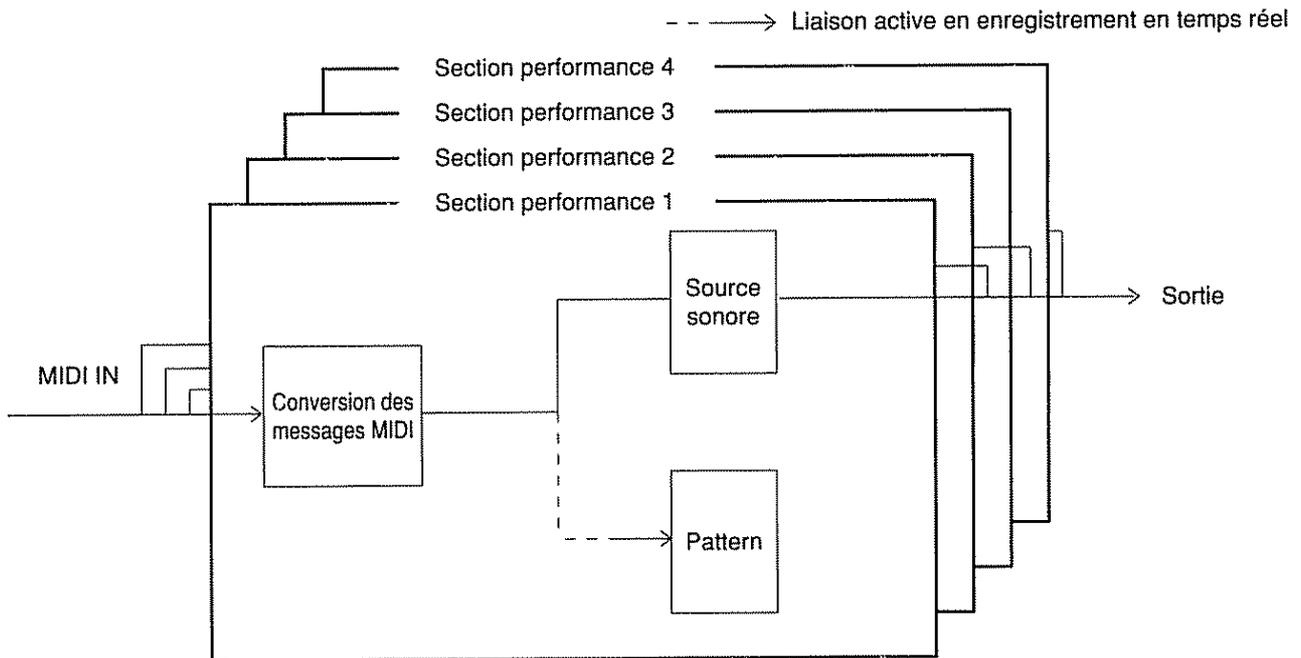
Paramètre à changer par changement de commande

- ⑦ Sélectionnez le paramètre à piloter par le changement de commande, avec **[▼]** et **[▲]**.
- \* Si vous ne désirez pas utiliser le changement de commande (numéro de commande) sélectionné à l'étape ④, réglez-le sur "OFF".
- \* Le paramètre de hauteur (Pitch) ne peut être sélectionné pour CTRL 5 - 8 (commandes d'utilisation générale 5 - 8).
- ⑧ Pour poursuivre le réglage des autres changements de commande, retournez au niveau de l'étape ④ avec **[◀]** et **[▶]** ou choisissez le numéro de commande en pressant **[▼]** et **[▲]** tout en pressant **[SHIFT]**. Répétez les étapes ⑤-⑧.
- ⑨ Lorsque vous avez terminé de régler tous les changements de commande voulus, pressez **[NO/EXIT]**.

## 4. Sections performance

Les sections performance ne servent qu'à faire jouer des instruments spécifiques (avec des hauteurs ou des chutes différentes, etc.) depuis un clavier MIDI.

- \* Les sections performance ne peuvent être déclenchées par les données de jeu internes.
- \* Le son de base de chaque instrument doit être réglé avec les paramètres de son (voir page 4-2).



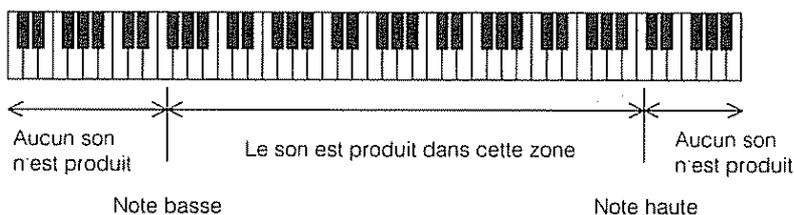
Section Performance	
	Sélection de section
	Rx ch (canal de réception)
	Instrument (sélection d')
	Hi note (note haute)
	Lo note (note basse)
	Modulation
	Bend range (plage d'action du bender)
	Rf note (note de référence)
	KF pitch (asservissement de la hauteur au clavier)
	KF decay (asservissement de la chute au clavier)
	KF nuance (asservissement de la nuance au clavier)
	KF pan (asservissement du panoramique au clavier)

## 2. Structure MIDI

---

Les paramètres qui peuvent être réglés dans les sections performance sont les suivants :

- ❖ Sélection de section (PFM 1-4)  
Cela sélectionne la section performance dans laquelle vous allez régler les paramètres.
- ❖ Canal de réception (Rx ch : OFF/1-16)  
Cela règle le canal MIDI (1-16) sur lequel les données de jeu sont reçues pour chaque section performance. Réglez le canal MIDI de transmission de l'appareil MIDI externe pour qu'il corresponde au canal de réception de la section performance désirée. Réglez les canaux de réception des sections performance inutilisées sur "OFF".
  - \* Les canaux de réception des sections instrument (voir page 7-7) et des sections performance doivent être différents. S'ils sont sur la même valeur, les sons des deux sections seront reproduits simultanément.
- ❖ Instrument  
Sélectionnez l'instrument devant être joué par chaque section performance.
- ❖ Volume de la section (0-127)  
Cela détermine le volume général de la section performance sélectionnée. Augmenter la valeur augmente le volume. A 0, aucun son n'est entendu.
  - \* Vous pouvez choisir que la R-70 reçoive ou non les messages de volume, à l'aide du commutateur volume (voir page 7-20).
  - \* Le volume de la section peut également être réglé par message de volume (commande numéro 7) depuis un appareil MIDI externe.
- ❖ Note haute/Note basse (0-127)  
Cela règle le numéro de la note la plus haute et de la note la plus basse qui peuvent être reçues dans chaque section performance.



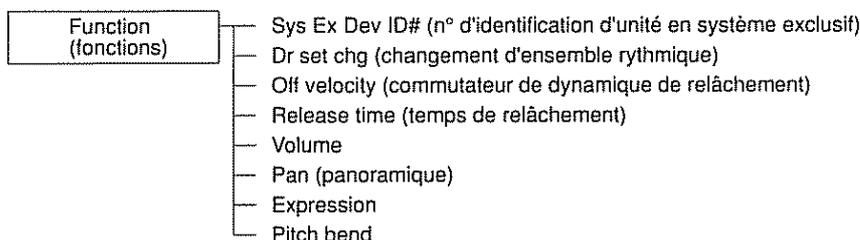
- \* Lorsque la note la plus haute et la note la plus basse sont réglées sur la même valeur, seule la note ainsi déterminée sera reconnue.
- \* Il n'est pas possible de régler la valeur de la note basse de façon plus élevée que celle de la note haute (et vice versa).

- ❖ **Modulation**  
Cela détermine le paramètre (Decay/Nuance) piloté par messages de modulation.
  - \* Avec un réglage sur "OFF", les messages de modulation ne sont pas reconnus.
  
- ❖ **Bend Range (0-12)**  
Cela détermine la variation de hauteur maximale qui peut être obtenue par action de messages de Pitch Bend. Réglez le changement de hauteur maximal (en demi-tons) qui sera obtenu lorsque le levier Bender est incliné à fond à droite. A 0, il n'y aura pas de changement.
  - \* Vous pouvez choisir que la R-70 reçoive ou non les messages de Pitch Bend, à l'aide du commutateur Pitch Bend (voir page 7-21).
  - \* La valeur de Bend Range peut également être changée par message de changement de commande venant d'un appareil MIDI externe.
  - \* Les messages de Pitch Bend n'affectent pas la hauteur du son actuellement joué.
  
- ❖ **Numéro de note référence pour l'asservissement au clavier (0-127)**  
C'est le numéro de note standard sur lequel se basent les paramètres d'asservissement au clavier. Le numéro de note référence des asservissements est commun à tous les paramètres suivants.
  
- ❖ **Asservissement au clavier de la hauteur (- 99 - +99)**  
Cela détermine comment la hauteur est changée par l'asservissement au clavier (quelle est la variation de hauteur obtenue lorsqu'on s'éloigne de la note de référence).
  
- ❖ **Asservissement de la chute (Decay) au clavier (- 9 - + 9)**  
Cela détermine comment la chute est changée par l'asservissement au clavier (c'est à dire la façon dont la chute change en fonction de l'éloignement de la note jouée par rapport à la note de référence).
  
- ❖ **Asservissement de la nuance au clavier (- 2 - + 2)**  
Cela détermine comment la nuance est changée par l'asservissement au clavier (c'est à dire comment la nuance change en fonction de l'éloignement de la note jouée par rapport à la note de référence).
  
- ❖ **Asservissement du panoramique au clavier (- 2 -+ 2 / OFF)**  
Cela détermine comment la position panoramique est changée par l'asservissement au clavier (c'est à dire comment la position panoramique change en fonction de l'éloignement de la note jouée par rapport à la note référence).
  - \* Lorsque l'asservissement du panoramique au clavier est réglé sur "OFF", l'image sonore ne change pas.
  - \* Lorsque l'assignation de sortie (voir page 4-10) est réglée sur 1 ou 2 (sorties individuelles), l'image sonore ne changera pas même si l'asservissement du panoramique au clavier est réglé sur une valeur autre que "OFF".



# 3. Modes de transmission/réception MIDI

La R-70 vous permet de choisir si les messages MIDI seront ou non transmis ou reçus (messages par canal) par les sections instrument et performance.



- ❖ SysEx dev ID (n° d'identification en système exclusif : OFF/1 – 32)

```
MIDI function
SysEx dev ID=OFF
```

Cela fixe le numéro d'identification de l'appareil pour la transmission et la réception de messages exclusifs MIDI. Avec un réglage "OFF", les messages exclusifs ne sont ni reçus ni transmis.

- ❖ Commutateur de changement d'ensemble rythmique (ON/OFF)

```
MIDI function
Drum set chg=OFF
```

Cela détermine si les ensembles rythmiques changent ou non à réception de messages de changement de programme. Cela détermine également si les messages de changement de programme sont ou non transmis lorsqu'on utilise les boutons de la façade de la R-70. Avec "ON", la R-70 reçoit les messages de changement de programme d'un appareil MIDI externe et change en conséquence l'ensemble rythmique de la section instrument qui est sur le même canal MIDI que le message reçu. Aussi, si les ensembles rythmiques de la R-70 sont changés à l'aide de l'assignation d'ensemble rythmique, le message de changement de programme correspondant est émis sur le canal de transmission de la section instrument actuellement employée. Avec un réglage sur "OFF", la R-70 ne change pas d'ensemble rythmique et ne reçoit pas ni ne transmet pas de message de changement de programme.

- \* Les numéros de programme correspondent aux ensembles rythmiques de la R-70 comme indiqué dans l'assignation d'ensemble rythmique (voir page 7-9).

### 3. Modes de transmission/réception MIDI

---

- ❖ Commutateur de dynamique de relâchement (ON/OFF)

```
MIDI function
Off velocity=OFF
```

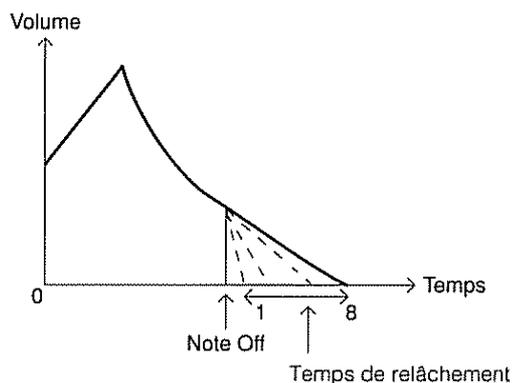
Cela détermine si la dynamique de relâchement sera ou non reconnue (la vitesse de relâchement d'une touche d'un clavier). Avec un réglage sur "ON", la chute du son (Decay) peut être pilotée par la dynamique de relâchement. Avec un réglage sur OFF, la dynamique de relâchement est ignorée.

- \* Cela n'est efficace que pour les instruments dont le réglage de réception de relâchement (voir page 4-6) est sur "ON".

- ❖ Durée de relâchement (1-8)

```
MIDI function
Release time = 1
```

Cela détermine le temps de relâchement après le message Note Off (après le relâchement d'une touche sur le clavier). Le temps de relâchement réglé ici fonctionne pour tous les sons. Augmenter la valeur donne une courbe de relâchement plus progressive.



- \* Le temps de relâchement ne concerne que les instruments dont la réception de Note Off (voir page 4-6) est réglée sur "ON".

- ❖ Commutateur de volume (ON/OFF)

```
MIDI function
Volume =OFF
```

Cela détermine si les messages de volume sont ou non transmis ou reçus. Avec un réglage de volume de la section réglée sur le même canal MIDI (que celui sur lequel sont véhiculés les messages de volume) changera. De plus, si le volume est changé durant la reproduction d'un morceau, le volume sera transmis par message MIDI. Avec un réglage sur "OFF", le volume n'est pas transmis et les messages de volume ne sont pas reçus.

❖ Commutateur de panoramique (ON/OFF)

```
MIDI fonction  
Pan           =OFF
```

Cela détermine si les messages de panoramique sont ou non reçus. Avec un réglage sur "ON", le réglage de panoramique de la section qui est réglée sur le même canal de réception MIDI (que celui sur lequel sont véhiculés les messages de panoramique) sera changé. Lorsque des messages de panoramique sont reçus, la valeur de panoramique réglée avec "Mixer" (voir page 4-10) sera ignorée. Si vous désirez retourner au réglage programmé pour le mixage, réglez le commutateur de panoramique sur "OFF". Dans ce cas, le réglage de panoramique n'est pas affecté par les messages de panoramique reçus.

- \* Lorsque le commutateur de panoramique est réglé sur "ON", les valeurs de panoramique réglées sur les autres numéros de changement de commande sont ignorés.
- \* Quand l'assignation de sortie (voir page 4-10) est réglée sur 1 ou 2 (sorties individuelles), le réglage de panoramique ne change pas même si le commutateur de panoramique est réglé sur "ON".

❖ Commutateur d'expression (ON/OFF)

```
MIDI fonction  
Expression    =OFF
```

Cela détermine si les messages d'expression sont ou non reçus. Avec un réglage sur "ON", le volume de la section qui est réglée sur le même canal de réception (que les messages d'expression) changera. Avec un réglage sur "OFF", le volume ne sera pas affecté par les messages d'expression reçus.

❖ Commutateur de Pitch Bend (ON/OFF)

```
MIDI fonction  
Pitch bend    =OFF
```

Cela détermine si les messages de Pitch Bend sont ou non reçus. Avec un réglage sur "ON", la hauteur de la section qui est réglée sur le même canal de réception (que celui des messages de Pitch Bend) changera. Avec un réglage sur "OFF", la hauteur ne sera pas affectée par les messages de Pitch Bend reçus.

### 3. Modes de transmission/réception MIDI

---

- ① Pressez **[MIDI]**.

(Première page)

```
Inst set setup
Drum set setup
```

- ② Sélectionnez l'affichage suivant avec **[◀]** et **[▶]**.

(Troisième page)

```
Function
Bulk dump
```

\* Cette procédure (étape ②) peut être sautée.

- ③ Sélectionnez "Function" (fonction MIDI) en pressant la touche **[5]** du pavé numérique.

```
MIDI function
SysEx dev ID=OFF
```



Paramètre qui pilote les messages MIDI      Valeur réglée

- ④ Sélectionnez le paramètre à régler (à gauche de la ligne inférieure de l'afficheur) avec **[◀]** et **[▶]**, puis réglez la valeur avec **[▼]** et **[▲]** (à droite de la ligne inférieure de l'afficheur).
- ⑤ Pour poursuivre le réglage des autres paramètres, répétez l'étape ④.
- ⑥ Lorsque vous avez terminé le réglage de tous les paramètres voulus, pressez **[NO/EXIT]**.

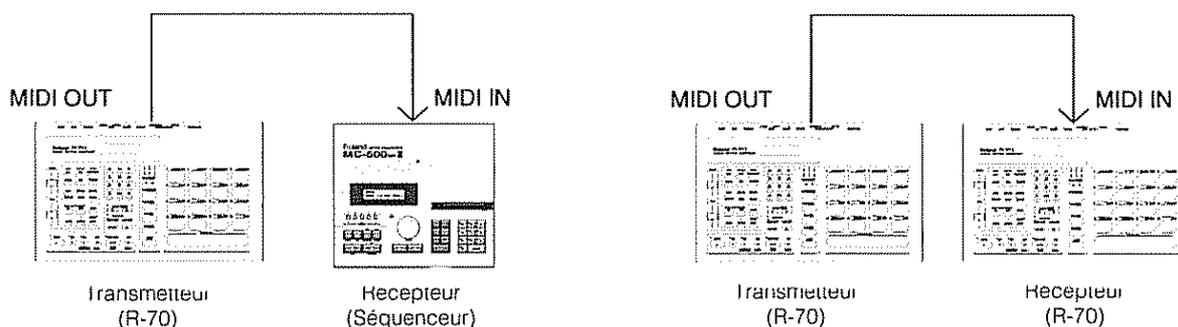
# 4. Transfert de données (messages exclusifs)

Avec des messages exclusifs, vous pouvez transférer les données de la mémoire de la R-70 dans une autre R-70 (pour lui donner exactement les mêmes réglages) ou vers un appareil MIDI externe qui peut enregistrer les messages exclusifs (pour faire une copie de sauvegarde).

## 1. Transfert de données (Bulk Dump)

Les données de la R-70 peuvent être transférées dans un appareil MIDI externe.

### CONNEXIONS



○ Données qui peuvent être transférées en fonction du mode de transfert :

❖ All : Transfert total (INT&CARD/INT/CARD)

Ce mode transfère toutes les données (données de séquence ou "Seq" et données de configuration "Setup"). Sélectionnez INT&CARD (toutes les données de la mémoire interne et de la carte mémoire), INT (toutes les données de la mémoire interne) ou CARD (toutes les données de la carte).

❖ Seq : Transfert des données de séquence (INT & CARD/INT/CARD)

Ce mode transfère les données de jeu de tous les morceaux et patterns rythmiques. Sélectionnez INT&CARD (toutes les données de la mémoire interne et de la carte mémoire), INT (toute la mémoire interne) ou CARD (toutes les données de la carte).

❖ Setup : Transfert de la configuration

Ce mode transfère les valeurs réglées pour le MIDI (p. 7-5), l'assignation (p. 5-2), les sons (p. 4-2), les effets (p. 4-14), le mixage (p. 5-5), le mode de synchro (p. 8-2), les banques de pads (p. 5-2), les groupes de pads (p. 5-2), le statut ON/OFF de Multi (p. 5-5), le métronome (p. 1-11), le roulement (p. 1-8), la dynamique des pads (p. 5-3) et l'assignation de la pédale (p. 6-8).

① Si les données sont transmises entre deux R-70, réglez-les toutes les deux sur le même numéro d'identification pour message exclusif (et sur une valeur autre que "OFF").

② Pressez **[MIDI]**.

(1ère page)

```
Inst  sec  setup
BDrum set  setup
```

## 4. Transfert de données (messages exclusifs)

---

- ③ Sélectionnez l'affichage suivant avec **[◀]** et **[▶]**.

(Troisième page)

```
Function
Bulk dump
```

- \* La procédure précédente (étape ③) peut être sautée.

- ④ Pressez la touche **[6]** du pavé numérique pour sélectionner "Bulk dump".

(Première page)

```
MIDI bulk
MAIL      [Sea
```

(Deuxième page)

```
MIDI bulk
[Setup
```

- ⑤ Sélectionnez le mode de transfert de données avec le pavé numérique.

Changez d'écran avec **[◀]** et **[▶]** si nécessaire.

Données à transmettre



```
Dump all?
Data      =INT&CARD
```



Type de données à transmettre

(Setup)

```
Dump setup
Are you sure?
```

- ⑥ Sélectionnez quelles données (INT&CARD/INT/CARD) doivent être transmises avec **[▼]** et **[▲]**.

- \* Si vous sélectionnez "Setup" à l'étape ⑤, cette procédure sera sautée.

- ⑦ Pressez **[YES]**.

L'affichage répond par "Now sending", et le transfert de données commence. Lorsque les données ont été correctement transférées, le message "Completed" apparaît.

- ⑧ Pour transférer un autre type de données, pressez **[NO/EXIT]** pour retourner à l'affichage de menu de Bulk Dump (de l'étape ④). Répétez les étapes ⑤-⑦.

- \* Si vous sélectionnez "INT&CARD" ou "CARD" sans qu'une carte mémoire ne soit insérée dans la R-70, les données ne pourront être transmises et l'affichage indiquera "Card not ready" pendant quelques secondes. L'affichage précédent reviendra alors.

- \* Pour annuler le transfert de données, pressez **[NO/EXIT]** au lieu de **[YES]**.

### 2. Réception

La R-70 peut recevoir des données de messages exclusifs venant d'une autre R-70 ou d'un séquenceur.

- ① Pressez **[MIDI]**.

(Première page)

```
MInst sec setup
BDrum set setup
```

- ② Sélectionnez l'affichage suivant avec **[◀]** et **[▶]**.

(Troisième page)

```
Function
Bulk dump
```

La procédure ci-dessus (étape ②) peut être sautée.

- ③ Sélectionnez "Function" en pressant la touche **[5]** du pavé numérique.
- ④ Amenez le curseur sur le paramètre avec **[◀]** et **[▶]** et déterminez le numéro d'identification de l'appareil en système exclusif, avec **[▼]** et **[▲]**.

```
MIDI function
SwsEx dev ID=OFF
```



Numéro d'identification de l'appareil en système exclusif

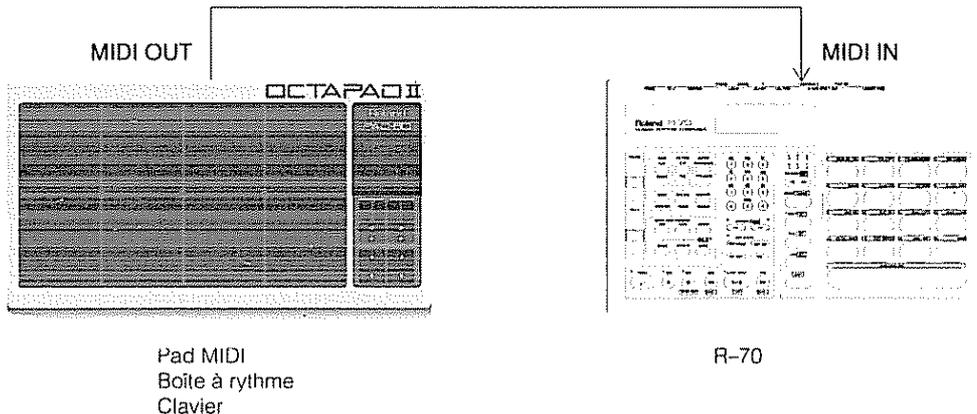
- \* Pour recevoir des données de messages exclusifs venant d'une autre R-70, réglez les numéros d'identification des deux unités sur la même valeur. Pour recevoir des données de R-70 stockées dans un séquenceur, réglez le numéro d'identification de la R-70 sur la même valeur de celle employée (et donc une valeur autre que "OFF") par la R-70 lors de la transmission des messages vers le séquenceur. Avec un réglage sur "OFF", les messages exclusifs sont ignorés.
- ⑤ Lorsque l'appareil transmetteur commence le transfert, l'affichage de la R-70 répond par "Receiving SyEx".
- \* Lorsque la R-70 est en cours de reproduction, les messages exclusifs sont ignorés.

# 5. Configuration avec une unité MIDI externe

## 1. Configuration pour l'emploi de la R-70 comme module de sons MIDI

La R-70 peut être déclenchée par un séquenceur externe, un clavier MIDI, des pads MIDI, etc.

### CONNEXIONS



Connectez la R-70 avec l'unité externe de la façon suivante :

#### ○ Utilisation de la R-70 comme module de sons de percussion

La R-70 peut être déclenchée par une unité MIDI externe qui utilisera alors sa section instrument. Dans l'exemple suivant, la section instrument 1 sera employée (voir page 7-8).

- ① Réglez le canal de transmission de l'appareil MIDI externe pour qu'il corresponde au canal de réception (voir page 7-8) de la section instrument 1.
  - ② Changez l'assignation des instruments aux numéros de note (ensembles rythmiques, voir page 7-9, numéro de note, voir page 7-10), si nécessaire.
  - ③ Jouez sur l'instrument MIDI externe et les sonorités de la R-70 seront entendus.
- \* Si vous réglez la R-70 en mode d'enregistrement en temps réel, ce que vous jouerez sur l'instrument externe sera enregistré sous forme de patterns rythmiques. Toutefois, les paramètres pilotés par changement de commande (par exemple, hauteur, voir page 7-13) ne peuvent être programmés que dans la plage des paramètres de séquence (voir page 1-42).
  - \* Pour recevoir des messages de Pitch Bend, réglez le commutateur Pitch Bend sur "ON" (voir page 7-21).
  - \* Le son d'un instrument peut être changé par émission de messages de changement de commande (voir page 7-13) venant d'un appareil MIDI externe. Le son change en fonction des messages de changement de commande que la R-70 reçoit. Cela étant, si vous désirez changer indépendamment le son d'une note, réglez l'appareil transmetteur pour qu'il émette le message de changement de commande voulu juste avant le message de note.

### ○ Utilisation de la R-70 comme source sonore pour un clavier MIDI

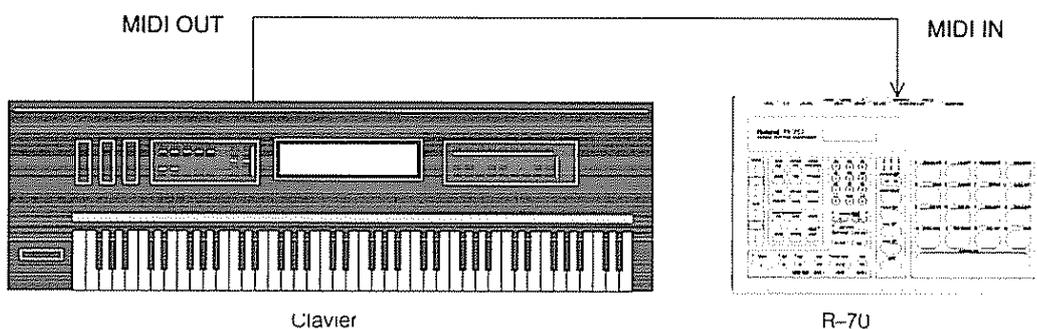
Vous pouvez assigner un instrument (tel qu'une sonorité de basse ou d'agogo, etc.) à une section performance de la R-70 et lui faire jouer une mélodie depuis un clavier MIDI externe.

- ① Réglez le canal de transmission du clavier MIDI externe pour qu'il corresponde au canal de réception (voir page 7-18) de la section performance.
  - ② Assignez l'instrument devant être joué au paramètre "Inst" dans l'affichage de configuration de section performance (voir page 7-17). Ensuite, réglez les autres paramètres si nécessaire.
  - ③ Jouez sur le clavier MIDI externe pour écouter l'instrument à assigner à la R-70.
- \* Pour recevoir les messages de Pitch Bend, réglez le commutateur de Pitch Bend sur "ON" (voir page 7-21).
  - \* Si vous réglez la R-70 en mode d'enregistrement en temps réel, ce que vous jouerez sur le clavier MIDI externe sera enregistré sous forme de pattern rythmique. Toutefois, chaque paramètre ne peut être programmé que dans la plage possible pour les paramètres de séquence (voir page 1-42).
  - \* Le son d'un instrument peut être changé par émission de messages de changement de commande (voir page 7-21) venant d'un appareil MIDI externe. Le son change en fonction des messages de changement de commande que la R-70 reçoit. Cela étant, si vous désirez changer individuellement le son d'une note, réglez l'appareil de transmission pour qu'il émette le message de changement de commande voulu juste avant le message de note.

### 2. Déclenchement d'un module de sons MIDI externe par les données de jeu de la R-70

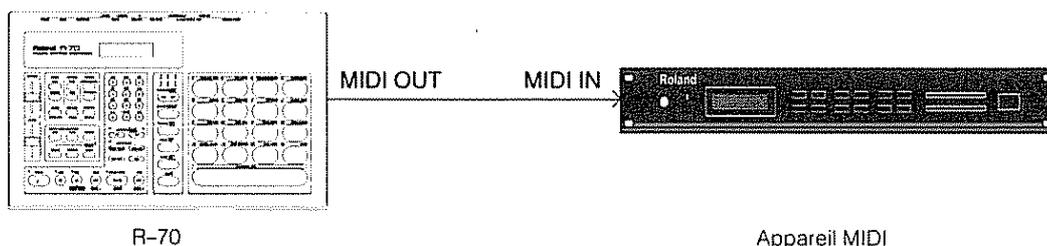
Vous pouvez faire jouer un module de sons MIDI externe connecté à la R-70 par les données de jeu de cette même R-70. Par exemple, vous pouvez faire jouer un échantillonneur mais n'employer que la caisse claire de la R-70 après que vous ayez fait le pattern rythmique.

#### CONNEXIONS



#### ○ Comment faire les données de jeu

- Créer des données de jeu se fait de la même façon que lorsque la procédure d'enregistrement de pattern ou de création de morceau.
- Lorsque vous créez des données de jeu, utilisez un instrument qui ne sera pas nécessaire au pattern rythmique ou au morceau (puisque cet instrument ne devra être employé que par l'appareil externe, référez-vous à "comment faire reproduire les données de jeu" dans la section suivante).
- Pour utiliser plusieurs modules de sons MIDI (ou pour faire jouer plusieurs sons sur un même module), programmez un instrument différent pour chaque son.



#### ○ Comment faire reproduire les données de jeu

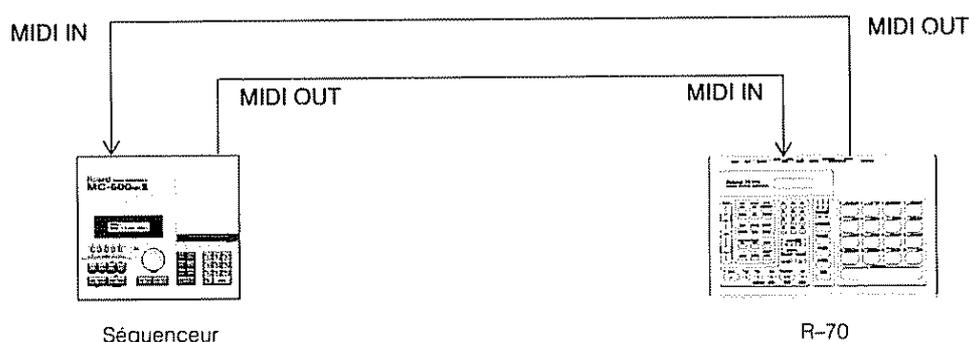
- ① Assignez l'instrument sélectionné (programmé dans le pattern rythmique afin de faire jouer le module de sons externe) à un ensemble rythmique utilisateur (voir page 7-11).
  - ② Assignez l'ensemble rythmique utilisateur à une section instrument (voir page 7-9).
  - ③ Faites correspondre le canal de réception du module externe avec celui de la section instrument (voir page 7-8).
  - ④ Réglez le volume de l'instrument sur "0" (voir page 4-10) pour que l'instrument ne soit pas entendu sur la R-70.
  - ⑤ Faites reproduire les données de jeu de la R-70 et le module de sons MIDI externe répondra en conséquence.
- \* La R-70 transmet automatiquement un message Note Off après un intervalle de temps constant. Si vous utilisez un échantillonneur ou un synthétiseur comme module de sons externe, la dernière partie du son peut être coupée.

### 3. Commande des données de jeu de la R-70 par un séquenceur

Si vous désirez mémoriser toutes les données de la R-70 dans un séquenceur qui ne sait pas traiter les données exclusives, vous pouvez cependant le faire. Vous pouvez alors gérer ces données dans le séquenceur comme des données de jeu pour un synthétiseur ou un échantillonneur. Si vous utilisez un séquenceur qui peut traiter les données de transfert en masse par messages exclusifs, vous pouvez transférer les données de la R-70 dans le séquenceur en suivant "Transfert de données (messages exclusifs)" (voir page 7-23).

- \* Votre séquenceur peut ne pas fonctionner de la façon suivante. Si c'est le cas, référez-vous à son mode d'emploi.

## CONNEXIONS



#### ○ Enregistrement de données exclusives

Pour transférer les données de jeu de la R-70 dans un séquenceur...

- ① Réglez le mode de synchronisation de la R-70 sur "MIDI SYNC" (voir page 8-2).
- ② Réglez le numéro d'identification d'unité en système exclusif de la R-70 sur une valeur autre que "OFF" (voir page 7-19).
- ③ Réglez le séquenceur pour qu'il n'émette pas de messages en temps réel.

- \* Si votre séquenceur ne peut pas être réglé pour cela (à l'étape ③), déconnectez le câble MIDI venant de la MIDI OUT du séquenceur ou rejoignant la MIDI IN du R-70.

- ④ Réglez le séquenceur en mode d'enregistrement.

Réglez le séquenceur pour qu'il ne reproduise pas de données de jeu.

- ⑤ Sélectionnez "INT" (ou "INT&CARD" si vous désirez également inclure les données de la carte) de la partie "All" du mode MIDI Bulk Dump, puis faites le transfert (voir page 7-23).
- ⑥ Quand "Completed" apparaît dans l'afficheur, stoppez le séquenceur.

- \* Si vous avez déconnecté le câble à l'étape ③, reconnectez-le.

## 5. Configuration avec une unité MIDI externe

### ○ Chargement et reproduction des données de jeu

Pour charger les données de jeu stockées dans un séquenceur et synchroniser la R-70 au séquenceur...

- ① Sélectionnez l'affichage Song Play sur la R-70.
- ② Réglez le séquenceur pour qu'il ne transmette pas de messages en temps réel.
  - \* Si votre séquenceur ne peut s'empêcher d'émettre de tels messages, réglez le mode de synchronisation de la R-70 sur "INTERNAL" (voir page 8-2)
- ③ Réglez le numéro d'identification de système exclusif de la R-70 sur le même numéro que celui employé lors de l'enregistrement des données (voir page 7-25).
- ④ Sur le séquenceur, faites reproduire le morceau ou la piste sur lesquels les données ont été stockées et chargez ainsi les données de jeu dans la R-70.

Le mode de synchronisation de la R-70 sera automatiquement réglé sur "MIDI SYNC".

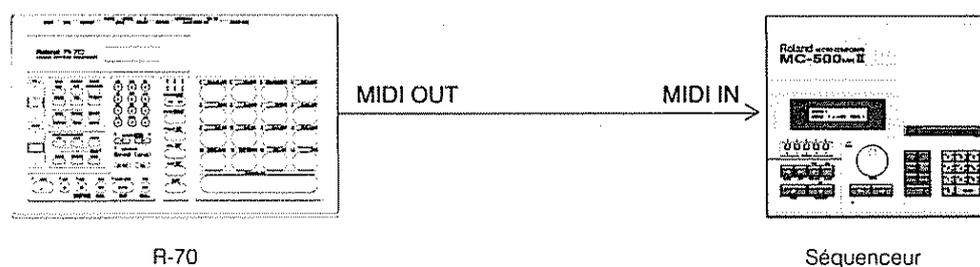
- ⑤ Réglez le séquenceur pour qu'il transmette les messages en temps réel.
- ⑥ Si vous faites reproduire un morceau ou une piste qui contient les données de jeu d'un module de sons MIDI autre que la R-70, la R-70 se synchronisera au séquenceur et jouera conjointement.

## 4. Enregistrement en temps réel des données de jeu de la R-70 dans un séquenceur

Vous pouvez enregistrer en temps réel les messages MIDI transmis par la R-70 dans un séquenceur, pour ensuite piloter les données de jeu depuis le séquenceur. L'avantage sur la méthode précédente est la possibilité d'éditer après coup les données de séquence. Si vous avez réglé les changements de commande, les informations de changement de son peuvent également être enregistrées.

### ○ Enregistrement des données de jeu

## CONNEXIONS

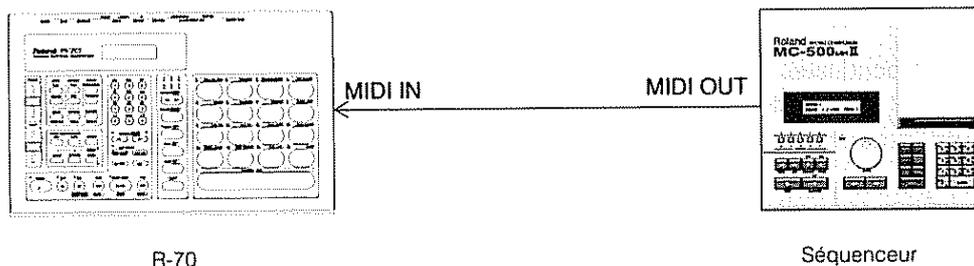


## 5. Configuration avec une unité MIDI externe

- ① Assignez tous les instruments utilisés pour le morceau à enregistrer dans un ensemble rythmique utilisateur (USER 1-4) (voir page 7-10).  
  
Si vous désirez assigner plus de 129 instruments, utilisez deux ensembles rythmiques (les ensembles rythmiques "ALL 1" et "ALL 2" seront utiles).
- ② Assignez l'ensemble rythmique utilisateur sélectionné à l'étape 1 dans une section instrument avec l'assignation d'ensemble rythmique (voir page 7-9).
  - \* Si vous avez utilisé deux ensembles rythmiques utilisateur ou ensembles rythmiques "ALL 1" et "ALL 2" à l'étape 1, assignez ces ensembles rythmiques aux sections instrument 1 et 2.
- ③ Réglez les canaux de transmission et de réception sur les mêmes valeurs pour chaque section instrument.
  - \* Si vous avez utilisé deux ensembles rythmiques utilisateur à l'étape 1, veillez à ce que les numéros des canaux des sections instrument 1 et 2 soient différents
- ④ Si vous désirez enregistrer des changements de son ou des paramètres de séquence, réglez les changements de commande de la section instrument (voir page 7-14).
- ⑤ Réglez le mode de synchronisation de la R-70 sur "INTERNAL" et celui du séquenceur sur "MIDI".
- ⑥ Réglez le séquenceur en mode d'enregistrement.
- ⑦ Sur la R-70, sélectionnez le morceau à enregistrer sur le séquenceur, puis pressez **START/STOP**. Le séquenceur commence l'enregistrement au moment où la R-70 commence la reproduction.

### ○ Reproduction des données de jeu

Pour faire reproduire les patterns rythmiques enregistrés dans le séquenceur...



- ① Réglez la R-70 sur les mêmes valeurs que celles employées lors de l'enregistrement des données dans un séquenceur (suivez les étapes ①-④ dans cette même page).
  - \* Si vous n'avez pas encore changé les réglages, sautez la procédure précédente (étape ①).
- ② Réglez le mode de synchronisation de la R-70 sur "MIDI SYNC" et celui du séquenceur sur "INTERNAL" (voir page 8-2).
- ③ Lorsque le séquenceur commence la reproduction, la R-70 joue à partir des messages MIDI émis par le séquenceur.

# 6. Initialisation

---

La fonction d'initialisation vous permet de retrouver les valeurs pré-programmées pour les paramètres dans chaque section.

- ① Pressez **[MIDI]**.

(1ère page)

```
Inst sec setup
EDrum set setup
```

- ② Sélectionnez l'affichage suivant avec **[◀]** et **[▶]**

(4ème page)

```
Initialize
```

\* Cette procédure (étape ②) peut être sautée

- ③ Pressez la touche **[7]** du pavé numérique pour sélectionner "Initialize".

```
Inst section?
Section =INST1
```



Section à initialiser

- ④ Sélectionnez la section à initialiser (INST1 - INST2/PFM1 - PFM4) avec **[▼]** et **[▲]**.

- ⑤ Pressez **[YES]**.

L'affichage répond avec "Are you sure ?".

- ⑥ Pressez **[YES]** à nouveau si vous désirez initialiser ce paramètre.

Les paramètres sont initialisés.

\* Pour stopper l'initialisation, pressez **[NO/EXIT]** au lieu de **[YES]**.

# Chapitre 8

## Synchronisation de la R-70 à une unité externe

La R-70 peut être synchronisée à un appareil MIDI externe ou à un magnétophone multi pistes. La R-70 se synchronise avec un appareil MIDI externe à l'aide de signaux d'horloge MIDI. Vous pouvez également enregistrer des signaux de synchro sur le magnétophone multi pistes et la R-70 se synchronisera alors sur ces signaux.

# 1. Modes de synchronisation

Vous pouvez sélectionner un des quatre modes de synchronisation suivants. La R-70 répondra différemment selon le mode de synchronisation choisi.

- INTERNAL : L'appareil externe joue au tempo de la R-70.
- MIDI SYNC : La R-70 se synchronise sur les signaux d'horloge MIDI reçus par sa prise MIDI IN
- MIDI AUTO : La R-70 utilise son tempo interne tant qu'elle n'a pas reçu de message MIDI de départ (Start) ou de reprise (Continue). Dès qu'elle reçoit un de ces deux messages, elle se synchronise sur les messages d'horloge MIDI de l'unité externe.
- TAPE SYNC : La R-70 se synchronise sur les signaux de synchronisation (notez qu'ils sont différents des signaux MIDI) enregistrés sur un magnétophone multi pistes.

- \* Pour utiliser la R-70 seule, réglez le mode de synchronisation sur "INTERNAL".

Pour régler le mode de synchronisation, suivez la procédure ci-dessous.

- ① Pressez le pad [13] en tenant enfoncé [SHIFT].

```
Metronome
Sync
```

- ② Pressez la touche [2] du pavé numérique pour sélectionner "Sync" (mode de synchro)

```
Sync mode
Mode =MIDI AUTO
```

↑  
Mode de synchro

- ③ Réglez le mode de synchro avec [▼] et [▲].
- ④ Pressez [NO/EXIT].

## ○ A propos de l'affichage de tempo

Lorsque vous sélectionnez "MIDI SYNC" ou "TAPE SYNC" ou encore "MIDI AUTO" alors que la R-70 a reçu un message MIDI de départ (Start) ou de reprise (Continue), l'affichage de réglage de tempo se change pour donner les écrans ci-dessous et la R-70 ne pilote plus le tempo.

Pendant la synchronisation  
(En mode MIDI SYNC ou MIDI AUTO)

```
Tempo adjust
↓=MIDI PLAY
```

Pendant la synchronisation  
(En mode TAPE SYNC)

```
Tempo adjust
↓=TAPE PLAY
```

A l'arrêt  
(En mode MIDI SYNC)

```
Tempo adjust
↓=MIDI STANDBY
```

A l'arrêt  
(En mode TAPE SYNC)

```
Tempo adjust
↓=TAPE STANDBY
```

- \* Si vous pressez [START/STOP] alors qu'aucun signal de synchro n'est émis par l'appareil externe, l'affichage de tempo répond par l'écran de mode de jeu. La R-70 ne commencera cependant pas la reproduction tant qu'il n'y a pas eu réception d'un signal de synchro.

# 2. Synchronisation à un appareil MIDI (MIDI Sync)

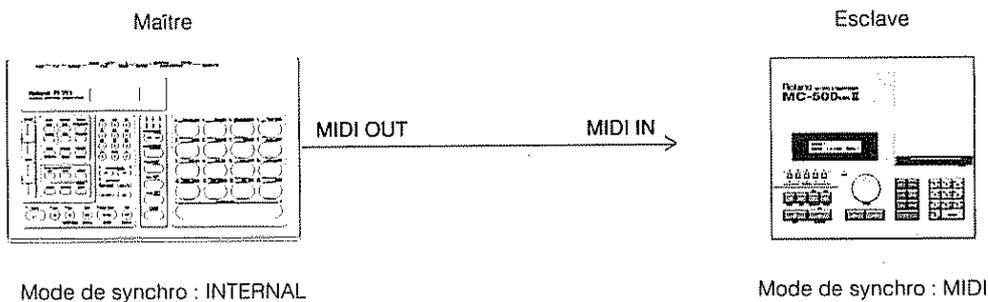
La R-70 peut se synchroniser sur les messages d'horloge MIDI émis par un appareil MIDI externe (boîte à rythme ou séquenceur). L'appareil qui transmet les signaux de synchro est appelé le Maître et l'appareil qui les reçoit est appelé l'Esclave.

## 1. Utilisation de la R-70 en tant qu'appareil Maître

Un appareil MIDI externe est alors piloté par les signaux Start/Stop et les données de tempo de la R-70.

### CONNEXIONS

A l'aide d'un câble MIDI, reliez la MIDI OUT de la R-70 à la MIDI IN de l'appareil esclave.



1. Pressez le pad **[13]** en tenant enfoncé **[SHIFT]**.

```
Metronome
Sync
```

2. Pressez la touche **[2]** du pavé numérique.

```
Sync mode
Mode =INTERNAL
```

3. Réglez la R-70 sur le mode de synchro "INTERNAL" avec **[↓]** et **[↑]**. Puis réglez le mode de synchro de l'appareil MIDI externe sur "MIDI".
4. Pressez **[START/STOP]** sur la R-70 et l'appareil MIDI connecté commence automatiquement la reproduction.

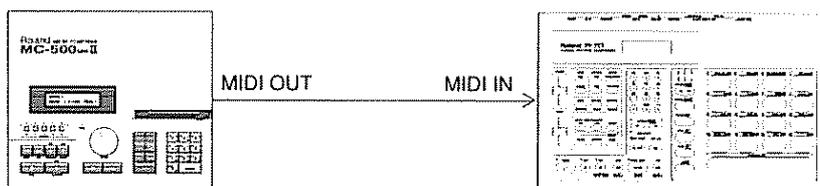
## 2. Synchronisation à un appareil MIDI (MIDI Sync)

### 2. Utilisation de la R-70 comme unité esclave

Lorsque la R-70 est employée comme esclave, elle est pilotée par les messages Start/Stop et les données de tempo émis par l'appareil MIDI externe (appareil Maître).

#### CONNEXIONS

Avec un câble MIDI, reliez la MIDI IN de la R-70 à la MIDI OUT de l'appareil Maître (unité MIDI externe).



Mode de synchro : INTERNAL

Mode de synchro : MIDI SYNC ou MIDI AUTO

- ① Pressez le pad **13** en tenant enfoncé **SHIFT**.
- ② Pressez la touche **2** du pavé numérique
- ③ Sélectionnez le mode de synchro "MIDI SYNC" ou MIDI AUTO" avec **▼** et **▲**. Puis réglez le mode de synchro de l'appareil maître sur "INTERNAL".

```
Sync mode
Mode =MIDI SYNC
```

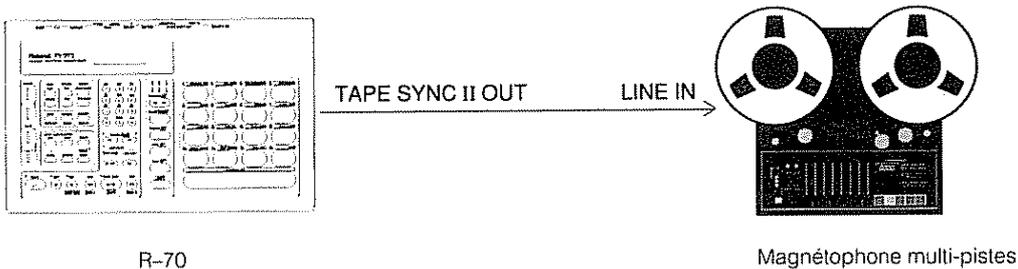
- ④ Commencez la reproduction sur l'appareil Maître (unité MIDI externe). La R-70 commencera automatiquement sa reproduction lorsque l'appareil Maître commencera la sienne.

# 3. Synchronisation à un magnétophone (Tape Sync)

En mode Tape Sync, la R-70 joue conjointement aux signaux de synchronisation enregistrés sur un magnétophone multi-pistes. Avec ce mode, vous pouvez enregistrer des interprétations sur d'autres instruments dans les pistes libres alors que la R-70 se synchronise sur la piste où sont enregistrés les signaux de synchro.

## 1. Enregistrement du signal de synchro

### CONNEXIONS



\* N'enregistrez pas les signaux de synchro sur bande en passant par un système de réduction de bruit ou un égaliseur pour éviter les erreurs de signal. Si vous devez utiliser impérativement un réducteur de bruit ou un égaliseur pour l'enregistrement, veillez à utiliser le même système (avec les mêmes réglages) pour la reproduction.

① Réglez la R-70 sur le mode "INTERNAL" voir page 8-2.

② Réglez le niveau d'enregistrement sur le magnétophone (- 10 - 3VU).

③ Réglez le tempo de reproduction (voir page 1-4).

\* Si le tempo du morceau (voir page 2-15) a déjà été réglé, sautez la procédure précédente (étape ③).

④ Lancez l'enregistrement sur le magnétophone. Après quelques secondes, commencez la reproduction sur la R-70.

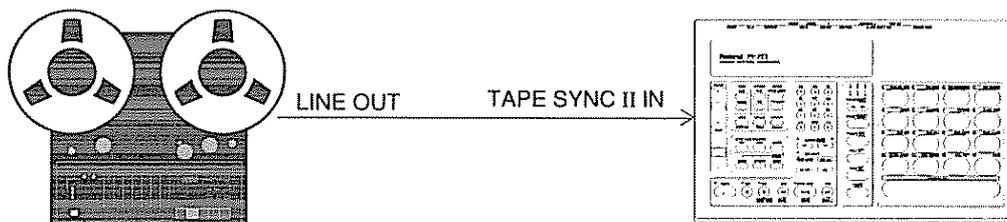
\* Si vous faites démarrer la R-70 avant le magnétophone, les deux appareils ne pourront jamais se synchroniser. Si vous commencez la reproduction de la R-70 en cours de morceau, les appareils ne pourront pas se synchroniser correctement. Veillez donc à commencer la reproduction depuis le début du morceau.

⑤ Lorsque la R-70 arrête sa reproduction, attendez quelques secondes puis stoppez le magnétophone.

## 2. Reproduction synchronisée

La R-70 peut jouer conjointement aux signaux de synchronisation enregistrés sur le magnétophone multi-pistes. Même si vous lancez le magnétophone en cours de morceau, la R-70 peut automatiquement se synchroniser sur les signaux enregistrés.

### CONNEXIONS



Magnétophone multi-pistes

R-70

- ① Rembobinez la bande et arrêtez vous un peu avant que la tonalité pilote ne se change en sonorité modulée.
  - \* Pour lancer la reproduction synchronisée en cours de morceau, laissez la bande défiler un peu avant d'arriver à la position désirée.
- ② Réglez le mode de synchro de la R-70 sur "TAPE SYNC" (voir page 8-2).
- ③ Réglez en mode de reproduction la piste sur laquelle se trouve les signaux de synchro dans le magnétophone et réglez les autres pistes sur le mode d'enregistrement si nécessaire.
- ④ Pressez **START/STOP**

La R-70 ne commence pas encore sa reproduction.

- ⑤ Lancez la reproduction sur le magnétophone.

La R-70 commence sa reproduction.

- \* Lorsque la R-70 se synchronise sur le magnétophone multi-pistes depuis le début du signal de synchro (si vous avez suivi les instructions de l'étape ①), la reproduction commence immédiatement. Toutefois, lorsque la R-70 doit se synchroniser depuis le milieu du signal de synchro enregistré, il lui faut un certain temps pour lancer sa reproduction synchronisée.
- \* Si vous ne pouvez pas synchroniser la R-70 au magnétophone, réglez le niveau de sortie du magnétophone pour les signaux de synchro et répétez la procédure. Si vous ne pouvez toujours pas obtenir une bonne synchronisation (quel que soit le niveau de sortie réglé), ré-enregistrez les signaux de synchro avec un niveau différent.
- \* Si vous utilisez la fonction d'écoute de contrôle du magnétophone durant l'avance ou le retour rapide (une sonorité très aiguë sera produite), la R-70 peut ne pas se synchroniser correctement
- \* Une fois que vous avez stoppé le magnétophone multi-pistes, même si vous rembobinez ou au contraire faites défiler rapidement la bande, la R-70 peut se synchroniser correctement.

# Chapitre 9

## REFERENCE

# 1. Retour aux réglages d'origine (initialisation)

---

Cette procédure restaure toutes les données de la R-70 pour qu'elles reviennent aux réglages initiaux pré-programmés par le fabricant.

Procédure d'initialisation :

- ① Eteignez la R-70.
- ② En tenant enfoncés **[MIDI]** et **[ASSIGN]**, allumez la R-70.

L'affichage répond comme ci-dessous :

```
INITIALIZE  
Press YES key.
```

- ③ Pressez **[YES]**.

L'affichage répond comme ci-dessous pour vous demander si vous êtes sûr de vouloir initialiser la R-70.

```
INITIALIZE  
Are you sure?
```

- ④ Pressez **[YES]** à nouveau.

L'affichage indique "Completed" et la R-70 est initialisée.

## 2. Mauvais fonctionnement

### Instrument

- **Aucun son n'est entendu.**  
Vérifiez si les connexions sont correctement faites entre l'amplificateur et la R-70.  
→ Connectez correctement l'amplificateur et la R-70.  
Vérifiez que le volume de l'amplificateur n'est pas à 0.  
→ Montez le volume de l'amplificateur jusqu'à un niveau approprié.  
Vérifiez que le volume de la R-70 n'est pas réglé à 0.  
→ Montez le curseur de volume jusqu'à une position appropriée.  
Vérifiez que le volume de mixage (Mixer) n'est pas réglé à 0.  
→ Réglez le volume de mixage sur une valeur appropriée (voir page 4-11).  
Vérifiez que l'assignation de sortie n'est pas réglée sur des sorties individuelles (1 ou 2).  
→ Réglez l'assignation de sortie de l'instrument sur "L1" - "L7" ou "C" ou "R1" - "R7" (voir page 4-11).  
→ Connectez l'amplificateur à la prise individuelle utilisée, que ce soit 1 ou 2 (voir page 11).  
→ Changez le mode de sortie/effet (voir page 4-11).
- **Le son est trop faible.**  
Vérifiez que le volume de l'amplificateur n'est pas trop bas.  
→ Montez le volume de l'amplificateur jusqu'à un niveau approprié.  
Vérifiez que le volume de la R-70 n'est pas trop bas.  
→ Montez le curseur de volume jusqu'à une position appropriée.  
Vérifiez que le volume du mixage n'est pas trop bas.  
→ Réglez le volume du mixage (Mixer) sur une valeur appropriée (voir page 4-11).
- **Le son est étrange ou inhabituel.**  
Vérifiez que les paramètres de son sont correctement réglés.  
→ Editez les paramètres de son (voir page 4-2).  
→ Initialisez les paramètres de son (voir page 4-9).
- **Le son ne change pas même après que les paramètres de son aient été édités.**  
Vérifiez que les paramètres de son sont correctement réglés.  
→ Il est normal que le son ne change pas, même dans la plage de variation possible, en raison de la nature d'un instrument ou d'un paramètre (voir page 4-2).
- **Deux sons sont simultanément reproduits.**  
Vérifiez si le paramètre de son "Layer" n'est pas réglé sur une valeur autre que "\* \* \* - \* \* \* \* \*".  
→ Réglez le paramètre "Layer" sur "\* \* \* - \* \* \* \* \*" (voir page 4-6).
- **Le même instrument est toujours reproduit quel que soit le pad qui est frappé.**  
Vérifiez que l'assignation Multi est réglée sur "ON".  
→ Désactivez l'assignation Multi en pressant **[MULTI]** (voir page 5-5).  
Vérifiez que l'assignation temporaire n'est pas réglée sur "ON".  
→ Désactivez l'assignation temporaire en pressant **[TEMPASGN]** (voir page 6-6).
- **Vous ne pouvez pas changer de banque de pads.**  
Vérifiez que l'assignation Multi n'est pas sélectionnée.  
→ Pressez **[MULTI]** pour désactiver l'assignation Multi.
- **Un seul instrument peut être reproduit.**  
Vérifiez si le mode Solo est actif.  
→ Pressez **[SOUND]**, **[EFFECTS]**, ou **[MIXER]** en tenant enfoncé **[SHIFT]** pour quitter le mode Solo (voir page 4-18).

### Pattern rythmique

- **Presser **[START/STOP]** ne fait pas démarrer le pattern rythmique.**  
Vérifiez si le mode de synchro est réglé sur "TAPE SYNC" ou "MIDI SYNC".  
→ Changez le mode de synchro en "INTERNAL" (voir page 8-2).

## 2. Mauvais fonctionnement

---

- Le son de l'instrument utilisé dans le pattern rythmique que vous avez préalablement réalisé est différent.  
Contrôlez que vous n'avez pas édité les paramètres de son après avoir fait le pattern rythmique.  
→ Rappelez vous que le son d'un instrument utilisé dans plusieurs patterns rythmiques changera pour tous ces patterns lorsque vous éditez les paramètres de son (voir page 4-2).
- L'effet Swing ne peut être obtenu.  
Vérifiez que le retard (Delay) de Swing n'est pas à 0.  
→ Réglez le retard de Swing sur une valeur appropriée (voir page 1-34).  
Vérifiez si le point de Swing est réglé sur une valeur appropriée.  
→ Réglez le point de Swing sur une valeur appropriée (voir page 1-34).
- Vous ne pouvez pas enregistrer en temps réel.  
Vérifiez si l'affichage d'édition en temps réel est actuellement affiché.  
→ Pressez **REC** pour sélectionner le mode d'enregistrement en temps réel.

### Morceau (Song)

- Presser **START/STOP** ne fait pas reproduire le morceau sélectionné  
Contrôlez que des données sont bien écrites dans le morceau actuellement sélectionné  
→ Sélectionnez un morceau qui contient des données.  
→ Programmez des données dans le morceau à l'aide de la fonction de création de morceau (Song Create, voir page 2-2).  
Contrôlez que le début du morceau sélectionné utilise bien un pattern de la mémoire interne et non pas un pattern d'une carte mémoire alors qu'aucune carte mémoire n'est insérée dans la fente.  
→ Insérez la carte mémoire dans la R-70 (voir page 6-2).  
→ Sélectionnez un morceau qui ne nécessite pas de données venant d'une carte mémoire (par exemple, avec uniquement des données internes).  
Contrôlez que le mode de synchro n'est pas réglé sur "TAPE" ou "MIDI SYNC".  
→ Changez le mode de synchro en "INTERNAL" (voir page 8-2).
- Le morceau interrompt sa reproduction en cours.  
Si vous utilisez un morceau qui emploie des patterns rythmiques stockés sur une carte mémoire, contrôlez que cette carte mémoire est bien insérée dans la fente.  
→ Sinon, insérez la carte mémoire dans la fente prévue à cet effet.
- Lorsqu'un morceau est reproduit jusqu'à sa fin, un autre morceau s'enchaîne automatiquement.  
Vérifiez si la fonction Song Chain n'est pas réglée sur une autre valeur que "OFF".  
→ Réglez la fonction Song Chain (enchaînement de morceaux) sur "OFF" (voir page 2-13).
- Le tempo d'un morceau change dès que sa reproduction commence.  
Vérifiez si le tempo du morceau est réglé.  
→ Réglez le tempo du morceau sur "OFF" ou "PTN" (voir page 2-15).
- Le tempo du morceau change lorsqu'un autre pattern rythmique est joué.  
Vérifiez si le tempo du morceau n'est pas réglé sur "PTN".  
→ Réglez le tempo du morceau sur une valeur autre que "PTN" (voir page 2-15) ou réglez le tempo du pattern sur "OFF" (voir page 1-25).
- Le tempo du morceau ne change pas alors même qu'un changement de tempo a été programmé pour ce morceau.  
Contrôlez que le tempo du morceau n'est pas réglé sur "PTN".  
→ Réglez le tempo du morceau sur une valeur autre que "PTN" (voir page 2-15).
- Le volume du morceau diminue dès que le morceau commence sa reproduction.  
Vérifiez que le volume du morceau n'est pas réglé trop bas.  
→ Augmentez le volume du morceau (voir page 2-15).

### MIDI

#### ○ Avec la R-70 comme unité esclave :

- **Aucun son n'est entendu.**
  - Vérifiez que les canaux MIDI sont correctement réglés.
    - Réglez les canaux MIDI des deux unités sur la même valeur.
  - Contrôlez que l'assignation des ensembles rythmiques est correctement faite.
    - Réglez l'assignation des ensembles rythmiques (voir page 7-8).
  - Vérifiez que les instruments sont correctement assignés aux bons numéros de note.
    - Assignez correctement les instruments aux numéros de note (voir page 7-10).
  - Vérifiez que le volume de la section n'est pas à 0.
    - Changez le volume de la section pour une valeur appropriée (voir page 7-10, 7-16).
  - Vérifiez que le transmetteur n'a pas envoyé de messages mettant le volume ou l'expression à 0 sur la R-70.
    - Emettez un message de volume ou d'expression (d'une valeur autre que 0) depuis l'appareil transmetteur.
- **Un seul instrument peut être joué.**
  - Vérifiez que les messages MIDI ne sont pas reçus par la section performance.
    - Réglez le canal MIDI de l'appareil externe comme celui de réception de la section instrument voulue (page 7-7).
- **Lorsque vous faites jouer la R-70 à partir de données de jeu enregistrées sur un séquenceur, un morceau ou un pattern de la R-70 est reproduit simultanément.**
  - Vérifiez que le mode de synchro n'est pas réglé sur "MIDI SYNC" ou "MIDI AUTO".
    - Changez le mode de synchronisation en "INTERNAL" (voir page 8-2).
- **La R-70 ne reçoit pas les messages exclusifs.**
  - Vérifiez si le numéro d'identification d'appareil en système exclusif est correctement réglé.
    - Réglez le numéro d'identification de système exclusif des deux appareils sur la même valeur (voir page 7-19).

#### ○ Avec la R-70 comme unité Maître :

- **Aucun son n'est entendu.**
  - Vérifiez si les canaux MIDI sont correctement réglés.
    - Réglez les canaux MIDI des deux unités sur la même valeur (voir page 7-7, page 7-16).
  - Vérifiez que l'assignation d'ensemble rythmique a été faite correctement.
    - Réglez l'assignation d'ensemble rythmique (voir page 7-8).
  - Vérifiez si les numéros de note sont correctement réglés.
    - Réglez l'instrument sur les numéros de note des ensembles rythmiques utilisateur (voir page 7-10).
    - Changez le numéro de note de l'appareil MIDI externe.

### Général

- **Le métronome de la R-70 n'est plus entendu pendant l'enregistrement.**
  - Vérifiez que le volume de l'instrument employé pour servir de métronome n'est pas à 0.
    - Augmentez le volume de l'instrument correspondant (voir page 4-10).
  - Vérifiez si le mode de métronome n'est pas réglé sur "OFF".
    - Changez le mode de métronome sur "REC ON" (voir page 1-11).
- **Le métronome de la R-70 s'interrompt en cours de morceau.**
  - Vérifiez que le mode de métronome n'est pas réglé sur "REC EMPTY".
    - Changez le mode de métronome sur "REC ON" (voir page 1-11).
- **L'effet Fla ne peut être créé alors que l'on frappe un pad tout en tenant le bouton **FLAM**.**
  - Vérifiez si l'intervalle de Fla n'est pas réglé à "0".
    - Réglez l'intervalle de Fla sur une valeur appropriée (voir page 1-9).
  - Vérifiez que le rapport de Fla est correctement réglé.
    - Changez le rapport de Fla pour une valeur appropriée (voir page 1-9).

### [Messages d'erreur]

Les messages d'erreur apparaissent dans l'afficheur lorsqu'une erreur de fonctionnement se produit. Référez-vous à ce qui suit si un tel incident se produit.

```
Invalid input.
```

Ce message d'erreur vous indique qu'il n'est pas possible d'accomplir la procédure demandée. Par exemple, il est impossible de poursuivre lorsque vous avez demandé un même numéro pour la source et la destination en procédure de copie de pattern.

→ Réglez correctement les valeurs.

```
No area.
```

Ce message d'erreur vous indique qu'il n'y a pas suffisamment de mémoire pour éditer le pattern rythmique.

→ Effacez quelques patterns rythmiques pour faire de la place et reprenez la procédure.

```
Ptn memory full.
```

Cela vous indique qu'aucun pattern rythmique ne plus être écrit en mémoire.

→ Si vous désirez poursuivre l'enregistrement de patterns, effacez quelques patterns existants.  
→ Pour retourner à l'affichage précédent, pressez **NO/EXIT**.

```
Song memory full
```

Cela vous indique qu'il n'est plus possible d'écrire des morceaux en mémoire.

→ Si vous désirez poursuivre la création de morceaux, effacez quelques morceaux existants.  
→ Pour retourner à l'affichage précédent, pressez **NO/EXIT**.

```
Empty Pattern.
```

Cela vous indique que le pattern rythmique source ne contient pas de données alors que vous êtes en procédure d'effacement de pattern (Pattern Clear), de fusion de patterns (Pattern Merge), etc.

→ Sélectionnez un autre pattern rythmique.

```
Empty song.
```

Cela vous indique qu'il n'y a pas de données dans le morceau que vous utilisez pour la fonction demandée (suppression de parties, copie de parties, etc.).

→ Ces fonctions ne peuvent être employées qu'avec un morceau qui contient des données de jeu.

Different sign.

Cela vous indique que le pattern de source et le pattern de destination ont des formats de mesure différents alors que vous essayez d'employer des fonctions de fusion (Merge) ou d'enchaînement (Append).

- Les fonctions Merge/Append ne peuvent être utilisées qu'avec des patterns rythmiques ayant le même format de mesure.

Overwrite OK?

Cela vous indique que le pattern ou morceau de destination contient des données de jeu alors que vous essayez d'utiliser la copie de patterns, la copie de morceaux, etc.

- Si vous désirez remplacer (effacer) les données de jeu existant dans le pattern ou morceau de destination, pressez **[YES]**. Si non, pressez **[NO/EXIT]**.

Empty copy OK?

Cela vous indique qu'aucune donnée de jeu ne se trouve dans le pattern ou morceau source que vous désirez employer pour la copie de pattern ou de morceau.

- Si vous désirez poursuivre (c'est à dire copier un pattern ou un morceau vierge, effaçant par là même les données de jeu présentes dans le pattern ou morceau de destination), pressez **[YES]**. Si non, pressez **[NO/EXIT]**.

Over 99 meas OK?

Cela vous indique que le nombre total de mesures excéderait 99 si vous poursuiviez la procédure d'enchaînement (Append) de patterns, etc.

- Changez les réglages pour que le nombre total de mesures n'excède pas 99.
- Si vous désirez cependant enchaîner les patterns (du moins jusqu'à concurrence de 99 mesures), pressez **[YES]**.

Now 99 meas.

Cela indique que le nombre total de mesures est de 99 et que par conséquent aucune donnée supplémentaire ne peut être programmée par le biais des fonctions d'insertion ou d'enchaînement (Insert/Append).

- Sélectionnez un autre pattern rythmique.

Numéro du pattern source      Numéro du pattern destination de la fusion

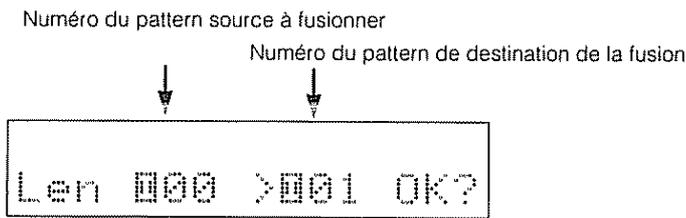
Len 000 <001 OK?

Cela vous indique que le pattern source contient moins de mesures que le pattern de destination lors d'une procédure de fusion (Merge).

- Si vous désirez cependant poursuivre la fusion, pressez **[YES]**. Sinon, pressez **[NO/EXIT]**.

## 2. Mauvais fonctionnement

---



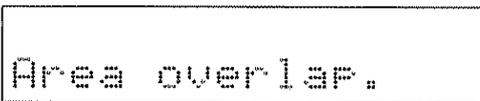
Cela indique que le pattern source contient plus de mesures que le pattern de destination lors d'une procédure de fusion (Merge).

→ Si vous désirez poursuivre la fusion, pressez **[YES]**. Si non, pressez **[NO/EXIT]**.



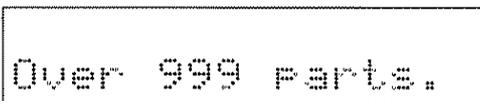
Cela indique que le nouvel instrument sélectionné pour remplacer l'instrument actuel (à l'aide de la fonction de changement d'instrument ou de fusion de patterns) a déjà été employé dans le pattern rythmique sélectionné.

→ Si vous désirez cependant accomplir le changement d'instrument ou la fusion de patterns, pressez **[YES]**.



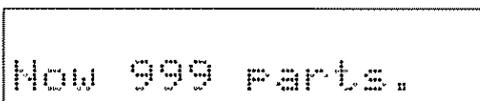
Cela indique que la partie source empiète sur la partie de destination (lorsque vous utilisez la procédure de copie de partie).

→ Réglez correctement le numéro de partie débutant la zone et le nombre de parties de la zone choisie.



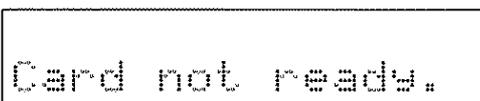
Cela vous indique que le nombre total de parties d'un morceau excède 999 après que la copie de parties ait été effectuée.

→ Changez les réglages pour que le nombre total de parties n'excède pas 999.



Cela indique que le nombre total de parties est déjà au maximum de 999 et que par conséquent les procédures d'insertion et de copie de parties ne peuvent plus être exécutées.

→ Effacez des données et répétez la procédure.



La carte mémoire n'est pas correctement insérée dans la fente prévue à cet effet.

→ Insérez correctement la carte mémoire.

Card protected.

Le commutateur de protection de la carte mémoire est réglé sur "PROTECT".

→ Changez la position du commutateur de protection pour le placer sur "OFF".

Improper card.

La carte mémoire à insérer dans la fente n'est pas destinée à la R-70.

→ Remplacez la carte mémoire par une carte de mémoire appropriée (M-256E).

New card.

La carte mémoire insérée dans la fente n'a pas été formatée pour la R-70.

→ Formatez la carte (voir page 6-3).

Nom de la carte de l'autre modèle Roland



Card for \*\*\*\*\*

La carte insérée dans la fente est destinée à un autre modèle Roland.

→ Formatez la carte (voir page 6-3) ou remplacez-la par la bonne carte.

Save/Load error.

La procédure de sauvegarde/chargement avec une carte a été infructueuse.

→ Répétez soigneusement la procédure de sauvegarde/chargement.

Serial Error.

Cela indique que des messages MIDI n'ont pu être reçus correctement.

→ Si ce message apparaît de façon répétitive, contactez le revendeur auprès duquel vous avez acquis la R-70 ou le service de maintenance Roland le plus proche.

Pressez **[NO/EXIT]** pour retourner à l'affichage précédent.

Battery Low!

Cela indique que la pile (servant à conserver la mémoire) est hors d'usage.

→ Pour ne pas perdre le contenu de la mémoire interne, faites remplacer la pile par votre revendeur ou le service de maintenance Roland le plus proche. Pressez **[NO/EXIT]** pour retourner à l'affichage précédent.

## 2. Mauvais fonctionnement

---

```
Backup NG.  
Initialize?
```

Cela indique que des données stockées dans la mémoire interne de la R-70 ont été endommagées.

→ Pressez **[YES]** pour poursuivre la procédure d'initialisation (voir page 9-2).

```
MIDI Buffer full
```

La R-70 a reçu une quantité excessive de données MIDI en provenance d'un appareil MIDI externe

→ Diminuez la quantité de données MIDI transmises ou augmentez l'intervalle de temps séparant les transmissions.

Pressez **[NO/EXIT]** pour retourner à l'affichage précédent.

```
Act Sensing Err.
```

La R-70 n'est plus correctement reliée à un appareil MIDI externe ou bien le câble MIDI est endommagé.

→ Contrôlez les connexions de la R-70 et de l'appareil et/ou remplacez le câble MIDI.

Après quelques secondes, l'affichage précédent reviendra automatiquement.

```
Chk Sum Err [***]
```

↑  
Check Sum Correct

Les messages exclusifs n'ont pu être correctement reçus.

→ Contrôlez le câble MIDI ou les données étant transmises, puis répétez la procédure.

Pressez **[NO/EXIT]** pour retourner à l'affichage précédent.

```
Device ID is OFF
```

Les messages exclusifs ne peuvent être transmis avec la procédure Bulk Dump car le numéro d'identification de l'appareil en système exclusif est réglé sur "OFF".

→ Réglez ce numéro sur une valeur autre que "OFF".





## Assignation d'instrument et paramètres de jeu

● Assignation d'instrument

Groupe de pads :

Banque de pads :

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

● Paramètres de jeu

N° du pad	Hauteur (Pitch)	Chute (Decay)	Nuance	Panoramique (Pan)
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				



# 4. Réglages initiaux de la liste d'instruments

\*:\* ou \*\*: identifier des types de nuance (voir p 4-3)

N° d'inst	Affichage	Nom de l'instrument
* 0	Deep K	deep kick
* 1	SolidK	solid kick
* 2	RevrBk	reverb kick
* 3	BriteK	bright kick
* 4	Room K	room kick
* 5	PillwK	pillow kick
* 6	Gate K	gate kick
* 7	Dry K	dry kick
* 8	Ez K	easy kick
* 9	Comrck	commercial kick
* 10	HybrdK	hybrid kick
* 11	SmashK	smash kick
* 12	Soft K	soft acoustic kick
* 13	Hard K	hard acoustic kick
* 14	DpRomK	deep room kick
* 15	RvSldK	reverb solid kick
* 16	BrMdk	bright mondo kick
* 17	DryAck	dry acoustic kick
* 18	EzPlwK	easy pillow kick
* 19	MondoK	mondo kick
* 20	CmBrk	commercial bright kick
* 21	BoSldK	boing solid kick
* 22	808Gk	TR-808 gate kick
* 23	909Cmk	TR-909 commercial kick
* 24	LtRvbK	light reverb kick
* 25	909Ack	TR-909 acoustic kick
* 26	TR808K	TR-808 kick
* 27	TR909K	TR-909 kick
* 28	PowerS	power snare
* 29	Hard S	hard snare
* 30	LA S	L.A. snare
* 31	DopinS	dopin' snare
* 32	LooseS	loose snare
* 33	Real S	real snare
* 34	Lite S	light snare
* 35	Rock S	rock snare
* 36	Fat S	fat snare
* 37	SplatS	splatter snare
* 38	90's S	90's snare
* 39	VideoS	video snare
* 40	HouseS	house snare
* 41	BgShtS	big shot snare
* 42	RckerS	rocker snare
* 43	SuperS	super whack snare
* 44	Ring S	ring snare
* 45	RckRmS	rock rim shot snare
* 46	RegaeS	reggae snare
* 47	60's S	60's snare
* 48	LatinS	latin snare
* 49	ComboS	combo snare
50	DanceS	dance snare

N° d'inst	Affichage	Nom de l'instrument
51	Chop S	chop snare
* 52	SwingS	swing snare
* 53	SmIHsS	small house snare
* 54	TightS	tight snare
* 55	RckPwS	rock power snare
* 56	RckSpS	rock splatter snare
* 57	HosDpS	house dopin' snare
* 58	RckLts	rock light snare
* 59	SprCbS	super combo snare
* 60	LAFatS	L.A. fat snare
* 61	DbIRnS	double ring snare
* 62	Talk S	talk snare
* 63	RckinS	rockin' snare
* 64	NoiseS	noise snare
* 65	TR808S	TR-808 snare
* 66	TR909S	TR-909 snare
67	BrSwiS	brush swish snare
* 68	BrSIS1	brush slap snare 1
* 69	BrSIS2	brush slap snare 2
* 70	BrSIS3	brush slap snare 3
71	BrRIS1	brush roll snare 1
* 72	BrRIS2	brush roll snare 2
73	AmbStk	ambient side stick
74	DryStk	dry side stick
75	808Stk	TR-808 side stick
76	Sticks	sticks
77	Click	click
* 78	Dry T1	dry tom 1
* 79	Dry T2	dry tom 2
* 80	Dry T3	dry tom 3
* 81	Dry T4	dry tom 4
* 82	RockT1	rock tom 1
* 83	RockT2	rock tom 2
* 84	RockT3	rock tom 3
* 85	RockT4	rock tom 4
* 86	BoosT1	boosh tom 1
* 87	BoosT2	boosh tom 2
* 88	BoosT3	boosh tom 3
* 89	BoosT4	boosh tom 4
* 90	RealT1	real tom 1
* 91	RealT2	real tom 2
* 92	RealT3	real tom 3
* 93	RealT4	real tom 4
* 94	RoomT1	room tom 1
* 95	RoomT2	room tom 2
* 96	RoomT3	room tom 3
* 97	RoomT4	room tom 4
* 98	Rim T1	rim tom 1
* 99	Rim T2	rim tom 2
* 100	Rim T3	rim tom 3

## 4. Réglages initiaux de la liste d'instruments

N° d'inst	Affichage	Nom de l'instrument	N° d'inst	Affichage	Nom de l'instrument
* 101	Rim T4	rim tom 4	156	Casta	castanets
* 102	808 T1	TR-808 tom 1	157	Vibslp	vibra-slap
* 103	808 T2	TR-808 tom 2	158	SlBell	sleigh bell
* 104	808 T3	TR-808 tom 3	159	CabaUp	cabasa up
* 105	808 T4	TR-808 tom 4	160	CabaDn	cabasa down
* 106	606 T1	TR-606 tom 1	161	PndMte	pandiero mute
* 107	606 T2	TR-606 tom 2	162	PndSlp	pandiero slap
* 108	606 T3	TR-606 tom 3	* 163	PndOpn	pandiero open
* 109	606 T4	TR-606 tom 4	* 164	SurdRm	surdo rim
* 110	BrshT1	brush slap tom 1	165	SurdMt	surdo mute
* 111	BrshT2	brush slap tom 2	* 166	SurdOp	surdo open
* 112	BrshT3	brush slap tom 3	* 167	Tambrm	tamborim
* 113	BrshT4	brush slap tom 4	168	WhislS	whistle short
* * 114	PopCHH	pop closed hi-hat	169	WhislL	whistle long
* * 115	PopOHH	pop open hi-hat	170	AgogoH	agogo high
116	PopPHH	pop pedal closed hi-hat	171	AgogoL	agogo low
* * 117	RealCH	real closed hi-hat	172	GuiroS	guiro short
* * 118	RealOH	real open hi-hat	173	GuiroL	guiro long
119	RealPH	real pedal closed hi-hat	174	CuicMt	cuica mute
* * 120	808CHH	TR-808 closed hi-hat	175	CuicOp	cuica open
* * 121	808OHH	TR-808 open hi-hat	176	55Clav	DR-55 claves
122	78 CHH	CR-78 closed hi-hat	177	78Cow	CR-78 cowbell
123	78 OHH	CR-78 open hi-hat	178	78Beat	CR-78 metallic beat
* * 124	BrsCHH	brush closed hi-hat	179	78Guir	CR-78 guiro
* * 125	BrsOHH	brush open hi-hat	180	78Tamb	CR-78 tambourine
126	CrshC1	crash cymbal 1	181	78Marc	CR-78 maracas
127	CrshC2	crash cymbal 2	182	78Bngo	CR-78 bongo
128	SplshC	splash cymbal	* 183	808CgH	TR-808 conga high
129	ChinaC	china cymbal	* 184	808CgL	TR-808 conga low
* * 130	Ride C	ride cymbal	185	808Clv	TR-808 claves
* * 131	RidBIC	ride bell cymbal	186	808Mrc	TR-808 maracas
* * 132	BrRidC	brush ride cymbal	187	808Clp	TR-808 hand clap
133	CngHMT	conga high mute	188	808Cow	TR-808 cowbell
* 134	CngSlp	conga high slap	189	ScrPsh	scratch push
* 135	CngHOp	conga high open	190	ScrPul	scratch pull
136	CngLMt	conga low mute	191	HiQ	hi-Q
* 137	CngLOp	conga low open	192	Snaps	snaps
138	CowHMT	cowbell high mute	193	DncClp	dance clap
139	CowHOp	cowbell high open	194	VrbClp	reverb clap
140	CowBL	cowbell low	* * 195	RevrK	reverse kick
141	Tambrn	tambourine	* * 196	RevrS	reverse snare
142	WoodBH	wood block high	* * 197	RevrT	reverse tom
143	WoodBL	wood block low	198	RevsC1	reverse cymbal 1
144	BngHMT	bongo high mute	199	RevsC2	reverse cymbal 2
* 145	BngHOp	bongo high open	200	RevsC3	reverse cymbal 3
146	BngLMt	bongo low mute	201	RvsClp	reverse clap
147	BngLOp	bongo low open	202	KckAmb	kick ambient
148	Marcas	maracas	203	SnrAmb	snare ambient
149	Shaker	shaker	204	TomAmb	tom ambient
150	Claves	claves	205	LngAmb	long ambient
* 151	TimblH	timbale high	* 206	FingBs	finger bass
* 152	TimblL	timbale low	* 207	SlapBs	slap bass
* 153	Chekere	chekere	* 208	AcouBs	acoustic bass
154	TriMte	triangle mute	* 209	Syn Bs	synthesizer bass
155	TriOpn	triangle open			

### Instruments utilisateur

N° d'inst	Affichage	N° d'inst source	Affichage
* 210	User00	4	Room K
* 211	User01	2	RevrBk
* 212	User02	41	BgShtS
* 213	User03	35	Rock S
* 214	User04	44	Ring S
* 215	User05	30	LA S
* 216	User06	78	Dry T1
* 217	User07	79	Dry T2
* 218	User08	80	Dry T3
* 219	User09	81	Dry T4
* 220	User00	90	RealT1
* 221	User11	91	RealT2
* 222	User12	92	RealT3
* 223	User13	93	RealT4
* 224	User14	27	TR909K
225	User15	175	CuicOp
* * 226	User16	118	RealOH
227	User17	194	VrbClp
228	User18	190	ScrPul
* 229	User19	151	TimblH
* 230	User20	163	PndOpn
231	User21	205	LngAmb
232	User22	203	SnrAmb
233	User23	204	TomAmb
234	User24	202	KckAmb
235	User25	202	KckAmb
236	User26	202	KckAmb
237	User27	202	KckAmb
238	User28	204	TomAmb
239	User29	204	TomAmb
240	User30	204	TomAmb
241	User31	204	TomAmb

# 5. Réglages initiaux des assignations aux pads

## Groupe 1

**Multi : 206 FingBs**

Pad de position (Positional Pad)

Position neutre (Flat pos) : CENTER  
 Hauteur (Pitch) : WIDE+  
 Chute (Decay) : OFF  
 Nuance : WIDE+  
 Panoramique (Pan) : OFF

	Bank A: Ambient 1	Bank B: Ambient 2	Bank C: Dry	Bank D: TR-808	Bank E: Brush	Bank F: Latin 1
positional pad:						
Inst	118 RealOH	114 PopCHH	130 Ride C	189 ScrPsh	68 BrSIS1	157 Vibslp
Flat pos	CENTER	CENTER	CENTER	RIGHT	CENTER	CENTER
Pitch	OFF	OFF	OFF	WIDE+	OFF	OFF
Decay	OFF	OFF	OFF	OFF	NARROW-	WIDE+
Nuance	WIDE+	WIDE+	WIDE+	OFF	WIDE+	OFF
Pan	OFF	OFF	OFF	WIDE+	OFF	OFF
pad:						
1	126 CrshC1	126 CrshC1	126 CrshC1	185 808Clv	127 CrshC2	150 Claves
2	129 ChinaC	127 CrshC2	127 CrshC2	186 808Mrc	132 BrRidC	148 Marcos
3	131 RidBIC	131 RidBIC	131 RidBIC	188 808Cow	71 BrRIS1	172 GuiroS
4	130 Ride C	130 Ride C	130 Ride C	191 HiQ	72 BrRIS2	173 GuiroL
5	216 User06	220 User10	90 RealT1	102 808 T1	110 BrshT1	144 BngHMT
6	217 User07	221 User11	91 RealT2	103 808 T2	111 BrshT2	145 BngHOp
7	218 User08	222 User12	92 RealT3	104 808 T3	112 BrshT3	146 BngLMt
8	219 User09	223 User13	93 RealT4	105 808 T4	113 BrshT4	147 BngLOp
9	73 AmbStk	73 AmbStk	74 DryStk	27 TR909K	70 BrSIS3	134 CngSlp
10	212 User02	214 User04	33 Real S	66 TR909S	69 BrSIS2	152 TimblL
11	117 RealCH	114 PopCHH	114 PopCHH	120 808CHH	124 BrsCHH	151 TimblH
12	118 RealOH	115 PopOHH	115 PopOHH	121 808OHH	125 BrsOHH	140 CowblL
13	210 User00	211 User01	9 ComrcK	26 TR808K	18 EzPlwK	133 CngHMT
14	213 User03	215 User05	60 LAFatS	65 TR808S	68 BrSIS1	136 CngLMt
15	119 RealPH	116 PopPHH	116 PopPHH	75 808Stk	116 PopPHH	135 CngHOp
16	194 VrbCip	193 DncCip	128 SplshC	187 808Cip	67 BrSwiS	137 CngLOp

## Groupe 2

**Multi : 208 AcouBs**

Pad de position (Positional Pad)

Position neutre (Flat pos) : CENTER  
 Hauteur (Pitch) : WIDE+  
 Chute (Decay) : OFF  
 Nuance : WIDE+  
 Panoramique (Pan) : OFF

	Bank A: Jazz	Bank B: Room 1	Bank C: Room 2	Bank D: Power	Bank E: Latin 2	Bank F: Latin 3
positional pad:						
Inst	33 RealS	198 RevsC1	097 RoomT4	131 RidBIC	166 SurdOp	153 Chekre
Flat pos	CENTER	CENTER	CENTER	CENTER	CENTER	CENTER
Pitch	OFF	WIDE+	WIDE-	OFF	WIDE+	WIDE+
Decay	WIDE-	OFF	WIDE+	OFF	WIDE+	OFF
Nuance	WIDE+	OFF	OFF	WIDE+	WIDE+	WIDE+
Pan	OFF	WIDE+	WIDE+	OFF	OFF	WDIE+
pad:						
1	126 CrshC1	126 CrshC1	126 CrshC1	126 CrshC1	174 CuicMt	154 TriMte
2	127 CrshC2	127 CrshC2	127 CrshC2	127 CrshC2	175 CuicOp	155 TriOpn
3	131 RidBIC	131 RidBIC	131 RidBIC	131 RidBIC	168 WhisIS	158 SlBell
4	130 Ride C	130 Ride C	130 Ride C	130 Ride C	169 WhisIL	157 Vibslp
5	78 Dry T1	82 RockT1	94 RoomT1	86 BoosT1	170 AgogoH	140 CowBL
6	79 Dry T2	83 RockT2	95 RoomT2	87 BoosT2	171 AgogoL	150 Claves
7	80 Dry T3	84 RockT3	96 RoomT3	88 BoosT3	154 TriMte	141 Tambrn
8	81 Dry T4	85 RockT4	97 RoomT4	89 BoosT4	155 TriOpn	156 Casta
9	74 DryStk	73 AmbStk	4 Room K	15 RvSlkK	164 SurdRm	138 CowHMT
10	33 Real S	41 BgShtS	43 SuperS	29 Hard S	163 PndOpn	139 CowHOp
11	114 PopCHH	117 RealCH	114 PopCHH	117 RealCH	161 PndMte	142 WoodBH
12	115 PopOHH	118 RealOH	115 PopOHH	118 RealOH	162 PndSlp	143 WoodBL
13	17 DryAcK	2 RevrbK	1 SolidK	19 MondoK	165 SurdMt	148 Marcas
14	32 LooseS	35 Rock S	42 RckerS	28 PowerS	166 SurdOp	149 Shaker
15	116 PopPHH	119 RealPH	116 PopPHH	119 RealPH	167 Tambrm	159 CabaUp
16	192 Snaps	195 RevrsK	196 RevrsS	197 RevrsT	149 Shaker	160 CabaDn

## 5. Réglages initiaux des assignations aux pads

### Groupe 3

**Multi : 209 SynBs**

Pad de position (Positional Pad)

Position neutre (Flat pos) : CENTER  
 Hauteur (Pitch) : WIDE+  
 Chute (Decay) : OFF  
 Nuance : WIDE+  
 Panoramique (Pan) : OFF

	Bank A: Misc 1	Bank B: Misc 2	Bank C: Misc 3	Bank D: Misc 4	Bank E: Misc 5	Bank F: Misc 6
positional pad:						
Inst	20 CmBrkK	49 Regae S	64 NoiseS	177 78Cow	190 ScrPul	199 RevsC2
Flat pos	CENTER	CENTER	CENTER	CENTER	CENTER	CENTER
Pitch	WIDE+	OFF	WIDE+	WIDE+	WIDE+	WIDE+
Decay	OFF	WIDE+	OFF	OFF	OFF	OFF
Nuance	OFF	WIDE-	WIDE+	OFF	WIDE+	OFF
Pan	WIDE+	OFF	WIDE+	WIDE+	WIDE+	WIDE+
pad:						
1	0 Deep K	24 LtRvbK	50 DanceS	98 Rim T1	182 78Bngo	226 User16
2	3 BriteK	25 909Ack	51 Chop S	99 Rim T2	183 808CgH	227 User17
3	5 PillwK	30 LA S	52 SwingS	100 Rim T3	184 808CgL	228 User18
4	6 Gate K	31 DopinS	53 SmlHsS	101 Rim T4	189 ScrPsh	229 User19
5	7 Dry K	34 Lite S	54 TightS	106 606 T1	190 ScrPul	230 User20
6	8 Ez K	36 Fat S	55 RckPwS	107 606 T2	198 RevsC1	231 User21
7	10 HybrdK	37 SplatS	56 RckSpS	108 606 T3	199 RevsC2	232 User22
8	11 SmashK	38 90's S	57 HosDpS	109 606 T4	200 RevsC3	233 User23
9	12 Soft K	39 VideoS	58 RckLts	122 78 CHH	201 RvsClp	234 User24
10	13 Hard K	40 HouseS	59 SprCbS	123 78 OHH	202 KckAmb	235 User25
11	14 DpRomK	44 Ring S	61 DbIRnS	176 55Clav	203 SnrAmb	236 User26
12	16 BrtMdK	45 RckRmS	62 Talk S	177 78Cow	204 TomAmb	237 User27
13	20 CmBrkK	46 RegaeS	63 RckinS	178 78Beat	205 LngAmb	238 User28
14	21 BoSldK	47 60's S	64 NoiseS	179 78Guir	207 SlapBs	239 User29
15	22 808GtK	48 LatinS	76 Sticks	180 78Tamb	224 User14	240 User30
16	23 909CmK	49 ComboS	77 Click	181 78Marc	225 User15	241 User31

# 6. Réglages initiaux des paramètres de son

L'indication "OFF" pour le paramètre de superposition (Layer) correspond à "\* \* \* \* - \* \* \* \* \*"

Numéro de l'instrument	Affichage du nom de l'instrument		Volume	Assign	Envoi à l'effet 2 (FX2 Send)			Chute (Decay)	Type de nuance	Nuance	Polyphonie	Groupe d'exclusion (Assign Group)	Brillance	Act de la dyn /hauteur (Velo Pitch)		Attaque (Attack Damp)		Réc de Note Off (Note Off Rx)	Superposition (Layer)
	Nom de l'instrument				Envoi à l'effet 1 (FX1 Send)	Hauteur (Pitch)													
0	Deep K	deep kick	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	6	0	0	OFF	OFF		
1	SolidK	solid kick	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	2	0	0	OFF	OFF		
2	RevrkK	reverb kick	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	6	0	0	OFF	OFF		
3	BriteK	bright kick	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	3	0	0	OFF	OFF		
4	Room K	room kick	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	3	0	0	OFF	OFF		
5	PillwK	pillow kick	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF		
6	Gate K	gate kick	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	5	0	0	OFF	OFF		
7	Dry K	dry kick	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF		
8	Ez K	easy kick	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF		
9	ComrcK	commercial kick	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF		
10	HybrdK	hybrid kick	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF		
11	SmashK	smash kick	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF		
12	Soft K	soft acoustic kick	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF		
13	Hard K	hard acoustic kick	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF		
14	DpRomK	deep room kick	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	6	0	0	OFF	OFF		
15	RvSldK	reverb solid kick	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF		
16	BrtMdk	bright mondo kick	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF		
17	DryAck	dry acoustic kick	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF		
18	EzPlwK	easy pillow kick	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF		
19	MondoK	mondo kick	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	5	0	0	OFF	OFF		
20	CmBrtK	commercial bright kick	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF		
21	BoSldK	boing solid kick	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF		
22	808GtK	TR-808 gate kick	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF		
23	909CmK	TR-909 commercial kick	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF		
24	LtRvbK	light reverb kick	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	10	0	0	OFF	OFF		
25	909AcK	TR-909 acoustic kick	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF		
26	TR808K	TR-808 kick	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF		
27	TR909K	TR-909 kick	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF		
28	PowerS	power snare	15	C	5	0	0	0	*	-3	PLY	OFF	13	0	0	OFF	OFF		
29	Hard S	hard snare	15	C	5	0	0	4	*	1	PLY	OFF	13	0	0	OFF	OFF		
30	LA S	L.A. snare	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	5	0	0	OFF	OFF		
31	DopinS	dopin' snare	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF		
32	LooseS	loose snare	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	7	0	0	OFF	OFF		
33	Real S	real snare	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	8	0	0	OFF	OFF		
34	Lite S	light snare	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	7	0	0	OFF	OFF		
35	Rock S	rock snare	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	7	0	0	OFF	OFF		
36	Fat S	fat snare	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	2	0	0	OFF	OFF		
37	SplatS	splatter snare	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF		
38	90's S	90's snare	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	8	0	0	OFF	OFF		
39	VideoS	video snare	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF		
40	HouseS	house snare	15	C	5	0	0	0	*	-4	PLY	OFF	9	0	0	OFF	OFF		
41	BgShtS	big shot snare	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	6	0	0	OFF	OFF		
42	RckerS	rocker snare	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	2	0	0	OFF	OFF		
43	SuperS	super whack snare	15	C	5	0	0	0	*	1	PLY	OFF	7	0	0	OFF	OFF		
44	Ring S	ring snare	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF		
45	RckRmS	rock rim shot snare	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF		

## 6. Réglages initiaux des paramètres de son

Numéro de l'instrument	Affichage du nom de l'instrument		Volume	Assign. de sortie (Output Assign)	Envoi à l'effet 2 (FX2 Send)			Chute (Decay)	Type de nuance	Nuançe	Polyphonie	Act de la dyn /hauteur (Velo Pitch)		Attaque (Attack Damp)	Réc de Note Off (Note Off Rx)	Superposition (Layer)	
	Nom de l'instrument				Envoi à l'effet 1 (FX1 Send)	Hauteur (Pitch)	Envoi à l'effet 1 (FX1 Send)					Brillance	Groupe d'exclusion (Assign Group)				
46	RegaeS	reggae snare	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF
47	60's S	60's snare	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	6	0	0	OFF	OFF
48	LatinS	latin snare	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	2	0	0	OFF	OFF
49	ComboS	combo snare	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	8	0	0	OFF	OFF
50	DanceS	dance snare	15	C	5	0	0	0	---	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF
51	Chop S	chop snare	15	C	5	0	0	0	---	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF
52	SwingS	swing snare	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF
53	SmIHsS	small house snare	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	15	0	0	OFF	OFF
54	TightS	tight snare	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	3	0	0	OFF	OFF
55	RckPwS	rock power snare	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	5	0	0	OFF	OFF
56	RckSpS	rock splatter snare	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	15	0	0	OFF	OFF
57	HosDpS	house dopin' snare	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF
58	RckLtS	rock light snare	15	C	5	0	0	0	*	-7	PLY	OFF	2	0	0	OFF	OFF
59	SprCbS	super combo snare	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	2	0	0	OFF	OFF
60	LAFatS	L.A. fat snare	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	6	0	0	OFF	OFF
61	DbIRnS	double ring snare	15	C	5	0	0	0	*	-6	PLY	OFF	15	0	0	OFF	OFF
62	Talk S	talk snare	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	12	15	0	OFF	OFF
63	RckinS	rockin' snare	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	11	0	0	OFF	OFF
64	NoiseS	noise snare	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	3	0	0	OFF	OFF
65	TR808S	TR-808 snare	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	4	0	0	OFF	OFF
66	TR909S	TR-909 snare	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	3	0	0	OFF	OFF
67	BrSwiS	brush swish snare	15	C	5	0	0	0	---	0	PLY	OFF	9	0	0	OFF	OFF
68	BrSiS1	brush slap snare 1	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	1	0	0	OFF	OFF
69	BrSiS2	brush slap snare 2	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	13	0	0	OFF	OFF
70	BrSiS3	brush slap snare 3	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	13	0	0	OFF	OFF
71	BrRiS1	brush roll snare 1	13	C	5	0	0	15	---	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF
72	BrRiS2	brush roll snare 2	15	C	5	0	0	15	*	0	PLY	OFF	15	0	0	OFF	OFF
73	AmbStk	ambient side stick	15	C	5	0	0	0	---	0	PLY	OFF	5	0	0	OFF	OFF
74	DryStk	dry side stick	15	C	5	0	0	0	---	0	PLY	OFF	4	0	0	OFF	OFF
75	808Stk	TR-808 side stick	15	C	5	0	0	0	---	0	PLY	OFF	7	0	0	OFF	OFF
76	Sticks	sticks	15	C	5	0	0	0	---	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF
77	Click	click	15	C	5	0	0	0	---	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF
78	Dry T1	dry tom 1	15	L 6	5	0	0	10	*	0	PLY	OFF	0	9	0	OFF	OFF
79	Dry T2	dry tom 2	15	L 2	5	0	0	10	*	0	PLY	OFF	0	9	0	OFF	OFF
80	Dry T3	dry tom 3	15	R 2	5	0	0	10	*	0	PLY	OFF	3	9	0	OFF	OFF
81	Dry T4	dry tom 4	15	R 6	5	0	0	10	*	0	PLY	OFF	3	9	0	OFF	OFF
82	RockT1	rock tom 1	15	L 6	5	0	0	15	*	0	PLY	OFF	6	5	0	OFF	OFF
83	RockT2	rock tom 2	15	L 2	5	0	0	15	*	0	PLY	OFF	6	5	0	OFF	OFF
84	RockT3	rock tom 3	15	R 2	5	0	0	15	*	0	PLY	OFF	6	5	0	OFF	OFF
85	RockT4	rock tom 4	15	R 6	5	0	0	15	*	0	PLY	OFF	6	5	0	OFF	OFF
86	BoosT1	boosh tom 1	15	L 6	5	0	0	15	*	0	PLY	OFF	5	11	0	OFF	OFF
87	BoosT2	boosh tom 2	15	L 2	5	0	0	15	*	0	PLY	OFF	5	11	0	OFF	OFF
88	BoosT3	boosh tom 3	15	R 2	5	0	0	15	*	0	PLY	OFF	5	11	0	OFF	OFF
89	BoosT4	boosh tom 4	15	R 6	5	0	0	15	*	0	PLY	OFF	5	11	0	OFF	OFF
90	RealT1	real tom 1	15	L 6	5	0	0	10	*	-1	PLY	OFF	2	9	0	OFF	OFF
91	RealT2	real tom 2	15	L 2	5	0	0	10	*	-2	PLY	OFF	2	9	0	OFF	OFF
92	RealT3	real tom 3	15	R 2	5	0	0	10	*	-3	PLY	OFF	5	9	0	OFF	OFF
93	RealT4	real tom 4	15	R 6	5	0	0	10	*	-1	PLY	OFF	4	9	0	OFF	OFF
94	RoomT1	room tom 1	15	L 6	5	0	0	15	*	1	PLY	OFF	1	10	0	OFF	OFF

## 6. Réglages initiaux des paramètres de son

Numéro de l'instrument	Affichage du nom de l'instrument		Volume	Envoi à l'effet 2 (FX2 Send)				Chute (Decay)	Type de nuance	Nuance	Polyphonie	Act de la dyn /hauteur (Velo Pitch)		Brillance	Attaque (Attack Damp)		Réc de Note Off (Note Off Rx)	Superposition (Layer)
	Nom de l'instrument			Assign	de sortie (Output)	Assign	Envoi à l'effet 1 (FX1 Send)					de la dyn	hauteur (Velo)		Attaque	Damp		
95	RoomT2	room tom 2	15	L 2	5	0	0	15	*	0	PLY	OFF	0	10	0	OFF	OFF	
96	RoomT3	room tom 3	15	R 2	5	0	0	15	*	0	PLY	OFF	2	10	0	OFF	OFF	
97	RoomT4	room tom 4	15	R 6	5	0	0	15	*	3	PLY	OFF	2	10	0	OFF	OFF	
98	Rim T1	rim tom 1	15	L 6	5	0	0	0	*	-2	PLY	OFF	5	0	0	OFF	OFF	
99	Rim T2	rim tom 2	15	L 2	5	0	0	0	*	-2	PLY	OFF	6	0	0	OFF	OFF	
100	Rim T3	rim tom 3	15	R 2	5	0	0	0	*	-3	PLY	OFF	5	0	0	OFF	OFF	
101	Rim T4	rim tom 4	15	R 6	5	0	0	0	*	-3	PLY	OFF	4	0	0	OFF	OFF	
102	808 T1	TR-808 tom 1	15	L 6	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF	
103	808 T2	TR-808 tom 2	15	L 2	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF	
104	808 T3	TR-808 tom 3	15	R 2	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF	
105	808 T4	TR-808 tom 4	15	R 6	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF	
106	606 T1	TR-606 tom 1	15	L 6	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF	
107	606 T2	TR-606 tom 2	15	L 2	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF	
108	606 T3	TR-606 tom 3	15	R 2	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF	
109	606 T4	TR-606 tom 4	15	R 6	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF	
110	BrshT1	brush slap tom 1	15	L 6	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF	
111	BrshT2	brush slap tom 2	15	L 2	5	0	0	0	*	-2	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF	
112	BrshT3	brush slap tom 3	15	R 2	5	0	0	0	*	-4	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF	
113	BrshT4	brush slap tom 4	15	R 6	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF	
114	PopCHH	pop closed hi-hat	15	L 4	5	0	0	0	**	0	MON	EX1	8	0	0	OFF	OFF	
115	PopOHH	pop open hi-hat	15	L 4	5	0	0	10	**	0	PLY	EX1	8	0	0	OFF	OFF	
116	PopPHH	pop pedal closed hi-hat	10	L 4	5	0	0	0	---	0	MON	EX1	8	0	0	OFF	OFF	
117	RealCH	real closed hi-hat	14	L 4	5	0	0	0	**	2	MON	EX1	2	0	0	OFF	OFF	
118	RealOH	real open hi-hat	13	L 4	5	0	0	20	**	-2	PLY	EX1	3	0	0	OFF	OFF	
119	RealPH	real pedal closed hi-hat	10	L 4	5	0	0	0	---	0	MON	EX1	2	0	0	OFF	OFF	
120	808CHH	TR-808 closed hi-hat	15	R 4	5	0	0	0	**	0	MON	EX1	3	0	0	OFF	OFF	
121	808OHH	TR-808 open hi-hat	15	R 4	5	0	0	0	**	0	PLY	EX1	3	0	0	OFF	OFF	
122	78 CHH	CR-78 closed hi-hat	15	R 4	5	0	0	0	---	0	MON	EX1	5	0	0	OFF	OFF	
123	78 OHH	CR-78 open hi-hat	15	R 4	5	0	0	0	---	0	PLY	EX1	5	0	0	OFF	OFF	
124	BrsCHH	brush closed hi-hat	15	L 4	5	0	0	0	**	0	MON	EX1	5	0	0	OFF	OFF	
125	BrsOHH	brush open hi-hat	15	L 4	5	0	0	10	**	0	PLY	EX1	5	0	0	OFF	OFF	
126	CrshC1	crash cymbal 1	13	R 3	5	0	0	20	---	0	PLY	OFF	7	0	0	OFF	OFF	
127	CrshC2	crash cymbal 2	15	L 3	5	0	0	20	---	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF	
128	SplshC	splash cymbal	15	R 1	5	0	0	0	---	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF	
129	ChinaC	china cymbal	15	R 5	5	0	0	20	---	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF	
130	Ride C	ride cymbal	15	R 3	5	0	0	10	**	0	PLY	OFF	5	0	0	OFF	OFF	
131	RidBIC	ride bell cymbal	15	R 3	5	0	0	10	**	0	PLY	OFF	5	0	0	OFF	OFF	
132	BrRidC	brush ride cymbal	15	R 3	5	0	0	10	**	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF	
133	CngHMT	conga high mute	15	R 3	5	0	0	0	---	0	MON	OFF	5	4	0	OFF	OFF	
134	CngSlp	conga high slap	15	R 3	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	5	3	0	OFF	OFF	
135	CngHOp	conga high open	15	R 3	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	3	3	0	OFF	OFF	
136	CngLMt	conga low mute	15	R 3	5	0	0	0	---	0	MON	OFF	5	4	0	OFF	OFF	
137	CngLOp	conga low open	15	R 3	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	5	3	0	OFF	OFF	
138	CowHMT	cowbell high mute	15	L 5	5	0	0	0	---	0	MON	OFF	0	0	0	OFF	OFF	
139	CowHOp	cowbell high open	15	L 5	5	0	0	0	---	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF	
140	CowbL	cowbell low	15	L 2	5	0	0	0	---	0	PLY	OFF	10	3	0	OFF	OFF	
141	Tambrn	tambourine	15	R 4	5	0	0	0	---	0	PLY	OFF	8	0	0	OFF	OFF	
142	WoodBH	wood block high	15	L 4	5	0	0	0	---	0	PLY	OFF	6	0	0	OFF	OFF	
143	WoodBL	wood block low	15	L 4	5	0	0	0	---	0	PLY	OFF	6	0	0	OFF	OFF	

## 6. Réglages initiaux des paramètres de son

Numéro de l'instrument	Affichage du nom de l'instrument		Volume	Assign de sortie (Output Assign)	Envoi à l'effet 1 (FX1 Send)			Envoi à l'effet 2 (FX2 Send)			Type de nuance	Polyphonie	Act de la dyn /hauteur (Velo Pitch)		Réc de Note Off (Note Off Rx)	Superposition (Layer)	
	Nom de l'instrument				Envoi à l'effet 1 (FX1 Send)	Hauteur (Pitch)	Chute (Decay)	Nuance	Brillance	Attaque (Attack Damp)							
144	BngHMt	bongo high mute	15	L 4	5	0	0	0	---	0	MON	OFF	0	3	0	OFF	OFF
145	BngHOp	bongo high open	15	L 4	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	3	0	OFF	OFF
146	BngLMt	bongo low mute	15	L 4	5	0	0	0	---	0	MON	OFF	0	3	0	OFF	OFF
147	BngLOp	bongo low open	15	L 4	5	0	0	0	---	0	PLY	OFF	0	3	0	OFF	OFF
148	Marcas	maracas	15	L 6	5	0	0	-6	---	0	MON	OFF	5	8	0	OFF	OFF
149	Shaker	shaker	15	R 6	5	0	0	0	---	0	MON	OFF	5	4	0	OFF	OFF
150	Claves	claves	15	C	5	0	0	0	---	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF
151	TimblH	timbale high	15	R 1	5	0	0	10	*	0	PLY	OFF	6	0	0	OFF	OFF
152	TimblL	timbale low	15	R 1	5	0	0	10	*	0	PLY	OFF	6	0	0	OFF	OFF
153	Chekre	chekere	15	L 2	5	0	0	15	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF
154	TriMte	triangle mute	15	L 6	5	0	0	0	---	0	MON	EX5	4	0	0	OFF	OFF
155	TriOpn	triangle open	15	L 6	5	0	0	15	---	0	PLY	EX5	4	0	0	OFF	OFF
156	Casta	castanets	15	R 5	5	0	0	0	---	0	MON	OFF	3	0	0	OFF	OFF
157	Vibslp	vibra-slap	15	L 2	5	0	0	15	---	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF
158	SlBell	sleigh bell	15	L 2	5	0	0	0	---	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF
159	CabaUp	cabasa up	15	L 4	5	0	0	0	---	0	MON	OFF	0	6	0	OFF	OFF
160	CabaDn	cabasa down	15	L 4	5	0	0	0	---	0	MON	OFF	3	10	0	OFF	OFF
161	PndMte	pandiero mute	15	R 3	5	0	0	0	---	0	MON	EX7	0	0	0	OFF	OFF
162	PndSlp	pandiero slap	15	R 3	5	0	0	0	---	0	PLY	EX7	0	0	0	OFF	OFF
163	PndOpn	pandiero open	15	R 3	5	0	0	0	*	0	PLY	EX7	0	0	0	OFF	OFF
164	SurdRm	surdo rim	15	C	5	0	0	15	*	0	PLY	OFF	5	0	0	OFF	OFF
165	SurdMt	surdo mute	15	C	5	0	0	15	---	0	PLY	EX6	0	0	0	OFF	OFF
166	SurdOp	surdo open	15	C	5	0	0	15	*	0	PLY	EX6	2	0	0	OFF	OFF
167	Tambrm	tamborim	15	L 5	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	8	1	0	OFF	OFF
168	WhislS	whistle short	12	L 2	5	0	0	0	---	0	MON	EX2	8	10	0	OFF	OFF
169	WhislL	whistle long	12	L 2	5	0	0	0	---	0	MON	EX2	8	10	0	OFF	OFF
170	AgogoH	agogo high	15	R 2	5	0	0	0	---	0	PLY	OFF	13	0	0	OFF	OFF
171	AgogoL	agogo low	15	R 2	5	0	0	0	---	0	PLY	OFF	15	0	0	OFF	OFF
172	GuiroS	guiro short	15	L 1	5	0	0	0	---	0	MON	EX3	0	9	0	OFF	OFF
173	GuiroL	guiro long	15	L 1	5	0	0	10	---	0	MON	EX3	0	9	0	OFF	OFF
174	CuicMt	cuica mute	15	L 4	5	0	0	0	---	0	MON	EX4	4	11	0	OFF	OFF
175	CuicOp	cuica open	15	L 4	5	0	0	0	---	0	MON	EX4	4	11	0	OFF	OFF
176	55Clav	DR-55 claves	15	C	5	0	0	0	---	0	MON	OFF	5	0	0	OFF	OFF
177	78Cow	CR-78 cowbell	15	R 2	5	0	0	0	---	0	MON	OFF	3	0	0	OFF	OFF
178	78Beat	CR-78 metallic beat	15	L 4	5	0	0	0	---	0	MON	OFF	4	0	0	OFF	OFF
179	78Guir	CR-78 guiro	15	R 2	5	0	0	10	---	0	MON	OFF	0	0	0	OFF	OFF
180	78Tamb	CR-78 tambourine	15	L 2	5	0	0	0	---	0	MON	OFF	0	0	0	OFF	OFF
181	78Marc	CR-78 maracas	15	L 6	5	0	0	0	---	0	MON	OFF	0	0	0	OFF	OFF
182	78Bngo	CR-78 bongo	15	L 3	5	0	0	0	---	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF
183	808CgH	TR-808 conga high	15	C	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF
184	808CgL	TR-808 conga low	15	R 3	5	0	0	0	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF
185	808Clv	TR-808 claves	15	C	5	0	0	0	---	0	MON	OFF	0	0	0	OFF	OFF
186	808Mrc	TR-808 maracas	15	R 6	5	0	0	0	---	0	MON	OFF	5	0	0	OFF	OFF
187	808Clp	TR-808 hand clap	14	C	5	0	0	15	---	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF
188	808Cow	TR-808 cowbell	15	L 5	5	0	0	10	---	0	PLY	OFF	5	0	0	OFF	OFF
189	ScrPsh	scratch push	14	R 2	5	0	0	0	---	0	MON	OFF	0	13	0	OFF	OFF
190	ScrPul	scratch pull	14	R 2	5	0	0	0	---	0	MON	OFF	0	13	0	OFF	OFF
191	HiQ	hi-Q	12	L 2	5	0	0	0	---	0	MON	OFF	14	0	0	OFF	OFF
192	Snaps	snaps	15	C	5	0	0	0	---	0	MON	OFF	0	0	0	OFF	OFF

## 6. Réglages initiaux des paramètres de son

Numéro de l'instrument	Affichage du nom de l'instrument		Volume	Assign	Envoi à l'effet 2 (FX2 Send)			Type de nuance	Nuançe	Polyphonie	Groupe d'exclusion (Assign Group)	Act de la dyn /hauteur (Velo Pitch)		Attaque (Attack Damp)		Réc de Note Off (Note Off Rx)	Superposition (Layer)
	Nom de l'instrument				Hauteur (Pitch)	Chute (Decay)	Envoi à l'effet 1 (FX1 Send)					Brillance					
193	DncClp	dance clap	14	C	5	0	0	0	---	0	PLY	OFF	5	0	0	OFF	OFF
194	VrbClp	reverb clap	13	C	5	0	0	0	---	0	PLY	OFF	4	0	0	OFF	OFF
195	RevrsK	reverse kick	15	C	5	0	0	20	**	0	PLY	OFF	3	0	31	OFF	OFF
196	RevrsS	reverse snare	15	C	5	0	0	20	**	0	PLY	OFF	3	0	31	OFF	OFF
197	RevrsT	reverse tom	15	C	5	0	0	20	**	0	PLY	OFF	3	0	31	OFF	OFF
198	RevrsC1	reverse cymbal 1	15	C	5	0	0	20	---	0	PLY	OFF	0	0	31	OFF	OFF
199	RevrsC2	reverse cymbal 2	15	C	5	0	0	20	---	0	PLY	OFF	0	0	31	OFF	OFF
200	RevrsC3	reverse cymbal 3	15	C	5	0	0	20	---	0	PLY	OFF	0	0	31	OFF	OFF
201	RvsClp	reverse clap	10	C	5	0	0	20	---	0	PLY	OFF	0	0	31	OFF	OFF
202	KckAmb	kick ambience	15	C	5	0	0	0	---	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF
203	SnrAmb	snare ambience	15	C	5	0	0	0	---	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF
204	TomAmb	tom ambience	15	C	5	0	0	0	---	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF
205	LngAmb	long ambience	15	C	5	0	0	0	---	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF
206	FingBs	finger bass	15	C	2	8	0	0	*	0	MON	OFF	0	0	0	ON	OFF
207	SlapBs	slap bass	15	C	2	4	0	0	*	0	MON	OFF	0	0	0	ON	OFF
208	AcouBs	acoustic bass	15	C	2	2	0	0	*	0	MON	OFF	0	0	0	ON	OFF
209	Syn Bs	synthesizer bass	15	C	2	2	0	0	*	0	MON	OFF	0	0	0	ON	OFF

## 6. Réglages initiaux des paramètres de son

Numéro de l'instrument	Affichage du nom de l'instrument	Numéro de l'instrument source	Nom de l'instrument	Volume	Assign de sortie (Output Assign)	Envoi à l'effet 2 (FX2 Send)				Type de nuance	Nuançe	Polyphonie	Act de la dyn /hauteur (Velo Pitch)			Superposition (Layer)		
						Envoi à l'effet 1 (FX1 Send)	Hauteur (Pitch)	Chute (Decay)	Nuançe				Attaque (Attack Damp)	Réc de Note Off (Note Off Rx)	Brillance		Groupe d'exclusion (Assign Group)	
210	User00	4	Room K	15	C	5	0	-25	5	*	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	202
211	User01	2	RevrBk	15	C	5	0	-10	-15	*	0	PLY	OFF	3	0	0	OFF	231
212	User02	41	BgShtS	15	C	5	0	-14	5	*	0	PLY	OFF	6	0	0	OFF	203
213	User03	35	Rock S	15	C	5	0	7	-10	*	0	PLY	OFF	7	0	0	OFF	205
214	User04	44	Ring S	15	C	5	0	6	-6	*	-4	PLY	OFF	3	0	0	OFF	232
215	User05	30	LA S	15	C	5	0	-15	0	*	0	PLY	OFF	8	0	0	OFF	233
216	User06	78	Dry T1	13	L 6	5	0	0	10	*	0	PLY	OFF	0	9	0	OFF	238
217	User07	79	Dry T2	13	L 2	5	0	0	10	*	0	PLY	OFF	0	9	0	OFF	239
218	User08	80	Dry T3	13	R 2	5	0	0	10	*	0	PLY	OFF	3	9	0	OFF	240
219	User09	81	Dry T4	13	R 6	5	0	0	10	*	0	PLY	OFF	3	9	0	OFF	241
220	User10	90	RealT1	15	L 6	5	0	0	10	*	-1	PLY	OFF	2	9	0	OFF	234
221	User11	91	RealT2	15	L 2	5	0	0	10	*	-2	PLY	OFF	2	9	0	OFF	235
222	User12	92	RealT3	15	R 2	5	0	0	10	*	-3	PLY	OFF	5	9	0	OFF	236
223	User13	93	RealT4	15	R 6	5	0	0	10	*	-1	PLY	OFF	4	9	0	OFF	237
224	User14	27	TR909K	15	C	5	0	-100	0	*	0	PLY	OFF	0	12	31	OFF	225
225	User15	175	CuicOp	15	C	5	0	-300	-10	---	0	PLY	OFF	4	12	0	OFF	OFF
226	User16	118	RealOH	15	C	5	0	90	-5	* *	0	PLY	OFF	3	12	31	OFF	58
227	User17	194	VrbClp	13	C	5	0	-190	10	---	0	PLY	OFF	4	0	0	OFF	228
228	User18	190	ScrPul	14	C	5	0	-180	12	---	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF
229	User19	151	TimblH	15	L 1	5	0	-310	5	*	-7	PLY	OFF	6	10	0	OFF	230
230	User20	163	PndOpn	15	R 1	5	0	-320	0	*	0	PLY	OFF	0	10	0	OFF	OFF
231	User21	205	LngAmb	7	C	5	0	-33	-31	---	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF
232	User22	203	SnrAmb	15	C	5	0	30	-18	---	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF
233	User23	204	TomAmb	8	C	5	0	-49	-2	---	0	PLY	OFF	12	0	0	OFF	OFF
234	User24	202	KckAmb	15	L 6	5	0	60	-6	---	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF
235	User25	202	KckAmb	15	L 2	5	0	40	-4	---	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF
236	User26	202	KckAmb	15	R 2	5	0	20	-2	---	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF
237	User27	202	KckAmb	15	R 6	5	0	0	0	---	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF
238	User28	204	TomAmb	10	L 6	5	0	0	-4	---	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF
239	User29	204	TomAmb	10	L 2	5	0	-20	-2	---	0	PLY	OFF	0	0	0	OFF	OFF
240	User30	204	TomAmb	10	R 2	5	0	-40	0	---	0	PLY	OFF	2	0	0	OFF	OFF
241	User31	204	TomAmb	10	R 6	5	0	-60	2	---	0	PLY	OFF	4	0	0	OFF	OFF

### Paramètres d'effets

#### ● Effet 1 (FX1) Type = ROOM

Reverb	Reverb Time (Durée)	Pre-LPF (Filtrage)	Output Level (Niveau de sortie)
HALL	80	10	64
ROOM	54	6	64
PLATE	64	0	64

Delay	Delay Time L (Retard gauche)	Delay Time R (Retard droit)	Feedback (Ré-injection)	Output Level (Niveau de sortie)
DELAY 1	350	375	16	64
DELAY 2	225	450	32	64

#### ● Effet 2 (FX2) Type = CHORUS

Chorus/ Flanger	Delay Time (Retard)	Mod rate (Vitesse de mod.)	Mod Depth (Intensité de mod.)	Feedback (Ré-injection)	Output Level (Niveau de sortie)
HALL	30	32	64	0	64
ROOM	4	24	21	32	64

### Paramètres MIDI

#### ● Section instrument

	INST 1	INST 2
Rx ch (canal de réception)	10	11
Tx ch (canal de transmission)	Rx	Rx
Volume de la section	127	127
Bend Range (action du bender)	02	02
Ensemble rythmique assigné	USER 1	USER 2

#### ● Changements de commande

	Inst	Param
MODUL : cc01	DEEP K	OFF
CTRL1 : cc16	DEEP K	OFF
CTRL2 : cc17	DEEP K	OFF
CTRL3 : cc18	DEEP K	OFF
CTRL4 : cc19	DEEP K	OFF
CTRL5 : cc80	DEEP K	OFF
CTRL6 : cc81	DEEP K	OFF
CTRL7 : cc82	DEEP K	OFF
CTRL8 : cc83	DEEP K	OFF

#### ● Section performance

	PFM1	PFM2	PFM3	PFM4
Rx ch (canal de réception)	OFF	OFF	OFF	OFF
Inst (instrument)	CowHop	AgogoL	SlapBs	Syn Bs
Volume de la section	127	127	127	127
Hi note (note haute)	127 (G9)	127 (G9)	127 (G9)	127 (G9)
Lo note (note basse)	000 (C-)	000 (C-)	000 (C-)	000 (C-)
Modul (modulation)	OFF	OFF	OFF	OFF
Bend Range (action du bender)	02	02	02	02
Rf. Note (note de référence)	060 (C4)	060 (C4)	060 (C4)	060 (C4)
KF pitch (asserv. hauteur/clavier)	+10	+10	+10	+10
KF decay (asserv. chute/clavier)	±0	±0	±0	±0
KF nuance (asserv. nuance/clavier)	±0	±0	±0	±0
KF pan (asserv. pan./clavier)	OFF	OFF	OFF	OFF

#### ● Fonctions

Fonction	Valeur
N° d'identif. en syst. exclusif	OFF
Changt d'ensemble rythmique	OFF
Dynamique de relâchement	OFF
Temps de relâchement	1
Volume	OFF
Panoramique	OFF
Expression	OFF
Pitch Bend	OFF

# 7. Réglages initiaux des numéros de note

- : non assigné  
 \* : identique à la configuration standard (Standard Set)  
 ( ) : uniquement reçu pas transmis

Numéro de note	1:Standard Set	9:Room Set	17:Power Set	25:Electronic Set	26:TR-808 Set	33:Jazz Set	41:Brush Set	97:All1 Set	105:All2 Set
000	003-BriteK	001-SolidK	000-Deep K	000-Deep K	016-BrMdk	005-PillwK	005-PillwK	000-Deep K	078-Dry T1
001	004-Room K	004-Room K	001-SolidK	003-BriteK	020-CmBrTK	007-Dry K	007-Dry K	002-RevrBK	079-Dry T2
002	005-PillwK	006-Gate K	002-RevrBK	004-Room K	021-BoSldK	008-Ez K	008-Ez K	003-BriteK	080-Dry T3
003	008-Ez K	011-SmashK	006-Gate K	006-Gate K	022-808GtK	009-Comrck	009-Comrck	005-PillwK	081-Dry T4
004	010-HybrdK	014-DpRomK	009-Comrck	009-Comrck	023-909CmK	010-HybrdK	010-HybrdK	007-Dry K	082-RockT1
005	012-Soft K	015-RvSldK	011-SmashK	011-SmashK	024-LtRvbK	012-Soft K	012-Soft K	008-Ez K	083-RockT2
006	013-Hard K	016-BrMdk	014-DpRomK	014-DpRomK	025-909Ack	013-Hard K	013-Hard K	009-Comrck	084-RockT3
007	014-DpRomK	019-MondoK	016-BrMdk	015-RvSldK	031-DopinS	025-909Ack	025-909Ack	010-HybrdK	085-RockT4
008	017-DryAck	020-CmBrTK	021-BoSldK	016-BrMdk	034-Lite S	030-LA S	029-Hard S	011-SmashK	086-BoosT1
009	018-EzPlwK	021-BoSldK	022-808GtK	020-CmBrTK	039-VideoS	036-Fat S	030-LA S	012-Soft K	087-BoosT2
010	020-CmBrTK	022-808GtK	023-909CmK	023-909CmK	050-DanceS	041-BgShtS	032-LooseS	013-Hard K	088-BoosT3
011	028-PowerS	028-PowerS	031-DopinS	029-Hard S	051-Chop S	044-Ring S	033-Real S	014-DpRomK	089-BoosT4
012	029-Hard S	029-Hard S	037-SplatS	034-Lite S	052-SwingS	047-60's S	036-Fat S	015-RvSldK	090-RealT1
013	030-LA S	030-LA S	038-90's S	035-Rock S	053-SmlHsS	054-TightS	041-BgShtS	016-BrMdk	091-RealT2
014	032-LooseS	034-Lite S	039-VideoS	038-90's S	054-TightS	067-BrSwiS	044-Ring S	017-DryAck	092-RealT3
015	035-Rock S	036-Fat S	042-RckerS	039-VideoS	057-HosDpS	068-BrSIS1	047-60's S	018-EzPlwK	093-RealT4
016	036-Fat S	037-SplatS	043-SuperS	049-ComboS	062-Talk S	069-BrSIS2	054-TightS	019-MondoK	102-808 T1
017	041-BgShtS	038-90's S	045-RckRmS	050-DanceS	064-NoiseS	070-BrSIS3	069-BrSIS2	021-BoSldK	103-808 T2
018	042-RckerS	042-RckerS	046-RegaeS	051-Chop S	106-606 T1	071-BrRIS1	070-BrSIS3	022-808GtK	104-808 T3
019	043-SuperS	043-SuperS	048-LatinS	052-SwingS	107-606 T2	072-BrRIS2	072-BrRIS2	023-909CmK	105-808 T4
020	044-Ring S	044-Ring S	049-ComboS	054-TightS	108-606 T3	110-BrshT1	078-Dry T1	024-LtRvbK	106-606 T1
021	045-RckRmS	045-RckRmS	050-DanceS	056-RckSpS	109-606 T4	111-BrshT2	079-Dry T2	025-909Ack	107-606 T2
022	046-RegaeS	049-ComboS	052-SwingS	058-RckLIS	122-78 CHH	112-BrshT3	080-Dry T3	026-TR808K	108-606 T3
023	047-60's S	055-RckPwS	055-RckPwS	059-SprCbS	123-78 OHH	113-BrshT4	081-Dry T4	027-TR909K	109-606 T4
024	054-TightS	056-RckSpS	058-RckLIS	062-Talk S	176-55Clav	124-BrsCHH	114-PopCHH	028-PowerS	110-BrshT1
025	055-RckPwS	058-RckLIS	059-SprCbS	064-NoiseS	177-78Cow	125-BrsOHH	115-PopOHH	029-Hard S	111-BrshT2
026	063-RckinS	059-SprCbS	061-DbIRnS	065-TR808S	178-78Beat	132-BrRidC	130-Ride C	030-LA S	112-BrshT3
027	191-HiQ	*	*	*	*	*	*	191-HiQ	113-BrshT4
028	193-DncClp	*	*	*	*	*	*	193-DncClp	120-808CHH
029	189-ScrPsh	*	*	*	*	*	*	189-ScrPsh	121-808OHH
030	190-ScrPul	*	*	*	*	*	*	190-ScrPul	122-78 CHH
031	076-Sticks	*	*	*	*	*	*	076-Sticks	123-78 OHH
032	077-Click	*	*	*	*	*	*	077-Click	124-BrsCHH
033	---	---	---	---	---	---	---	031-DopinS	125-BrsOHH
034	---	---	---	---	---	---	---	032-LooseS	136-CngLMt
035	007-Dry K	000-Deep K	015-RvSldK	022-808GtK	027-TR909K	017-DryAck	017-DryAck	004-Room K	006-Gate K
036	009-Comrck	002-RevrBK	019-MondoK	021-BoSldK	026-TR808K	018-EzPlwK	018-EzPlwK	001-SolidK	020-CmBrTK
037	074-DryStk	073-AmbStk	073-AmbStk	075-808Stk	075-808Stk	*	*	073-AmbStk	074-DryStk
038	060-LAFatS	035-Rock S	028-PowerS	037-SplatS	065-TR808S	032-LooseS	067-BrSwiS	042-RckerS	040-HouseS
039	187-808Clp	194-VrbClp	194-VrbClp	194-VrbClp	187-808Clp	*	068-BrSIS1	194-VrbClp	187-808Clp
040	033-Real S	041-BgShtS	029-Hard S	066-TR909S	066-TR909S	*	071-BrRIS1	043-SuperS	034-Lite S
041	093-RealT4	085-RockT4	089-BoosT4	101-Rim T4	105-808 T4	081-Dry T4	113-BrshT4	097-RoomT4	101-Rim T4
042	114-PopCHH	117-RealCH	117-RealCH	117-RealCH	120-808CHH	*	124-BrsCHH	117-RealCH	114-PopCHH
043	(092-RealT3)	(084-RockT3)	(088-BoosT3)	(100-Rim T3)	(104-808 T3)	(080-Dry T3)	(112-BrshT3)	(096-RoomT3)	(100-Rim T3)
044	116-PopPHH	119-RealPH	119-RealPH	119-RealPH	(120-808CHH)	*	*	119-RealPH	115-PopOHH
045	092-RealT3	084-RockT3	088-BoosT3	100-Rim T3	104-808 T3	080-Dry T3	112-BrshT3	096-RoomT3	100-Rim T3
046	115-PopOHH	118-RealOH	118-RealOH	118-RealOH	121-808OHH	*	125-BrsOHH	118-RealOH	116-PopPHH
047	(091-RealT2)	(083-RockT2)	(087-BoosT2)	(099-Rim T2)	(103-808 T2)	(079-Dry T2)	(111-BrshT2)	(095-RoomT2)	(099-Rim T2)
048	091-RealT2	083-RockT2	087-BoosT2	099-Rim T2	103-808 T2	079-Dry T2	111-BrshT2	095-RoomT2	099-Rim T2
049	126-CrshC1	*	*	*	*	*	*	126-CrshC1	198-RevsC1
050	090-RealT1	082-RockT1	086-BoosT1	098-Rim T1	102-808 T1	078-Dry T1	110-BrshT1	094-RoomT1	098-Rim T1
051	130-Ride C	*	*	*	*	*	132-BrRidC	130-Ride C	130-Ride C
052	129-ChinaC	*	*	*	*	*	*	129-ChinaC	200-RevsC3
053	131-RidBIC	*	*	*	*	*	*	131-RidBIC	131-RidBIC
054	141-Tambrn	*	*	*	180-78Tamb	*	*	141-Tambrn	180-78Tamb
055	128-SplshC	*	*	*	*	*	*	128-SplshC	128-SplshC
056	140-CowbIL	*	*	*	188-808Cow	*	*	140-CowbIL	188-808Cow
057	127-CrshC2	*	*	*	*	*	*	127-CrshC2	199-RevsC2
058	157-Vibslp	*	*	*	*	*	*	157-Vibslp	164-SurdRm
059	(130-Ride C)	(*)	(*)	(*)	(*)	(*)	(132-BrRidC)	132-BrRidC	(130-Ride C)
060	145-BngHOp	*	*	*	182-78Bngo	*	*	145-BngHOp	144-BngHMT
061	147-BngLOp	*	*	*	(182-78Bngo)	*	*	147-BngLOp	146-BngLMt

## 7. Réglages initiaux des numéros de note

Numéro de note	1:Standard Set	9:Room Set	17:Power Set	25:Electronic Set	26:TR-808 Set	33:Jazz Set	41:Brush Set	97:All1 Set	105:All2 Set
062	133-CngHMT	*	*	*	(183-808CgH)	*	*	133-CngHMT	182-78Bngo
063	135-CngHOp	*	*	*	183-808CgH	*	*	135-CngHOp	183-808CgH
064	137-CngLOp	*	*	*	184-808CgL	*	*	137-CngLOp	184-808CgL
065	151-TimblH	*	*	*	*	*	*	151-TimblH	138-CowHMT
066	152-TimblL	*	*	*	*	*	*	152-TimblL	139-CowHOp
067	170-AgogoH	*	*	*	*	*	*	170-AgogoH	153-Chekre
068	171-AgogoL	*	*	*	*	*	*	171-AgogoL	162-PndSlp
069	159-CabaUp	*	*	*	*	*	*	159-CabaUp	160-CabaDn
070	148-Marcas	*	*	*	186-808Mrc	*	*	148-Marcas	186-808Mrc
071	168-WhislS	*	*	*	*	*	*	168-WhislS	168-WhislS
072	169-WhislL	*	*	*	*	*	*	169-WhislL	169-WhislL
073	172-GuiroS	*	*	*	(179-78Guir)	*	*	172-GuiroS	(179-78Guir)
074	173-GuiroL	*	*	*	179-78Guir	*	*	173-GuiroL	179-78Guir
075	150-Claves	*	*	*	185-808Clv	*	*	150-Claves	185-808Clv
076	142-WoodBH	*	*	*	*	*	*	142-WoodBH	176-55Clav
077	143-WoodBL	*	*	*	*	*	*	143-WoodBL	(176-55Clav)
078	174-CuicMt	*	*	*	*	*	*	174-CuicMt	177-78Cow
079	175-CuicOp	*	*	*	*	*	*	175-CuicOp	(177-78Cow)
080	154-TriMte	*	*	*	*	*	*	154-TriMte	178-78Beat
081	155-TriOpn	*	*	*	*	*	*	155-TriOpn	(178-78Beat)
082	149-Shaker	*	*	*	181-78Marc	*	*	149-Shaker	181-78Marc
083	158-SlBell	*	*	*	*	*	*	158-SlBell	192-Snaps
084	---	---	---	---	---	---	---	062-Talk S	195-RevrsK
085	156-Casta	*	*	*	*	*	*	156-Casta	196-RevrsS
086	165-SurdMt	*	*	*	*	*	*	165-SurdMt	197-RevrsT
087	166-SurdOp	*	*	*	*	*	*	166-SurdOp	201-RvsClp
088	134-CngSlp	*	*	*	(183-808CgH)	*	*	134-CngSlp	202-KckAmb
089	---	---	---	---	---	---	---	033-Real S	203-SnrAmb
090	---	---	---	---	---	---	---	035-Rock S	204-TomAmb
091	161-PndMte	*	*	*	*	*	*	161-PndMte	205-LngAmb
092	163-PndOpn	*	*	*	*	*	*	163-PndOpn	206-FingBs
093	167-Tambrm	*	*	*	*	*	*	167-Tambrm	207-SlapBs
094	---	---	---	---	---	---	---	036-Fat S	208-AcouBs
095	---	---	---	---	---	---	---	037-SplatS	209-Syn Bs
096	---	---	---	---	---	---	---	038-90's S	210-User00
097	---	---	---	---	---	---	---	039-VideoS	211-User01
098	---	---	---	---	---	---	---	041-BgShitS	212-User02
099	---	---	---	---	---	---	---	044-Ring S	213-User03
100	---	---	---	---	---	---	---	045-RckRmS	214-User04
101	---	---	---	---	---	---	---	046-RegaeS	215-User05
102	---	---	---	---	---	---	---	047-60's S	216-User06
103	---	---	---	---	---	---	---	048-LatinS	217-User07
104	---	---	---	---	---	---	---	049-ComboS	218-User08
105	---	---	---	---	---	---	---	050-DanceS	219-User09
106	---	---	---	---	---	---	---	051-Chop S	220-User10
107	---	---	---	---	---	---	---	052-SwingS	221-User11
108	---	---	---	---	---	---	---	053-SmlHsS	222-User12
109	---	---	---	---	---	---	---	054-TightS	223-User13
110	---	---	---	---	---	---	---	055-RckPwS	224-User14
111	---	---	---	---	---	---	---	056-RckSpS	225-User15
112	---	---	---	---	---	---	---	057-HosDpS	226-User16
113	---	---	---	---	---	---	---	058-RckLtS	227-User17
114	---	---	---	---	---	---	---	059-SprCbS	228-User18
115	---	---	---	---	---	---	---	060-LAFatS	229-User19
116	---	---	---	---	---	---	---	061-DbIRnS	230-User20
117	---	---	---	---	---	---	---	063-RckinS	231-User21
118	---	---	---	---	---	---	---	064-NoiseS	232-User22
119	---	---	---	---	---	---	---	065-TR808S	233-User23
120	---	---	---	---	---	---	---	066-TR909S	234-User24
121	---	---	---	---	---	---	---	067-BrSwiS	235-User25
122	---	---	---	---	---	---	---	068-BrSIS1	236-User26
123	---	---	---	---	---	---	---	069-BrSIS2	237-User27
124	---	---	---	---	---	---	---	070-BrSIS3	238-User28
125	---	---	---	---	---	---	---	071-BrRIS1	239-User29
126	---	---	---	---	---	---	---	072-BrRIS2	240-User30
127	---	---	---	---	---	---	---	075-808Stk	241-User31

# Messages exclusifs Roland

## 1 Format des données de message exclusif

Les messages exclusifs Roland utilisent le format de données suivant (type IV):

Octet	Description
F0H	Octet de statut de message exclusif
41H	Numéro du fabricant (Roland)
UNT	Numéro d'unité
MDL	Numéro de modèle
CMD	Numéro de commande
[Corps]	Données
F7H	Octet de fin de message exclusif

### # Statut MIDI: F0H, F7H

Un message exclusif doit être encadré par une paire d'octets de statut. L'octet F0H étant immédiatement suivi du numéro du fabricant (MIDI version 1.0)

### # Numéro de fabricant: 41H

Le numéro de fabricant identifie le fabricant de l'instrument qui émet le message exclusif. L'octet 41H est le numéro d'identification de Roland.

### # Numéro d'unité: UNT

C'est une valeur identifiant un instrument particulier dans un système à plusieurs instruments. Usuellement compris entre 00H et 0FH (sa valeur est alors égale à celle du canal MIDI moins une unité). ce numéro peut être choisi entre 00H et 1FH pour les appareils multi-timbreaux (à multiples canaux MIDI).

### # Numéro de modèle: MDL

C'est une valeur qui différencie les modèles d'un même fabricant. Toutefois, différents modèles peuvent partager le même numéro d'identification s'ils sont organisés de façon similaire et traitent les mêmes données.

Le format du numéro de modèle peut contenir un ou plusieurs octets 00H en différents endroits pour permettre une extension des possibilités d'identification. Ci-dessous sont représentés quelques exemples de numéros de modèles acceptables, chacun étant propre à un modèle spécifique:

01H  
02H  
03H  
00H, 01H  
00H, 02H  
00H, 00H, 01H

### # Numéro de commande: CMD

Le numéro de commande identifie la fonction d'un message exclusif. Le format du numéro de commande peut contenir un ou plusieurs octets 00H en différents endroits pour permettre une extension des possibilités d'identification. Ci-dessous sont représentés quelques exemples de numéros de commandes acceptables, chacun étant propre à fonction spécifique:

01H  
02H  
03H  
00H, 01H  
00H, 02H  
00H, 00H, 01H

### # Données: corps du message

Cette zone est le contenu du message à transmettre par l'interface MIDI. La taille et le contenu exacts varient avec les numéros de modèle et de commande.

## 2 Transfert de données par carte d'adressage

La carte d'adressage est une technique de transfert se conformant au format de données décrit en section 1. Elle assigne les paramètres, commutateurs, données de tone et formes d'onde internes (par exemple) de la mémoire à des emplacements spécifiques caractérisés par une adresse dépendant de l'appareil. Cette "cartographie" permet l'accès aux données résidant à l'adresse spécifiée par le message.

Le transfert de données par carte d'adressage est par conséquent indépendant des catégories de modèles et des données. Cette technique permet l'emploi de deux différentes procédures de transfert de données: transfert uni-directionnel (One-way) et transfert bi-directionnel (handshake).

## # Procédure de transfert uni-directionnel (One-Way, voir section 3 pour plus de détails)

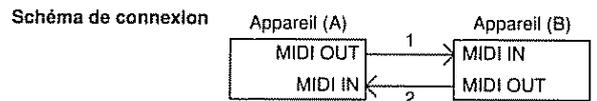
Cette procédure est souhaitable pour le transfert de petites quantités de données. Elle entraîne l'émission d'un message exclusif d'une façon totalement indépendante du statut de l'appareil récepteur.



La connexion 2 est nécessaire pour les procédures de demande de données ("Request Data", voir section 3).

## # Procédure de transfert bi-directionnel (Handshake; cet appareil ne l'utilise pas)

Cette procédure donne une séquence de transfert bi-directionnelle pré-déterminée (Handshake = "poignée de mains") entre les interfaces avant que le transfert de données ne s'effectue. Cette communication assure une fiabilité et une vitesse suffisantes pour le traitement de grandes quantités de données.



Les connexions 1 et 2 sont indispensables.

## Remarque sur les deux procédures ci-dessus

- \* Il existe un numéro de commande propre à chacune.
- \* Les appareils A et B ne peuvent pas échanger de données s'ils n'emploient pas la même procédure de transfert, s'ils n'ont pas le même numéro d'unité et le même numéro de modèle et s'ils ne sont pas prêts pour la communication.

## 3 Procédure de transfert uni-directionnel

Cette procédure entraîne l'émission de toutes les données jusqu'à leur fin et sert aux messages suffisamment courts pour qu'il ne soit pas nécessaire d'attendre un message de confirmation de bonne réception.

Pour les messages longs, toutefois, l'appareil récepteur doit assimiler les messages au rythme de la séquence de transfert, c'est-à-dire avec un intervalle d'au moins 20 ms entre les messages.

## Types de messages

Message	Numéro de commande
Demande de données 1 "Request Data 1"	RQ1 (11H)
Envoi de données 1 "Data Set 1"	DT1 (12H)

### # Request data 1 : RQ1 (11H)

Ce message est émis par un appareil désirant obtenir des données d'un autre appareil relié par l'interface MIDI. Il contient des informations sur l'adresse et la taille des données qu'il demande.

À réception d'un message RQ1, l'appareil interrogé cherche dans sa mémoire l'adresse et la taille indiquées par le message.

S'il les trouve et s'il est prêt pour la communication, il transmet un message "Data Set 1 (DT1)" contenant les données demandées. Autrement, il n'émet rien.

Octet	Description
F0H	Octet de statut de message exclusif
41H	Numéro de fabricant (Roland)
UNT	Numéro d'unité
MDL	Numéro de modèle
11H	Numéro de commande (RQ1)
aaH	Adresse (octet de poids fort)
...	...
...	(octet de poids faible)
ttH	Taille (octet de poids fort)
...	...
...	(octet de poids faible)
VRF	Octet de vérification (Checksum)
F7H	Octet de statut (fin de message exclusif)

- \* La taille de données demandée ne correspond pas au nombre d'octets qui composeront le message DT1 mais à la zone mémoire dans laquelle résident les données voulues
- \* Certains modèles ont des limitations de format de données utilisable dans un transfert simple. Les données demandées, par exemple, peuvent être limitées en longueur ou peuvent devoir être divisées en zones d'adressages prédéterminées avant leur transfert
- \* Le même nombre d'octets détermine adresse et taille mais ce nombre peut varier avec le modèle d'appareil
- \* La procédure de vérification utilise un octet de vérification (Checksum) qui, additionné aux octets d'adresse et de taille, donne un résultat dans lequel les 7 bits les plus faibles doivent être égaux à 0

# Data Set 1 : DT1 (12H)

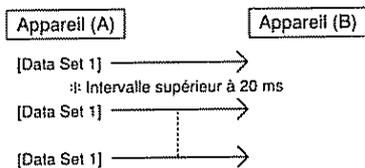
Ce message correspond au réel procédé de transfert. Chaque octet de données n'étant assigné qu'à une adresse, un message DT1 porte l'adresse de départ d'une donnée comme d'une série de données classées selon l'ordre de leurs adresses. Le standard MIDI interdit aux messages autres que ceux en temps réel d'interrompre un message exclusif. C'est un problème pour les appareils ayant un système "Soft Thru". Pour conserver une compatibilité avec de tels appareils, Roland a limité les messages DT1 à 256 octets pour que des messages trop longs soient fragmentés en plusieurs messages.

Octet	Description
F0H	Octet de statut de message exclusif
41H	Numéro de fabricant (Roland)
UNT	Numéro d'unité
MDL	Numéro de modèle
12H	Numéro de commande (DT1)
aaH	Adresse (octet de poids fort)
⋮	⋮
⋮	(octet de poids faible)
⋮	(octet de poids fort)
⋮	⋮
⋮	(octet de poids faible)
VRF	Octet de vérification (Checksum)
F7	Octet de statut (fin de message exclusif)

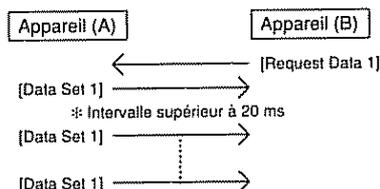
- \* Un message DT1 peut ne fournir que les données "valides" parmi celles demandées par un message RQ1
- \* Certains modèles ont des limitations de format de données utilisable dans un transfert simple. Les données demandées, par exemple, peuvent être limitées en longueur ou peuvent devoir être divisées en zones d'adressages prédéterminées avant leur transfert.
- \* Le nombre d'octets d'adresse et taille varie avec le modèle
- \* La procédure de vérification utilise un octet (Checksum) qui, additionné à ceux d'adresse et de taille, donne un résultat dont les 7 bits les plus faibles doivent être 0

# Exemples d'échanges de messages

- L'appareil A envoie des données à l'appareil B  
Seul le transfert de messages DT1 s'effectue



- L'appareil B demande des données à l'appareil A  
B envoie un message RQ1 à A  
Après contrôle, A envoie un message DT1 à B



**1. DONNEES TRANSMISES**

**■ Messages de voix par canal**

**● Relâchement de note (Note off)**

<u>Statut</u>	<u>Deuxième</u>	<u>Troisième</u>
9nH	kkH	00H

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15)      0 = can 1; 15 = can 16  
 kk = N° de note : 00H - 7FH (0 - 127)

**● Enfoncement de note (Note on)**

<u>Statut</u>	<u>Deuxième</u>	<u>Troisième</u>
9nH	kkH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15)      0 = can 1; 15 = can 16  
 kk = N° de note : 00H - 7FH (0 - 127)  
 vv = Dynamique : 01H - 7FH (1 - 127)

La R-70 transmet sur le canal de transmission (Tx ch) programmé pour chaque section instrument

La période séparant un Note On du Note Off correspondant est comprise entre 20 et 40 ms. Si toutefois une autre note est demandée au même instrument avant que le message Note Off ait été produit, ce dernier est émis avant le nouveau message Note On

**● Changement de commande (Control Change)**

○ Intensité de modulation

<u>Statut</u>	<u>Deuxième</u>	<u>Troisième</u>
BnH	01H	vvH
BnH	21H	vvH

○ Commande 1 d'utilisation générale

<u>Statut</u>	<u>Deuxième</u>	<u>Troisième</u>
BnH	10H	vvH
BnH	30H	vvH

○ Commande 2 d'utilisation générale

<u>Statut</u>	<u>Deuxième</u>	<u>Troisième</u>
BnH	11H	vvH
BnH	31H	vvH

○ Commande 3 d'utilisation générale

<u>Statut</u>	<u>Deuxième</u>	<u>Troisième</u>
BnH	12H	vvH
BnH	32H	vvH

○ Commande 4 d'utilisation générale

<u>Statut</u>	<u>Deuxième</u>	<u>Troisième</u>
BnH	13H	vvH
BnH	33H	vvH

○ Commande 5 d'utilisation générale

<u>Statut</u>	<u>Deuxième</u>	<u>Troisième</u>
BnH	50H	vvH

○ Commande 6 d'utilisation générale

<u>Statut</u>	<u>Deuxième</u>	<u>Troisième</u>
BnH	51H	vvH

○ Commande 7 d'utilisation générale

<u>Statut</u>	<u>Deuxième</u>	<u>Troisième</u>
BnH	52H	vvH

○ Commande 8 d'utilisation générale

<u>Statut</u>	<u>Deuxième</u>	<u>Troisième</u>
BnH	53H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15)      0 = can 1; 15 = can 16  
 vv = Valeur : 00H - 7FH (0 - 127)      \* 1-1

Les instruments et paramètres peuvent être assignés à 9 commandes (Modulation et commandes d'utilisation générale 1 - 8). Ces 9 commandes peuvent être programmées pour n'affecter aucun paramètre. Si un instrument a un numéro de commande assigné, ce dernier est émis avec la valeur actuelle juste avant le message Note On.

Le tableau \* 1-1 associe les valeurs de paramètre aux valeurs réellement transmises par les messages de changement de commande. Comme une valeur de hauteur (Pitch) nécessite deux octets pour sa transmission, les commandes 21H, 30H, 31H, 32H et 33H servent à véhiculer l'octet de poids faible. Les valeurs de Decay, Nuance ou Pan peuvent s'exprimer en un octet et ne nécessitent donc pas l'emploi de ces commandes. Les commandes d'utilisation générale 5 - 8 n'ont pas de commande associée servant pour l'octet de poids faible et ne peuvent-elles pas être employées pour transmettre une valeur de hauteur (Pitch).

Chaque paramètre est transmis selon la conversion du tableau \* 1-1 ci-dessous :

Paramètre	Transmis	Reçu
Pitch	-1280 → 3000H	0000H-0407H → -4800
	:	0408H-0417H → -4790
	-0090 → 3E70H	0418H-0427H → -4780
	-0080 → 3F00H	:
	-0070 → 3F10H	3E68H-3E77H → -0090
	:	3E78H-3F07H → -0080
	-0010 → 3F70H	3F08H-3F17H → -0070
	0000 → 4000H	:
	+0010 → 4010H	3F68H-3F77H → -0010
	:	3F78H-4007H → 0000
	+0070 → 4070H	4008H-4017H → +0010
	+0080 → 4100H	:
	+0090 → 4110H	4068H-4077H → +0070
	:	4078H-4107H → +0080
	+1270 → 4F70H	4108H-4117H → +0090
Decay	:	:
	-16 → 20H	00H-01H → -31
	:	02H-03H → -31
	-01 → 3EH	04H-05H → -30
	00 → 40H	:
	+01 → 42H	3EH-3FH → -01
:	40H-41H → 00	
+15 → 5EH	42H-43H → +01	
Nuance	:	:
	-7 → 08H	7CH-7DH → +30
	-6 → 10H	7EH-7FH → +31
	-5 → 18H	:
	:	00H-0BH → -7
	-1 → 38H	0CH-13H → -6
	0 → 40H	14H-1BH → -5
	+1 → 48H	:
	:	34H-3BH → -1
	+5 → 68H	3CH-43H → 0
+6 → 70H	44H-4BH → +1	
+7 → 78H	:	
Pan	L6 → 08H	64H-6BH → +5
	:	6CH-73H → +6
	L4 → 18H	74H-7FH → +7
	:	00H-07H → L7
	L2 → 28H	08H-0FH → L6
	C → 38H	10H-17H → L5
	:	18H-1FH → L4
	R2 → 48H	20H-27H → L3
	R4 → 58H	28H-2FH → L2
	:	30H-37H → L1
	R6 → 68H	38H-3FH → C
OFF → 7FH	40H-47H → R1	
	48H-4FH → R2	
	50H-57H → R3	
	58H-5FH → R4	
	60H-67H → R5	
	68H-6FH → R6	
	70H-77H → R7	
	78H-7FH → OFF	

○ Volume

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	07H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15)      0 = can 1; 15 = can 16  
 vv = Volume : 01H – 7FH (1 – 127)

Lorsqu'un changement de volume est effectué en reproduction de morceau, ce message est émis. La R-70 ne transmet ce message que si le commutateur Volume (fonction MIDI) est sur ON.

● Changement de programme

Statut	Deuxième
CnH	ppH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15)      0 = can 1; 15 = can 16  
 pp = N° de programme : 00H – 7FH (0 – 127)

Lorsque l'on change d'ensemble rythmique, la R-70 émet le changement de programme correspondant. La relation entre numéro de programme et ensemble rythmique est la suivante:

Ensemble rythmique	DD
STD (ensemble Standard)	00H
ROOM (ensemble Room)	08H
POWER (ensemble Power)	10H
ELCTR (ensemble Electronique)	18H
TR808 (ensemble TR-808)	19H
JAZZ (ensemble Jazz)	20H
BRUSH (ensemble avec balais)	28H
USER 1 (ensemble utilisateur 1)	40H
USER 2 (ensemble utilisateur 2)	48H
USER 3 (ensemble utilisateur 3)	50H
USER 4 (ensemble utilisateur 4)	58H
ALL 1 (Tous les instruments 1)	60H
ALL 2 (Tous les instruments 2)	68H

La R-70 ne transmet ce message que si le commutateur de changement d'ensemble rythmique (fonction MIDI) est sur ON.

■ Messages de système exclusif

Statut	Description
F0H :	octet de statut de message exclusif
F7H :	octet de fin de message exclusif

Les messages de système exclusif permettent de transmettre les données de séquence et de configuration de la R-70. Pour des détails, référez-vous à la section "3 Communications exclusives" et aux "Messages exclusifs Roland".

■ Messages communs au système

● Pointeur de position dans le morceau (Song Position Pointer)

Statut	Deuxième	Troisième
F2H	iiH	mmH

mm. ii = Position dans le morceau : 00H. 00H – 7FH. 7FH (0 – 16383)

Ce message est transmis dans les procédures suivantes :  
 Reproduction de morceau – Changement ou sélection de mesure  
 Reproduction de pattern ou enregistrement en temps réel –  
 Changement ou sélection de mesure

● Sélection de morceau

Statut	Deuxième
F3H	ssH

ss = Sélection de morceau : 00H – 27H (0 – 39)

Ce message est transmis quand un morceau est sélectionné en mode de reproduction de morceau.

■ Messages en temps réel pour le système

● Horloge de synchronisation (Clock)

Statut
F8H

Ce message est transmis dans les cas suivants :  
 Après réception d'un message Start ou Continue (mode de synchro = MIDI AUTO)  
 Toujours (mode de synchro = INTERNAL ou TAPE SYNC)  
 Jamais (mode de synchro = MIDI SYNC)

La R-70 transmet normalement toujours les messages d'horloge.

● Start

Statut
FAH

Ce message est transmis dans les cas suivants :  
 Après réception d'un message Start ou Continue (mode de synchro = MIDI AUTO)  
 Toujours (mode de synchro = INTERNAL ou TAPE SYNC)  
 Jamais (mode de synchro = MIDI SYNC)

La R-70 transmet ce message quand elle commence la reproduction.

● Continue

Statut
FBH

Ce message est transmis dans les cas suivants :  
 Après réception d'un message Start ou Continue (mode de synchro = MIDI AUTO)  
 Toujours (mode de synchro = INTERNAL ou TAPE SYNC)  
 Jamais (mode de synchro = MIDI SYNC)

La R-70 transmet ce message quand elle reprend une reproduction.

● Stop

Statut
FCH

Ce message est transmis dans les cas suivants :  
 Après réception d'un message Start ou Continue (mode de synchro = MIDI AUTO)  
 Toujours (mode de synchro = INTERNAL ou TAPE SYNC)  
 Jamais (mode de synchro = MIDI SYNC)

La R-70 transmet ce message quand elle interrompt une reproduction.

● Active Sensing (test de liaison)

Statut
FEH

Transmis pour contrôler la liaison MIDI entre la R-70 et l'unité externe.

2. DONNÉES REÇUES ET RECONNUES

2.1 Sections Instrument 1 – 2

■ Messages de volx par canal

● Relâchement de note (Note off)

Statut	Deuxième	Troisième
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15)      0 = can 1; 15 = can 16  
 kk = N° de note : 00H – 7FH (0 – 127)  
 vv = Dynamique : 00H – 7FH (0 – 127)

La R-70 reçoit les messages sur le canal de réception (Rx ch) réglé pour chaque section Instrument.  
 Un message Note Off sera ignoré si le paramètre Note Off Rx (réception de Note Off) de l'instrument correspondant au numéro de note du message est sur OFF.

## Equipement MIDI

Les notes en cours de reproduction sont coupées à réception d'un message Note Off les concernant (ayant leur numéro de note) si le paramètre Note Off Rx (réception de Note Off) de l'instrument visé est sur ON. La dynamique de relâchement est ignorée si le paramètre Off Velocity (dynamique de relâchement, dans les fonctions MIDI) est sur OFF.

Toutefois, la R-70 fait chuter le son, après réception du Note Off, à une vitesse dépendant de la dynamique de relâchement déterminée par le Note Off si le paramètre Note Off Rx de l'instrument concerné est sur ON et le paramètre Off Velocity des fonctions MIDI est sur ON.

La R-70 considère un message Note On avec une dynamique de 00H comme un message Note Off avec une dynamique de 40H.

### ● Enfoncement de note (Note on)

Statut	Deuxième	Troisième
9nH	kkH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15)      0 = can 1; 15 = can 16  
kk = N° de note : 00H – 7FH (0 – 127)  
vv = Dynamique : 01H – 7FH (1 – 127)

La R-70 reçoit ce message sur le canal de réception (Rx ch) programmé pour chaque section instrument.

Ce message fait jouer l'instrument assigné au numéro de note déterminé dans le message selon l'assignation faite dans l'ensemble rythmique employé par la section instrument.

### ● Changement de commande (Control Change)

#### ○ Volume

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	07H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15)      0 = can 1; 15 = can 16  
vv = Volume : 00H – 7FH (0 – 127)

La R-70 reçoit ce message sur le canal de réception (Rx ch) programmé pour chaque section instrument.

La R-70 ne reçoit ce message que si le commutateur Volume (fonction MIDI) est sur ON.

#### ○ Panoramique

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	0AH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15)      0 = can 1; 15 = can 16  
vv = Volume : 00H – 7FH (0 – 127)

La R-70 reçoit ce message sur le canal de réception (Rx ch) programmé pour chaque section instrument.

Si le commutateur Pan (fonction MIDI) est sur ON, la R-70 convertit la valeur reçue en position panoramique (LEFT 7 – RIGHT 7) selon la correspondance du tableau \*2-1 et mémorise le résultat.

Tous les messages Note On reçus par la R-70 déclencheront une note dont la position panoramique sera la même jusqu'à réception d'un nouveau message de panoramique. Quand le paramètre d'assignation de sortie de l'instrument (fixé dans le mixage) est réglé sur les sorties individuelles (1 ou 2), la R-70 ignore le panoramique.

\*2-1 Valeur de panoramique

vv	Panoramique
00H – 0BH	L7
0CH – 13H	L6
14H – 1BH	L5
1CH – 23H	L4
24H – 2BH	L3
2CH – 33H	L2
34H – 3BH	L1
3CH – 43H	C
44H – 4BH	R1
4CH – 53H	R2
54H – 5BH	R3
5CH – 63H	R4
64H – 6BH	R5
6CH – 73H	R6
74H – 7FH	R7

#### ○ Intensité de modulation

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	01H	vvH
BnH	21H	vvH

#### ○ Commande 1 d'utilisation générale

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	10H	vvH
BnH	30H	vvH

#### ○ Commande 2 d'utilisation générale

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	11H	vvH
BnH	31H	vvH

#### ○ Commande 3 d'utilisation générale

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	12H	vvH
BnH	32H	vvH

#### ○ Commande 4 d'utilisation générale

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	13H	vvH
BnH	33H	vvH

#### ○ Commande 5 d'utilisation générale

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	50H	vvH

#### ○ Commande 6 d'utilisation générale

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	51H	vvH

#### ○ Commande 7 d'utilisation générale

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	52H	vvH

#### ○ Commande 8 d'utilisation générale

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	53H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15)      0 = can 1; 15 = can 16  
vv = Valeur : 00H – 7FH (0 – 127)

La R-70 reçoit ce message sur le canal de réception (Rx ch) programmé pour chaque section instrument.

Les instruments et paramètres peuvent être assignés à 9 commandes (Modulation et commandes d'utilisation générale 1 – 8). Ces 9 commandes peuvent être programmées pour n'affecter aucun paramètre (cette assignation est commune à la transmission et à la réception).

Quand la R-70 reçoit un message de modulation ou de commande d'utilisation générale (1 – 8) sur le canal de réception de la section Instrument, elle mémorise la valeur avec le numéro de commande. Ensuite, quand elle reçoit un message Note On concernant un instrument dont un paramètre est assigné à la commande précédemment reçue, la R-70 produit le son avec le paramètre modifié selon une conversion effectuée depuis la valeur de la commande mémorisée.

Référez-vous au tableau \*1-1 pour connaître la relation entre une valeur de changement de commande et la valeur de paramètre obtenue.

#### Exceptions :

Quand un instrument piloté par changement de commande est produit par l'une des sorties individuelles, la R-70 ignore les messages de changement de commande.

#### ○ Octet de poids faible de paramètre référencé (RPN LSB)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	64H	llH

#### ○ Octet de poids faible de paramètre référencé (RPN LSB)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	65H	mmH

○ Entrée de donnée

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	06H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16

ll = Octet de poids faible du numéro de paramètre fixé par RPN

mm = Octet de poids fort du numéro de paramètre fixé par RPN

vv = Valeur du paramètre fixé par RPN

La R-70 reçoit ce message sur le canal de réception (Rx ch) programmé pour chaque section instrument

Les paramètres d'une unité peuvent être changés par l'emploi de la fonction MIDI RPN

Déterminez d'abord le paramètre à changer avec l'ensemble LSB/MSB de RPN puis fixez la valeur que doit prendre ce paramètre avec un message d'entrée de donnée

Le seul RPN reconnu par la R-70 est la sensibilité au Pitch Bend (RPN 0)

RPN	MSB	LSB	Entrée de donnée	Description
00H	00H	00H	vvH	Sensibilité au Pitch Bend vv = 0 – 12 Paliers d'un demi-ton. jusqu'à une octave

A réception de ce message, la R-70 remplace la valeur de son paramètre Bend Range par la valeur reçue

● Changement de programme

Statut	Deuxième
CnH	ppH

La R-70 reçoit ce message sur le canal de réception (Rx ch) programmé pour chaque section instrument

La R-70 change alors d'ensemble rythmique selon la correspondance ci-dessous

pp	Ensemble rythmique
00H – 07H	STD (ensemble Standard)
08H – 0FH	ROOM (ensemble Room)
10H – 17H	POWER (ensemble Power)
18H, 1AH – 1FH	ELCTR (ensemble Electronique)
19H	TR808 (ensemble TR-808)
20H – 27H	JAZZ (ensemble Jazz)
28H – 2FH	BRUSH (ensemble avec balais)
30H – 3FH	STD (ensemble Standard)
40H – 47H	USER 1 (ensemble utilisateur 1)
48H – 4FH	USER 2 (ensemble utilisateur 2)
50H – 57H	USER 3 (ensemble utilisateur 3)
58H – 5FH	USER 4 (ensemble utilisateur 4)
60H – 67H	ALL 1 (Tous les instruments 1)
68H – 6FH	ALL 2 (Tous les instruments 2)
70H – 7FH	STD (ensemble Standard)

Les changements de programme sont ignorés si le commutateur de changement d'ensemble rythmique (fonction MIDI) est réglé sur OFF

● Changement de Pitch Bend

Statut	Deuxième	Troisième
EnH	llH	mmH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16

ll, mm = Valeur : 00H, 00H – 7FH, 7FH (-8192 – +8191)

La R-70 reçoit ce message sur le canal de réception (Rx ch) programmé pour chaque section instrument

A réception de ce message, si le commutateur Pitch Bend (fonction MIDI) est sur ON, la R-70 change la hauteur en fonction de la valeur réglée pour son paramètre Bend Range. La hauteur des notes déjà en cours de reproduction ne change pas

■ Messages de mode par canal

● Initialisation de toutes les commandes (Reset all controllers)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	79H	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16

Le R-70 reçoit les messages sur le canal de réception (Rx ch) réglé pour chaque section Instrument

La R-70 initialise toutes les commandes à réception de ce message:

Changement de Pitch Bend ±0 (centre)

Panoramique Off

La modulation et les commandes d'utilisation générale 1 – 8 sont initialisées pour que la valeur des paramètres assignés revienne à 0 ou à OFF

● Relâchement de toutes les notes (All notes off)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7BH	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16

Le R-70 reçoit les messages sur le canal de réception (Rx ch) réglé pour chaque section Instrument

La R-70 interrompt toutes les notes en cours pour la section Instrument concernée

2.2 Sections Performance 1 – 4

■ Messages de voix par canal

● Relâchement de note (Note off)

Statut	Deuxième	Troisième
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16

kk = N° de note : 00H – 7FH (0 – 127)

vv = Dynamique : 00H – 7FH (0 – 127)

Le R-70 reçoit les messages sur le canal de réception (Rx ch) réglé pour chaque section Performance

Un message Note Off sera ignoré si le paramètre Note Off Rx (réception de Note Off) de l'instrument assigné à la section Performance est sur OFF

Les notes en cours de reproduction sont coupées à réception d'un message Note Off les concernant (ayant le canal assigné à leur section Performance) si le paramètre Note Off Rx (réception de Note Off) de l'instrument visé est sur ON. La dynamique de relâchement est ignorée si le paramètre Off Velocity (dynamique de relâchement, dans les fonctions MIDI) est sur OFF

Toutefois, la R-70 fait chuter le son, après réception du Note Off, à une vitesse dépendant de la dynamique de relâchement déterminée par le Note Off si le paramètre Note Off Rx de l'instrument concerné est sur ON et le paramètre Off Velocity des fonctions MIDI est sur ON

La R-70 considère un message Note On avec une dynamique de 00H comme un message Note Off avec une dynamique de 40H

● Enfoncement de note (Note on)

Statut	Deuxième	Troisième
9nH	kkH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16

kk = N° de note : 00H – 7FH (0 – 127)

vv = Dynamique : 01H – 7FH (1 – 127)

La R-70 reçoit ce message sur le canal de réception (Rx ch) programmé pour chaque section instrument

La plage de notes reconnues est comprise entre la note haute et la note basse programmées pour la section Performance

Ce message fait jouer l'instrument assigné à la section Performance dont le canal de réception (Rx ch) est égal au canal du message

Le paramètre piloté par le numéro de note peut être sélectionné depuis la façade pour chaque section. Le numéro de note reçu sera converti en valeur de paramètre avant que l'instrument ne soit reproduit

● **Changement de commande (Control Change)**

○ Volume

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	07H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15)      0 = can 1; 15 = can 16  
 vv = Volume : 00H – 7FH (0 – 127)

La R-70 reçoit ce message sur le canal de réception (Rx ch) programmé pour chaque section Performance

La R-70 ne reçoit ce message que si le commutateur Volume (fonction MIDI) est sur ON

○ Panoramique

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	0AH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15)      0 = can 1; 15 = can 16  
 vv = Volume : 00H – 7FH (0 – 127)

La R-70 reçoit ce message sur le canal de réception (Rx ch) programmé pour chaque section Performance

Si le commutateur Pan (fonction MIDI) est sur ON, la R-70 convertit la valeur reçue en position panoramique (LEFT 7 – RIGHT 7) selon la correspondance du tableau \* 2-1 et mémorise le résultat.

Tous les messages Note On reçus par la R-70 déclencheront une note dont la position panoramique sera la même jusqu'à réception d'un nouveau message de panoramique.

Quand le paramètre d'assignation de sortie de l'instrument (fixé dans le mixage) est réglé sur les sorties individuelles (1 ou 2), la R-70 ignore le panoramique

○ Intensité de modulation

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	01H	vvH

La R-70 reçoit ce message sur le canal de réception (Rx ch) programmé pour chaque section Performance

Le paramètre piloté est assigné individuellement pour chaque section Performance (il peut aussi n'y avoir aucun paramètre assigné (OFF)).

Quand la R-70 reçoit un message de modulation sur le canal de réception de la section Performance, elle mémorise la valeur reçue. Ensuite, quand elle reçoit un message Note On, la R-70 produit le son avec le paramètre modifié selon une conversion effectuée depuis la valeur de la commande mémorisée.

Référez-vous au tableau \* 1-1 pour connaître la relation entre une valeur de changement de commande et la valeur de paramètre obtenue

○ Octet de poids faible de paramètre référencé (RPN LSB)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	64H	llH

○ Octet de poids faible de paramètre référencé (RPN LSB)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	65H	mmH

○ Entrée de donnée

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	06H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15)      0 = can 1; 15 = can 16  
 ll = Octet de poids faible du numéro de paramètre fixé par RPN  
 mm = Octet de poids fort du numéro de paramètre fixé par RPN  
 vv = Valeur du paramètre fixé par RPN

La R-70 reçoit ce message sur le canal de réception (Rx ch) programmé pour chaque section Performance

Les paramètres d'une unité peuvent être changés par l'emploi de la fonction MIDI RPN

Déterminez d'abord le paramètre à changer avec l'ensemble LSB/MSB de RPN puis fixez la valeur que doit prendre ce paramètre avec un message d'entrée de donnée

Le seul RPN reconnu par la R-70 est la sensibilité au Pitch Bend (RPN 0)

RPN

MSB	LSB	Entrée de donnée	Description
00H	00H	vvH	Sensibilité au Pitch Bend vv = 0 – 12 Paliers d'un demi-ton jusqu'à une octave

A réception de ce message, la R-70 remplace la valeur de son paramètre Bend Range par la valeur reçue

● **Changement de Pitch Bend**

Statut	Deuxième	Troisième
EnH	llH	mmH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15)      0 = can 1; 15 = can 16  
 ll, mm = Valeur : 00H, 00H – 7FH, 7FH (-8192 – +8191)

La R-70 reçoit ce message sur le canal de réception (Rx ch) programmé pour chaque section Performance

A réception de ce message, si le commutateur Pitch Bend (fonction MIDI) est sur ON, la R-70 change la hauteur en fonction de la valeur réglée pour son paramètre Bend Range. La hauteur des notes déjà en cours de reproduction ne change pas

■ **Messages de mode par canal**

● **Initialisation de toutes les commandes (Reset all controllers)**

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	79H	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15)      0 = can 1; 15 = can 16

La R-70 reçoit les messages sur le canal de réception (Rx ch) réglé pour chaque section Performance

La R-70 initialise toutes les commandes à réception de ce message:

Changement de Pitch Bend      ±0 (centre)  
 Panoramique      Off

La modulation est initialisée pour que la valeur des paramètres assignés revienne à 0

● **Relâchement de toutes les notes (All notes off)**

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7BH	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15)      0 = can 1; 15 = can 16

La R-70 reçoit les messages sur le canal de réception (Rx ch) réglé pour chaque section Performance

La R-70 interrompt toutes les notes en cours pour la section Performance concernée

2.3 Messages reçus pour piloter le système

■ **Messages communs au système**

● **Pointeur de position dans le morceau (Song Position Pointer)**

Statut	Deuxième	Troisième
F2H	llH	mmH

mm, ll = Position dans le morceau : 00H, 00H – 7FH, 7FH (0 – 16383)

Reconnu uniquement quand le mode de synchro est MIDI SYNC ou MIDI AUTO et que la R-70 est à l'arrêt

Quand la R-70 reçoit un message de ce type, elle recherche la position demandée dans le morceau ou dans le pattern selon qu'elle est en mode de reproduction de morceau ou en mode de reproduction de pattern/enregistrement en temps réel

● **Sélection de morceau**

Statut	Deuxième
F3H	ssH

ss = Sélection de morceau : 00H – 27H (0 – 39)

Ce message n'est reconnu que si le mode de synchro est réglé sur MIDI SYNC ou MIDI AUTO et que la R-70 est arrêtée en mode de reproduction de morceau

### ■ Messages en temps réel pour le système

#### ● Horloge de synchronisation (Clock)

Statut  
F8H

Reconnu uniquement quand le mode de synchro est réglé sur MIDI SYNC ou MIDI AUTO et après qu'un message Start ou Continue ait été reçu

#### ● Start

Statut  
FAH

Reconnu uniquement quand le mode de synchro est réglé sur MIDI SYNC ou MIDI AUTO

#### ● Continue

Statut  
FBH

Reconnu uniquement quand le mode de synchro est réglé sur MIDI SYNC ou MIDI AUTO

#### ● Stop

Statut  
FCH

Reconnu uniquement quand le mode de synchro est réglé sur MIDI SYNC ou MIDI AUTO

#### ● Active Sensing (test de liaison)

Statut  
FEH

Lorsque la R-70 reçoit un de ces messages, elle contrôle l'intervalle le séparant du message suivant. Si aucun message n'est reçu dans les 300 ms suivantes, la R-70 agit sur ses sections Instrument et Performance comme si elle avait reçu un message de relâchement de toutes les notes (All notes off) et un message d'initialisation des commandes (Reset all controllers). Elle cesse ensuite de mesurer l'intervalle de temps séparant les messages.

### ■ Messages de système exclusif

Statut  
FOH : octet de statut de message exclusif  
F7H : octet de fin de message exclusif

Les messages de système exclusif permettent de transmettre les données de séquence et de configuration de la R-70.

Pour des détails, référez-vous à la section "3 Communications exclusives" et aux "Messages exclusifs Roland".

Les messages exclusifs sont ignorés si le numéro d'identification en système exclusif (fonction MIDI) est sur OFF.

## 3. COMMUNICATIONS EXCLUSIVES

### ■ Généralités

La R-70 peut communiquer selon un protocole uni-directionnel (One-Way) et ainsi émettre et recevoir des paramètres de séquence et de configuration. Ces paramètres peuvent également être transmis de façon globale (Bulk Dump).

Le numéro de modèle de la R-70 est 50H. Le numéro d'identification de l'unité est déterminé par le paramètre (fonction MIDI) portant ce nom dans la R-70. Notez que la valeur réelle de ce numéro dans les messages exclusifs est inférieure d'une unité à celle affichée par la R-70.

### ■ Communications uni-directionnelles (one-Way)

#### ● Demande de données "Request Data RQ1" (11H)

Octet	Commentaire
FOH	Octet de statut de message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	Numéro d'identification d'unité
50H	N° du modèle (R-70)
11H	N° de commande (DT1)
aaH	Adresse (octet de poids fort)
aaH	Adresse
aaH	Adresse (octet de poids faible)
ttH	Taille (octet de poids fort)
ttH	Taille
ttH	Taille (octet de poids faible)
VRH	Octet de vérification (Checksum)
F7H	Octet de fin de message exclusif

#### ● Envoi de données "Data set DT1" (12H)

Octet	Commentaire
FOH	Octet de statut de message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNI	Numéro d'identification d'unité
50H	N° du modèle (R-70)
12H	N° de commande (DT1)
aaH	Adresse (octet de poids fort)
aaH	Adresse
aaH	Adresse (octet de poids faible)
ddH	Données
:	:
ddH	Données
VRH	Octet de vérification (Checksum)
F7H	Octet de fin de message exclusif

### ■ Transmission

La R-70 ne transmet des messages exclusifs que lors d'une procédure Bulk Dump demandée depuis la façade de l'instrument dans le menu MIDI.

### ■ Réception

La R-70 doit être à l'arrêt et son paramètre d'identification en système exclusif sur une autre valeur que OFF.

Notez également que les données de pattern et de morceau ne peuvent être reçues que par groupe de tous les morceaux ou de tous les patterns alors que les autres paramètres peuvent être reçus à l'unité, chacun disposant d'une adresse propre.

**4. Tableau des adresses de base des paramètres**

Les adresses sont exprimées en hexadécimal sur 7 bits

Adresse	MSB			LSB
Binaire	0aaa aaaa	0bbb bbbb	0ccc cccc	0ddd dddd
Hex 7 bits	AA	Bb	CC	DD

**■ Adresse de base des paramètres**

Adresse de base	Description	
00 00 00 00	Paramètres de son	#5-1
:	:	:
00 01 00 00	Configuration d'instrument utilisateur	#5-2
:	:	:
00 02 00 00	Paramètres d'effet	#5-3
:	:	:
01 00 00 00	N° d'instrument assigné au pad	#5-4
:	:	:
01 01 00 00	Assignment Multi	#5-5
:	:	:
01 02 00 00	Assignment du pad de position	#5-6
:	:	:
02 00 00 00	Configuration MIDI	#5-7
:	:	:
03 00 00 00	Paramètres de système	#5-8
:	:	:
10 00 00 00	Données de morceau (interne)	#5-9
11 00 00 00	Données de morceau (carte)	#5-9
:	:	:
20 00 00 00	Données de pattern (interne)	#5-10
21 00 00 00	Données de pattern (carte)	#5-10

Tableau 5 - 1 Paramètres de son

Adresse offset	Description	Description
00 00	Inst n°000 : Attaque (Attack damp)	0 - 31
00 01	Inst n°000 : Hauteur (Pitch) bit 0-3	-480 - +480 ※
00 02	Inst n°000 : Hauteur (Pitch) bit 4-7	
00 03	Inst n°000 : Hauteur (Pitch) bit 8-11	
00 04	Inst n°000 : Hauteur (Pitch) bit 12-15	
00 05	Inst n°000 : Chute (Decay)	-31 - +31 ※
00 06	Inst n°000 : Nuance	0 - 14 (-7 - +7) ※※
00 07	Inst n°000 : Brilliance (Brilliance)	0 - 15
00 08	Inst n°000 : Act. de la dyn sur la haut (Velo pitch)	0 - 15
00 09	Inst n°000 : Groupe d'exclusion (Assign group)	0 - 9 (OFF, EXC1-8)
00 0A	Inst n°000 : Polyphonie	0 - 1 (MONO/POLY)
00 0B	Inst n°000 : Réception de Note Off (Note off rx)	0 - 1 (OFF/ON)
00 0C	Inst n°000 : Superposition (Layer) bit 0-3	0 - 241 (n° d'inst)
00 0D	Inst n°000 : Superposition (Layer) bit 4-7	255 (※※※※※※※※)
00 0E	Inst n°000 : Volume	0 - 15
00 0F	Inst n°000 : Sortie (Output)	0 - 16 (L7-R7, 1, 2)
00 10	Inst n°000 : Niv d'envoi à l'effet 1 (FX1 send level)	0 - 15
00 11	Inst n°000 : Niv d'envoi à l'effet 2 (FX2 send level)	0 - 15
00 12	Paramètres de l'instrument n° 001 (mêmes que l'instrument n°000)	
00 24	Paramètres de l'instrument n° 002 (mêmes que l'instrument n°000)	
:	:	:
21 72	Paramètres de l'instrument n° 241 (mêmes que l'instrument n°000)	
:	:	:
22 04		

※ Expression de complément à 2 ※※ Expression binaire offset

Tableau 5 - 2 Instruments utilisateur

Adresse offset	Description	Description
00 00	User 00 (n° d'instrument) bit 0-3	0 - 209
00 01	User 00 (n° d'instrument) bit 4-7	
00 02	User 01 (n° d'instrument) bit 0-3	0 - 209
00 03	User 01 (n° d'instrument) bit 4-7	
:	:	:
00 3E	User 31 (n° d'instrument) bit 0-33	0 - 209
00 3F	User 31 (n° d'instrument) bit 4-7	

Tableau 5 - 3 Paramètres d'effets

Adresse offset	Description	Description
00 00	Effet 1 (type)	0 - 4 (HALL/ROOM/PLATE/DELAY1/DELAY2)
00 01	Effet 2 (type)	0 - 1 (CHORUS/FLANGER)
00 02	HALL : Durée de reverb (Reverb time)	0 - 127
00 03	HALL : Filtrage pass-bas (PreLPF)	0 - 15
00 04	HALL : Niveau de sortie (Output level)	0 - 127
00 05	Paramètres de ROOM (mêmes que ceux de HALL)	
:	:	:
00 08	Paramètres de PLATE (mêmes que ceux de HALL)	
:	:	:
00 0B	DELAY1 : Retard gauche (Delay time L) bit 0-6	1 - 450
00 0C	DELAY1 : Retard gauche (Delay time L) bit 7-13	
00 0D	DELAY1 : Retard droit (Delay time R) bit 0-6	1 - 450
00 0E	DELAY1 : Retard droit (Delay time R) bit 7-13	
00 0F	DELAY1 : Ré-injection (Feedback)	0 - 127
00 10	DELAY1 : Niveau de sortie (Output level)	0 - 127
:	:	:
00 17	CHORUS : Retard (Delay time)	1 - 30
00 18	CHORUS : Intensité (Depth)	1 - 127
00 19	CHORUS : Vitesse (Rate)	0 - 127
00 1A	CHORUS : Ré-injection (Feedback)	0 - 127
00 1B	CHORUS : Niveau de sortie (Output level)	0 - 127
00 1C	Paramètres de FLANGER (mêmes que ceux de CHORUS)	
:	:	:
00 20		

Tableau 5 - 4 Assignment aux pads

Adresse offset	Description	Description
00 00	N° d'instrument (Groupe1:Banque A:Pad 01) bit 0-3	0 - 241
00 01	N° d'inst. (Groupe1:Banque A:Pad 01) bit 4-7	
00 02	N° d'instrument (Groupe1:Banque A:Pad 02) bit 0-3	0 - 241
00 03	N° d'inst. (Groupe1:Banque A:Pad 02) bit 4-7	
:	:	:
00 1E	N° d'instrument (Groupe1:Banque A:Pad 16) bit 0-3	0 - 241
00 1F	N° d'inst. (Groupe1:Banque A:Pad 16) bit 4-7	
:	:	:
01 3E	N° d'instrument (Groupe1:Banque F:Pad 16) bit 0-3	0 - 241
01 3F	N° d'inst. (Groupe1:Banque F:Pad 16) bit 4-7	
02 00	Paramètres du Groupe 2 (mêmes que ceux du Groupe 1)	
:	:	:
03 3F		
04 00	Paramètres du Groupe 3 (mêmes que ceux du Groupe 1)	
:	:	:
05 3F		

Tableau 5 - 5 Assignment Multi

Adresse offset	Description	Description
00 00	Groupe 1 : Pad 01 : Hauteur (Pitch) bit 0-3	0 - 255 ※※
00 01	Groupe 1 : Pad 01 : Hauteur (Pitch) bit 4-7	(-128 - +127)
00 02	Groupe 1 : Pad 01 : Chute (Decay)	0 - 31 (-16 - +15) ※※
00 03	Groupe 1 : Pad 01 : Nuance	0 - 14 (-7 - +7) ※※
00 04	Groupe 1 : Pad 01 : Panoramique (Pan)	0 - 7 (Off/L6/L4/L2/C/R2/R4/R6)
:	:	:
00 4F	Groupe 1 : Pad 16 : Panoramique (Pan)	0 - 7 (Off/L6/L4/L2/C/R2/R4/R6)
00 50	Groupe 1 : N° d'instrument (bit 0-3)	0 - 241
00 51	Groupe 1 : N° d'instrument (bit 4-7)	
:	:	:
01 00	Paramètres du Groupe 2 (mêmes que ceux du Groupe 1)	
:	:	:
01 51		
02 00	Paramètres du Groupe 3 (mêmes que ceux du Groupe 1)	
:	:	:
02 51		

※※ Expression binaire offset

Tableau 5 – 6 Assignation du pad de position

Adresse offset	Description
00 00	Groupe 1 : Banque A : N° d'instrument (bit 0-3) 0 – 241
00 01	Groupe 1 : Banque A : N° d'instrument (bit 4-7)
00 02	Groupe 1 : Banque A : Position neutre (Flat position) 0 – 2 (LEFT/CENTER/RIGHT)
00 03	Groupe 1 : Banque A : Hauteur (Pitch) 0 – 6 (OFF/NARROW+/MEDIUM+/WIDE+/NARROW-/MEDIUM-/WIDE-)
00 04	Groupe 1 : Banque A : Chute (Decay) 0 – 6 (même que Pitch)
00 05	Groupe 1 : Banque A : Nuance 0 – 6 (même que Pitch)
00 06	Groupe 1 : Banque A : Pan 0 – 6 (même que Pitch)
00 07	Groupe 1 : Banque B : paramètres
00 0E	Groupe 1 : Banque C : paramètres
00 15	Groupe 1 : Banque D : paramètres
00 1C	Groupe 1 : Banque E : paramètres
00 23	Groupe 1 : Banque F : paramètres
:	:
00 2A	Groupe 1 : MUL II : paramètres (mêmes que Groupe 1 : Banque A)
:	:
00 30	
01 00	Groupe 2 : paramètres (mêmes que Groupe 1)
:	:
01 30	
02 00	Groupe 3 : paramètres (mêmes que Groupe 1)
:	:
02 30	

Tableau 5 – 7 Paramètres MIDI

Adresse offset	Description
00 00	Sect Instrument 1 : Canal de réception (Rx ch) 0 – 16 (OFF/1-16)
00 01	Sect Instrument 1 : Canal de transmission (Tx ch) 0 – 17 (OFF/1-16/RX)
00 02	Sect Instrument 1 : Volume 0 – 127
00 03	Sect Instrument 1 : Action du bender (Bend range) 0 – 12
00 04	Sect Instrument 1 : Ensemble rythmique (Drum set) 0 – 12 (STD/ROOM/POWER/ELCTR/TR808/JAZZ/BRUSH/ALL1/ALL2/USER1-4)
00 05	Sect Instrument 2 : paramètres (mêmes que Sect Instrument 1)
:	:
00 0A	Commande : Modulation : N° d'inst (bit 0-3) 0 – 241
00 0B	Commande : Modulation : N° d'inst (bit 4-7)
00 0C	Commande : Modulation : paramètre 0 – 4 (OFF/PITCH/DECAY/NUANCE/PAN)
00 0D	Commande : Commande générale 1 (même que Modulation)
:	:
00 10	Commande : Commande générale 2 (même que Modulation)
:	:
00 13	Commande : Commande générale 3 (même que Modulation)
:	:
00 16	Commande : Commande générale 4 (même que Modulation)
:	:
00 19	Commande : Comm gén 5 : N° d'inst (bit 0-3) 0 – 241
00 1A	Commande : Comm gén 5 : N° d'inst (4-7)
00 1B	Commande : Comm gén 5 : paramètre 0 – 3 (OFF/DECAY/NUANCE/PAN)
00 1C	Commande : Comm gén 6 (comme la commande générale 5)
:	:
00 1F	Commande : Comm gén 7 (comme la commande générale 5)
:	:
00 22	Commande : Comm gén 8 (comme la commande générale 5)
:	:
00 24	Commande : Comm gén 8 : paramètre 0 – 3 (OFF/DECAY/NUANCE/PAN)
01 00	Sect Performance 1 : Canal de réception (Rx ch) 0 – 16 (OFF/1-16)
01 01	Sect Performance 1 : N° d'instrument (bit 0-3) 0 – 241
01 02	Sect Performance 1 : N° d'instrument (bit 4-7)
01 03	Sect Performance 1 : Volume 0 – 127
01 04	Sect Performance 1 : Note haute (Hi note) 0 – 127
01 05	Sect Performance 1 : Note basse (Lo note) 0 – 127
01 06	Sect Performance 1 : Paramètre de modulation 0 – 2 (OFF/DECAY/NUANCE)
01 07	Sect Performance 1 : Act du Bender (Bend range) 0 – 12
01 08	Sect Performance 1 : Note de référence (Rf note) 0 – 127
01 09	Sect Performance 1 : KF Pitch (bit 0-3) -99 +99 ::::
01 0A	Sect Performance 1 : KF Pitch (bit 4-7)
01 0B	Sect Performance 1 : KF Decay -9 +9 ::::

01 0C	Sect Performance 1 : KF Nuance 0 – 10 (-2 – +2)
01 0D	Sect Performance 1 : KF Pan 0 – 10 (-2 – -1/8, OFF, +1/8 – +2)
01 0E	Sect Performance 2 : paramètres (comme en Sect. Performance 1)
:	:
01 1C	Sect Performance 3 : paramètres (comme en Sect. Performance 1)
:	:
01 00	Sect. Performance 4 : paramètres (comme en Sect. Performance 1)
01 37	Sect. Performance 4 : KF Pan 0 – 10 (-2, -1, -1/2, -1/4, -1/8, OFF)
02 00	Commutateurs des fonctions MIDI
	bit 0 : Changement d'ensemble rythmique 0 – 1 (OFF/ON)
	bit 1 : Dynamique de relâchement 0 – 1 (OFF/ON)
	bit 2 : Volume 0 – 1 (OFF/ON)
	bit 3 : Panoramique 0 – 1 (OFF/ON)
	bit 4 : Expression 0 – 1 (OFF/ON)
	bit 5 : Pitch bend 0 – 1 (OFF/ON)
02 01	Vitesse de relâchement (Release rate) 1 – 8
02 02	Télécommande (Remote) 0 – 1 (OFF/ON)
03 00	USER 1 : Note n°00 : N° d'inst (bit 0-3) 0 – 241
03 01	USER 1 : Note n°00 : N° d'inst (bit 4-7) 255 (:::--:--:--:--:--:--)
03 02	USER 1 : Note n°01 : N° d'inst (bit 0-3) 0 – 241
03 03	USER 1 : Note n°01 : N° d'inst (bit 4-7) 255 (:::--:--:--:--:--:--)
:	:
04 7E	USER 1 : Note n°127 : N° d'inst (bit 0-3) 0 – 241
04 7F	USER 1 : Note n°127 : N° d'inst (bit 4-7) 255 (:::--:~:~:~:~:~:~)
05 00	USER 2 : Ensemble rythmique (comme dans USER 1)
:	:
06 7F	
07 00	USER 3 : Ensemble rythmique (comme dans USER 1)
:	:
08 7F	
09 00	USER 4 : Ensemble rythmique (comme dans USER 1)
:	:
0A 7F	

\*\*\* Expression de complément à 2

Tableau 5 – 8 Paramètres de système

Adresse offset	Description
00 00	Dynamique des pads 0 – 6 (OFF/1-6)
00 01	Banque de pads bit 0-3 : banque 000 – 101 (A – F) bit 4-5 : inutilisés bit 6 : temporaire
00 02	Multi 0 – 1 (OFF/ON)
00 03	Groupe de pads 0 – 2 (Groupe 1/3)
00 04	Résolution du roulement 0 – 9 (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32, 1/48, 1/64, 1/96)
00 05	Mode de synchronisation 0 – 3 (INTERNAL, MIDI SYNC, MIDI AUTO, TAPE SYNC)
00 06	Métronome : Intervalle 0 – 4 (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16)
00 07	Métronome : N° d'instrument (bit 0-3) 0 – 241
00 08	Métronome : N° d'instrument (bit 4-7)
00 09	Métronome : Mode 0 – 2 (OFF, REC EMPTY, REC ON)
00 0A	Mode de sortie (Output mode) 0 – 3 (IND1:IND2, IND1:FX2, IND2:FX1, FX1:FX2)
00 0B	Assignation de la pédale 0 – 8

\* 5 – 9 Données de morceau

Les données de ce chapitre sont : données de morceau, nom de morceau, chaînage de morceau et paramètres initiaux des morceaux 0 à 19 (vous pouvez sélectionner les données internes ou celles de la carte mémoire). Si vous désirez envoyer un message de demande de données (Data Request) à la R-70 dans cette zone, réglez l'adresse et la taille comme suit

Données de morceau internes	Données de morceau sur carte
adresse = 10 00 00 00	adresse = 11 00 00 00
taille = 01 00 00 00	taille = 01 00 00 00

# Equipement MIDI

## \* 5 - 10 Données de pattern

Les données de ce chapitre sont : données rythmiques, format de mesure, nombre de mesures, intervalle de fla, rapport de fla, etc pour chaque pattern (vous pouvez sélectionner les données internes ou celles de la carte mémoire)

Si vous désirez envoyer un message de demande de données (Data Request) à la R-70 dans cette zone, réglez l'adresse et la taille comme suit:

Données de pattern internes	Données de pattern sur carte
adresse = 20 00 00 00	adresse = 21 00 00 00
taille = 01 00 00 00	taille = 01 00 00 00

La R-70 ignore les demandes de données portant une autre adresse ou une autre taille. Si vous lui envoyez une demande de données concernant des patterns présents sur carte mémoire alors qu'aucune carte mémoire n'est actuellement insérée dans la R-70, cette dernière ignore la demande.

Aucune donnée de cette zone ne peut être reçue individuellement.

Tableau des adresses

Adresse	Bloc	Sous-bloc	Référence
00 00 00 00	Param. de son	Instrument n°0	5 - 1
		Instrument n°1	
		:	
		Instr n°240	
		Instr n°241	
00 01 00 00	Copie d'instr		5 - 2
00 02 00 00	Param. d'effet	Types	5 - 3
		Hall	
		:	
		Chorus	
		Flanger	
01 00 00 00	Assignation aux pads	G1 - A1	5 - 4
		G1 - A2	
		:	
		G3 - F15	
		G3 - F16	
01 01 00 00	Assignation Multi	Groupe 1	5 - 5
		Groupe 2	
		Groupe 3	
01 02 00 00	Pad de position	G1 - A	5 - 6
		G1 - B	
		:	
		G3 - F	
		G3 - Multi	
02 00 00 00	Données MIDI		5 - 7
03 00 00 00	Données de système		5 - 8
10 00 00 00	Données de morceau	Interne	5 - 9
		Carte	
11 00 00 00	Données de morceau		
20 00 00 00	Données de pattern	Interne	5 - 10
		Carte	
21 00 00 00	Données de pattern		

## Tableau d'équipement MIDI

Fonction...		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut Modifié	OFF, 1-16 OFF, 1-16 * 3	OFF, 1-16 OFF, 1-16 * 4	Mémorisé (non volatile)
Mode	Par défaut Messages Altéré	Mode 3 X * * * * *	Mode 3 X	
N° de note	Vraiment jouées	0-127 * * * * *	0-127	
Dynamique	Enfoncement Relâchement	* 1 9n v = 1-127 X	* 1 v = 1-127 * 1	
Aftertouch (pression)	Polyphonique Par canal	X X	X X	
Pitch bend		X	* 1	Résolution : 8 bits
Changement de commande	1, 33 6 7 10 11 16-19, 48-51 80-83 100, 101	* 1 X * 1 X X * 1 * 1 X	* 1 * 2 * 1 * 1 * 1 * 1 * 1 * 2	Modulation Entrée de donnée Volume Panoramique Expression Commandes 1-4 Commandes 5-8 LSB, MSB DE RPN
	121	X	○	Initialisation des commandes
Changement de programme	N° réels	* 1 0-127	* 1 0-127	
Système exclusif		* 1	* 1	
Système commun	Position ds le morceau Sélection du morceau Accord	○ * 5 ○ * 5 X	○ * 6 ○ * 6 X	0-39
Système en temps réel	Horloge Commandes	○ * 5 ○ * 5	○ * 6 ○ * 6	
Messages auxiliaires	Local ON / OFF All Notes OFF Active sensing Ré-initialisation	X X ○ X	X ○ ○ X	
Notes		* 1 Sélectionnable ○ ou X manuellement et mémorisable. * 2 Seul le RPN 0 (sensibilité au Pitch Bend) est reconnu. * 3 Quand le canal est sur OFF, aucun message de canal n'est transmis. * 4 Quand le canal est sur OFF, aucun message de canal n'est reconnu. * 5 Quand le mode de synchronisation est autre que MIDI SYNC. * 6 Quand le mode de synchronisation est MIDI SYNC ou MIDI AUTO.		

## Tableau d'équipement MIDI

Fonction		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	×	OFF, 1-16	Mémoires (non volatile)
	Modifié	×	OFF, 1-16 * 3	
Mode	Par défaut	×	Mode 3	
	Messages	×	×	
	Altéré	* * * * *		
N° de note		×	0 - 127	
	Vraiment jouées	* * * * *		
Dynamique	Enfoncement	×	* 1 9n v = 1 - 127	
	Relâchement	×	* 1	
Aftertouch (pression)	Polyphonique	×	×	
	Par canal	×	×	
Pitch bend		×	* 1	Résolution : 8 bits
Changement de commande	1, 33	×	* 1	Modulation Entrée de donnée Volume Panoramique Expression LSB, MSB DE RPN
	6	×	* 2	
	7	×	* 1	
	10	×	* 1	
	11	×	* 1	
	100, 101	×	* 2	
	121	×	○	Initialisation des commandes
Changement de programme	N° réels	×	×	
Système exclusif		×	×	
Système commun	Position ds le morceau	×	×	
	Sélection du morceau	×	×	
	Accord	×	×	
Système en temps réel	Horloge	×	×	
	Commandes	×	×	
Messages auxiliaires	Local ON / OFF	×	×	
	All Notes OFF	×	○	
	Active sensing	×	×	
	Ré-initialisation	×	×	
Notes		* 1 Sélectionnable ○ ou X manuellement et mémorisable. * 2 Seul le RPN 0 (sensibilité au Pitch Bend) est reconnu. * 3 Quand le canal est sur OFF, aucun message de canal n'est reconnu.		

## ■ Comment lire un tableau d'équipement MIDI

O : Les données MIDI peuvent être transmises ou reçues  
 x : Les données MIDI ne peuvent pas être transmises ou reçues

### ● Canal de base

Le canal MIDI pour la transmission (ou la réception) des données MIDI peut être choisi dans cette plage de valeurs. Le réglage du canal MIDI reste en mémoire même après extinction de l'appareil.

### ● Mode

Normalement, le réglage est le mode 3 (omni off, poly) pour les appareils qui ont plus d'un canal de réception.

Réception: les données MIDI ne sont reçues que sur les canaux spécifiés.

Transmission: toutes les données MIDI sont transmises sur le canal MIDI spécifié.

\* L'appellation "Mode" se réfère aux messages de mode MIDI.

### ● Numéro de note

C'est la plage des numéros de note qui peuvent être reçus.

La note n° 60 est le do médian (do4).

### ● Dynamique

C'est la plage de dynamique qui peut être transmise (ou reçue) avec les messages Note On et Note Off.

### ● Aftertouch

Cela indique si l'aftertouch (pression) peut être transmis (reçu).

### ● Pitch Bend

Cela indique si le Pitch Bend peut être transmis (reçu). Le changement de hauteur maximal causé par les messages de Pitch Bend peut être réglé individuellement pour chaque section.

### ● Changement de commande

Indique les numéros de commande qui peuvent être transmis (ou reçus), et ce qu'ils commandent. Les commandes générales vous permettent de régler les fonctions devant être pilotées. Pour plus de détails, référez-vous à l'équipement MIDI.

### ● Changement de programme

Les numéros de programme du tableau indiquent les données réelles (inférieures d'une unité aux numéros d'ensembles rythmiques).

### ● Système exclusif

Indique si les messages exclusifs peuvent ou non être reçus sur le numéro d'identification en système exclusif de l'appareil.

### ● Système commun/système en temps réel

Ces messages MIDI sont utilisés pour synchroniser les séquenceurs et les boîtes à rythmes.

### ● Messages auxiliaires

Ces messages (tels que l'Active Sensing) sont principalement destinés à surveiller le bon fonctionnement du système MIDI.

# ■ CARACTERISTIQUES

---

## Human Rhythm Composer R-70

- Polyphonie maximale  
14 voix
  - Nombre d'instruments  
Internes 210  
Copiés 32
  - Effets  
Reverb/Delay  
Chorus/Flanger
  - Patterns rythmiques  
Patterns programmables  
Mémoire interne 100 Patterns  
Carte mémoire (optionnelle) 100 Patterns  
(jusqu'à 99 mesures par pattern)
  - Morceaux (songs)  
Nombre de morceaux  
Mémoire interne 20 morceaux  
Carte mémoire (optionnelle) 20 morceaux  
Longueur des morceaux  
Mémoire interne 2000 parties  
(total des morceaux)  
Carte mémoire (optionnelle) 2000 parties  
(total des morceaux)
  - Résolution  
96 coups d'horloge par noire
  - Tempo  
♩ = 40 – 250 /mn
  - Ecran  
16 caractères x 2 lignes (LCD rétro-éclairé)
  - Systèmes de programmation  
Enregistrement en temps réel  
Edition en temps réel  
Enregistrement en pas à pas  
Edition en pas à pas
  - Pads  
Pads "touches" x 16  
Pad de position x 1
  - Polyphonie maximale  
14 voix
  - Synchronisation  
MIDI  
Bande (Tape Sync II)
  - Prises  
Jacks de sortie stéréo (L(MONO)/R)  
Jacks de sortie individuelle (1, 2)  
Jack stéréo pour écouteurs  
Prises MIDI (IN/OUT/THRU)  
RCA (cinch) IN/OUT pour synchro (Tape Sync II)  
Jack pour pédale commutateur  
Prise pour adaptateur secteur
  - Alimentation électrique  
CC 9V : adaptateur secteur
  - Intensité électrique  
550 mA
  - Dimensions  
365 (L) x 227 (P) x 65 (H) mm
  - Poids  
2 kg (sans l'adaptateur)
  - Accessoires  
Guide de l'utilisateur & mode d'emploi  
Adaptateur secteur (ACI-120, 220, ACB-240E ou 240A)
  - Options  
Carte mémoire (M-256E)
- \*: Caractéristiques et aspect sont susceptibles de modification sans préavis.

## A

Active Sensing .....	7-4
Affichage d'édition .....	1-14
Affichage d'enregistrement .....	1-14
Affichage de base .....	1-13
Affichage de menu .....	16
Aftertouch (messages d') .....	7-3
Alignement .....	5-6
Alignement (édition) .....	5-7
Alignement des paramètres .....	5-6
Asservissement au clavier .....	7-17
Assignation (Initialisation) .....	5-4
Assignation temporaire .....	6-6
Attaque .....	4-2

## B

Bender (plage d'action du) .....	7-7
Brillance .....	4-4
Bulk Dump .....	7-23

## C

Canal de réception .....	7-7, 7-16
Canal de transmission .....	7-7
Carte mémoire .....	6-2
Chargement .....	6-5
Changement de programme (messages de) .....	7-4
Chorus .....	4-16
Chorus/Flanger (réglage) .....	4-16
Commande (changement de) .....	7-13
Commande (messages de) .....	7-4
Commandes d'utilisation générale .....	7-14
Conversion .....	3-5, 3-10

## D

Décalage dans le temps .....	1-42
Decay .....	4-2

Delay .....	4-14
Delay (durée) .....	4-14
Dynamique .....	1-43, 5-3
Dynamique (action sur la hauteur) .....	4-4
Dynamique de relâchement (commutateur) .....	7-20

## E

Edition de morceau .....	2-16
Edition de son .....	4-7
Edition en temps réel .....	1-43
Edition globale .....	1-47
Edition pas à pas .....	1-45
Effet (intensité) .....	4-17
Effet 1 (envoi) .....	4-11
Effet 1 (type) .....	4-14
Effet 2 (envoi) .....	4-11
Effet 2 (type) .....	4-16
Effets .....	4-14
Enregistrement en temps réel .....	1-12
Enregistrement pas à pas .....	1-13
Ensemble rythmique (assignation) .....	7-9
Ensemble rythmique (changement d') .....	7-19
Expert (fonction) .....	3-2
Expression (commutateur) .....	7-21

## F

Feedback .....	4-15
Feel .....	1-26
Feel (intensité) .....	1-26
Feel (type) .....	1-26
Feel (variation) .....	1-26
Fill-in .....	3-8
Filtrage passe-bas .....	4-14
Fla (intervalle) .....	1-10
Fla .....	1-9
Fla (rapport) .....	1-10
Flanger .....	4-16

## G

Groupe d'exclusion .....	4-4
--------------------------	-----

---

## H

---

Hauteur ..... 4-2

---

## I

---

Initialisation ..... 9-2  
 Instrument (changement d') ..... 1-34  
 Instrument (section) ..... 7-6  
 Instrument (utilitaires pour) ..... 6-6  
 Instruments (liste d') ..... 6-6

---

## K

---

Key Follow ..... 7-17

---

## L

---

Layer ..... 4-6

---

## M

---

Marque ..... 2-10  
 Marque (recherche de) ..... 2-14  
 Memo ..... 3-5, 3-12  
 Mémoire (utilitaires pour) ..... 6-10  
 Mémoire disponible ..... 6-9  
 Messages d'erreur ..... 9-6  
 Messages exclusifs ..... 7-4  
 Mesure (insertion) ..... 1-28  
 Mesure (suppression) ..... 1-29  
 Métronome ..... 1-11  
 MIDI ..... 7-2  
 MIDI (synchronisation) ..... 8-3  
 MIDI (tableau d'équipement) ..... 7-4, 9-41, 9-42  
 Mixage ..... 4-10  
 Mode ..... 13

Mode de télécommande ..... 7-10  
 Mode principal ..... 14  
 Mode secondaire ..... 14  
 Morceau ..... 2-2  
 Morceau (chaînage) ..... 2-13  
 Morceau (copie) ..... 2-18  
 Morceau (création) ..... 2-3  
 Morceau (effacement) ..... 2-21  
 Morceau (Feel) ..... 3-8  
 Morceau (initialisation) ..... 6-11  
 Morceau (modèle de) ..... 3-7  
 Morceau (nom) ..... 2-22  
 Morceau (partie de modèle) ..... 3-8  
 Morceau (reproduction) ..... 2-11  
 Morceau (tempo) ..... 2-15  
 Morceau (volume) ..... 2-15  
 Multi (assignation) ..... 5-5  
 Multi (instrument) ..... 5-5

---

## N

---

Note (messages de) ..... 7-3  
 Note (numéro de) ..... 7-3  
 Note basse ..... 7-16  
 Notes fantômes ..... 1-12  
 Note haute ..... 7-16  
 Note Off (réception) ..... 4-6  
 Note Off ..... 7-3  
 Nuance ..... 4-3  
 Numéro d'identification en système exclusif ..... 7-22  
 Numéro de note de référence ..... 7-17

---

## P

---

Pads (assignation aux) ..... 5-2  
 Pads (banque de) ..... 5-2  
 Pads (dynamique) ..... 5-3  
 Pad de position ..... 5-9  
 Panoramique ..... 1-42, 5-6  
 Panoramique (commutateur) ..... 7-21  
 Paramètres de jeu ..... 5-6  
 Paramètres de séquence ..... 1-42  
 Paramètres de son ..... 4-2  
 Partie ..... 2-2

Partie (copie) .....	2-19
Partie (insertion) .....	2-16
Partie (suppression) .....	2-17
Pattern (copie) .....	1-30
Pattern (enchaînement) .....	1-31
Pattern (Feel) .....	3-3
Pattern (fusion) .....	1-32
Pattern (Idea) .....	3-3
Pattern (initialisation) .....	6-11
Pattern (longueur) .....	3-3
Pattern (mode) .....	16
Pattern (modèle de) .....	3-2
Pattern (nom) .....	1-46
Pattern (reproduction) .....	1-29
Pattern (tempo) .....	1-20
Pattern (type) .....	3-3
Pattern (variation) .....	3-3
Pédale (assignation) .....	6-8
Pitch .....	4-2
Pitch Bend (commutateur) .....	7-21
Pitch Bend (messages de) .....	7-3
Polyphonie .....	4-5
Position neutre .....	5-10

Q

Quantification .....	1-5
----------------------	-----

R

Relâchement (durée de) .....	7-20
Remplacement .....	3-6, 3-13
Répétitions .....	2-5
Reverb .....	4-15
Reverb/Delay (réglage) .....	4-14
Roulement .....	1-8

S

Sauvegarde .....	6-3
Section .....	3-8

Section (durée) .....	3-8
Section (Idea) .....	3-8
Section (variation) .....	3-8
Section (volume) .....	7-7, 7-16
Sections Performance .....	7-15
Solo .....	4-18
Song (Mode) .....	14
Sortie (assignation) .....	4-10
Sortie (niveau de) .....	4-15, 4-17
Sortie/effet (mode) .....	4-11
Step .....	1-13
Superposition .....	4-6
Swing .....	1-34
Swing (fenêtre) .....	1-34
Swing (note) .....	1-34
Swing (retard) .....	1-34
Synchronisation (mode de) .....	8-2
Synchronisation avec bande .....	8-5

T

Tape Sync .....	8-5
Tempo .....	1-4
Tempo (changement de) .....	2-7

U

Utilisateur (ensemble rythmique) .....	7-10
Utilisateur (instrument) .....	4-8

V

Velo Pitch .....	4-4
Volume (changement de) .....	2-8
Volume (commutateur) .....	7-20

Z

Zoom .....	1-18
------------	------

# Information

● Si vous nécessitez l'aide d'un service de maintenance, appelez votre centre Roland le plus proche ou le distributeur officiel Roland pour votre pays, d'après la liste ci-dessous.

## U. S. A.

Roland Corp US  
7200 Dominion Circle  
Los Angeles, CA  
90040-3647, U.S.A  
☎ (213) 685-5141

## CANADA

Roland Canada Music Ltd  
(Head Office)  
5480 Parkwood  
Richmond B.C., V6V 2M4  
CANADA  
☎ (604) 270-6626

Roland Canada Music Ltd  
9425 Transcanadienne  
Service Rd. N., St Laurent,  
Quebec H4S 1V3  
CANADA  
☎ (514) 335-2009

Roland Canada Music Ltd  
346 Watline Avenue,  
Mississauga, Ontario L4Z  
1X2 CANADA  
☎ (416) 890-6488

## AUSTRALIE

Roland Corporation  
(Australia) Pty. Ltd  
(Head Office)  
38 Campbell Avenue  
Dee Why West NSW 2099  
AUSTRALIA  
☎ (02) 982-8266

Roland Corporation  
(Australia) Pty. Ltd  
(Melbourne Office)  
50 Garden Street  
South Yarra, Victoria 3141  
AUSTRALIA  
☎ (03) 241-1254

## ROYAUME UNI

Roland (UK) Ltd.  
Rye Close  
Ancells Business Park  
Fleet, Hampshire GU13  
8UY  
UNITED KINGDOM  
☎ 0252-816181

Roland (U.K.) Ltd.  
Swansea Office  
Atlantic Close, Swansea  
Enterprise Park, Swansea  
West Glamorgan SA79FL  
UNITED KINGDOM  
☎ (0792)700-139

## ITALIE

Roland Italy S. P. A  
Viale delle Industrie 8  
20020 ARESE MILANO  
ITALIA  
☎ 02-93581311

## ESPAGNE

Roland Electronics  
de España S. A.  
Calle Bolivia 239  
08020 Barcelona  
ESPANA  
☎ 93-308-1000

## ALLEMAGNE

Roland Elektronische  
Musikinstrumente  
Handelsgesellschaft mbH  
Oststrasse 96,  
2000 Norderstedt  
DEUTSCHLAND  
☎ 040/52 60 090

## FRANCE

Musikengro  
ZAC de Rosarge Les Echets  
01700 Miribel  
FRANCE  
☎ 72 26 50 60

Musikengro  
(Bureau de Paris)  
19-23 rue Léon Geffroy  
Bât E  
94408 Vitry s/Seine CEDEX  
FRANCE  
☎ (1) 46 80 86 62

## BELGIQUE/ HOLLANDE/ LUXEMBOURG

Roland Benclux N V  
Houtstraat 1  
B-2260 Oevel - Westerlo  
BELGIQUE  
☎ (0032) 14-575811

## DANEMARK

Roland Scandinavia A/S  
Langebrogade 6  
Box 1937  
DK-1023 Copenhagen K  
DENMARK  
☎ 31-95 31 11

## SUEDE

Roland Scandinavia A/S  
DanvikCenter 28 A, 2 tr  
S-131 30 Nacka,  
SWEDEN  
☎ 08-702 00 20

## NORVEGE

Roland Scandinavia  
Avd Norge  
Lilleakerveien 2  
Postboks 95 Lilleaker  
N-0216 Oslo 2  
NORWAY  
☎ 02-73 00 74

## FINLANDE

Fazer Musik Inc  
Länsituulentie  
POB 169  
SF-02101 Espoo  
FINLAND  
☎ 0-43 50 11

## NOUVELLE ZELANDE

Roland Corporation (NZ)  
1 rd  
97 Mt. Eden Road,  
Mt. Eden, Auckland 3  
NEW ZEALAND  
☎ (09) 3098-715

## SUISSE

Musitronic AG  
Gerberstrasse 5, CH-4410  
Liestal, SUISSE  
☎ 061/921 16 15

Roland CK (Switzerland)  
AG  
Postfach/Hauptstrasse 21  
CH-4456 Tenniken  
SUISSE  
☎ 061/98 60 55  
Réparations par  
Musitronic AG

## AUTRICHE

E. Dematte & Co  
Neu-Rum Siemens -  
Strasse 4  
A-6021 Innsbruck Box 591  
OSTERREICH  
☎ (0512) 63-451

## GRECE

V. Dimitriadis & Co. Ltd.  
2 Phidiou Str. GR 106 78  
Athens  
GREECE  
☎ 1-3620130

## PORTUGAL

Casa Caius Instrumentos  
Musicais Lda  
Rua de Santa Catarina 131  
Porto  
PORTUGAL  
☎ 02-38 44 56

## HONGRIE

Intermusica Ltd  
Warehouse Area "DEPO"  
Torokbalint, Budapest  
HUNGARIA  
☎ (1) 1868905

## ISRAEL

D.J.A International Ltd  
25 Pinsker St. Tel Aviv  
ISRAEL  
☎ 972-3-5283015

## CHYPRE

Radex Sound Equipment Ltd  
17 Panteli Katelari Str  
P.O. Box 2046, Nicosia  
CYPRUS  
☎ 453226, 466423

## TURQUIE

Barkat Sanayi ve Ticaret  
Siraselviler Cad 86/6  
Taksim Istanbul  
TURKEY  
☎ 149 93 24

## EGYPTE

Al Fanny Trading Office  
9, Ebn Hagar Askalani  
Street Ard El Golf  
Heliopolis, Cairo, EGYPT  
☎ 2917803-665918

## BRESIL

Roland Brasil Ltda  
R. Alvarenga 591  
CEP-05509 Sao Paulo  
BRAZIL  
☎ (011) 813-7967  
Réparation des produits  
Roland et Rhodes

Oliver do Brasil S.A.  
Instrumentos Musicais  
Av. Ceci N°578 Centro  
Empresarial Tambore  
Barueri SP CEP 06400  
BRAZIL  
☎ (011) 709-1267  
Réparation des produits  
BOSS

## MEXIQUE

Case Veerkamp, s.a. de c.v.  
Mesones N°21  
Col Centro  
C.P. 06080 Mexico, D.F.  
MEXICO  
☎ (5) 709-3716

La Casa Wagner de  
Guadalajara s.a. de c.v.  
Av. Corona N° 202 S J  
C P 44100  
Guadalajara, Jalisco  
MEXICO  
☎ (36) 13-1414

## ARGENTINA

Netto S A  
Venezuela 1433  
1095 Buenos Aires  
ARGENTINA  
☎ 37-1632

## HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd  
Service Division  
22-32 Pun Shan Street,  
Tsuen Wan, New Territories,  
HONG KONG  
☎ 415-0911

## COREE

Cosmos Corporation  
Service Station  
261 2nd Floor Nak-Won  
arcade  
Jong-Ro ku, Seoul, KOREA  
☎ (02) 742 8844

## SINGAPOUR

Swee Lee Company  
Bras Basah Complex #03 -  
23  
Singapore 0178  
SINGAPORE  
☎ 3367886

## THAILANDE

Theera Music Co. Ltd  
330 Veeng Nakorn Kasem,  
Soi 2  
Bangkok 10100  
THAILAND  
☎ 2248821

## MALAISIE

Syarikat Bentley  
N° 142, Jalan Bukit Bintang  
55100 Kuala Lumpur  
MALAYSIA  
☎ 2421288

## INDONESIE

PT Galestra Inti  
Kompleks Perkantoran  
Duta Merlin Blok C/59  
Jl. Gajah mada N° 3-5  
Jakarta 10130  
INDONESIA  
☎ (021) 354604, 354606

## TAIWAN

Siruba Enterprise (Taiwan)  
Co., LTD  
Room 5, 9th, N°112  
Chung Shan N. Road Sec.2  
Taipei, TAIWAN, R.O.C.  
☎ (02) 5364546

## AFRIQUE DU SUD

That Other Music Shop  
(PTY) LTD  
256 Bree Street,  
Johannesburg 2001  
Republic of South Africa  
☎ 337-6573

Paul Bothner (PTY) LTD  
17 Werdmuller Centre  
Claremont 7700  
Republic of South Africa  
☎ 021-64-4030



