Guide des paramètres D-05



Copyright © 2017 ROLAND CORPORATION

Contenu

Opération de base 2
- Fonctionnement de base pour l'édition 2
  - Paramètres communs à tous les écrans 2
  - CONTRÔLE 3
  - SORTIE (Mode de sortie) 4
  - CHASSE 4
  - TONE TUNE 5
  - MIDI (fonctions MIDI) 5

Copie d'un type de réverbération 6
- Copie d'un type de réverbération 6

Correctifs économie 7

Paramètres de tonalité (Haut / Bas Menu Tone) 8
- Paramètres communs (Common) 8
  - Struct (Structure) 8
  - P-ENV (enveloppe de hauteur) 8
  - LFO (Low Frequency Oscillator) 9
  - EQ / CHORUS (égaliseur / Chorus) dix
- Paramètres partiels (partie 1, partie 2) 11
  - PITCH (WG Pitch) 11
  - (Formulaire WG) 12
  - TVF (Time Variant Filter) 13
  - TVA (Time Variant Amplifier) 15

Modification du mode clé 18
- Mono Mode, mode Poly 18

SEQUENCER / ARPEGGIATOR 19

Transfert des correctifs vers et à partir du D-50/550 21
- Transfert des correctifs du D-50 à D-05 22
  - Transfert des patches de la D-50/550 et D-05 22

Liste des sons 23
- Correctifs prédéfinis 23
- Waveform 29

Liste des paramètres 31
- Facteurs de patch 31
- Paramètres de tonalité 31
  - Paramètres communs 31
  - Paramètres partiels 32
- Paramètres système 32

La mise en œuvre MIDI 33

Opération de base

Fonctionnement de base pour l'édition

Les éléments que vous pouvez modifier sont regroupés en écrans. Pour trouver l'élément que vous souhaitez modifier, passer d'un écran d'affichage si nécessaire.

1 Assurez-vous que l'écran PATCH TOP est affiché.

2 appuie sur le [MODIFIER] bouton.

Menu Edition
(TnTune) (RtEdit)

3 appuie sur le [F2] (bouton PTEdit).

L'écran du menu Patch Edit apparaît.

Menu Patch Edit (P-Nom)
(Ctrl)

4 Utilisez le [◄] [►] boutons pour changer de page, et utilisez la [F1] [F2] pour sélectionner l'élément que vous souhaitez modifier.

Article	Explication
Nom P (Nom Patch)	Renommez le patch. Utilisez le [F1] [F2] pour déplacer le curseur Utilisez les touches numériques pour saisir des caractères Appuyez sur la [SORTIE] pour quitter l'écran
Ctrl (Contrôle)	Les fonctions de contrôle (p. 3)
Sortie	Mode de sortie (p. 4)
Chasse	fonction de Chase (p. 4)
MIDI	fonctions MIDI pour chaque patch (p. 5)

5 Utilisez le [◄] [►] boutons pour changer de page, et utilisez la [F1] [F2] pour sélectionner l'élément que vous souhaitez modifier.

Modifier le contrôle Bend 05
AFPB 00

Lorsque vous appuyez sur une [F1] [F2] bouton, le paramètre sélectionné clignote.

6 Utilisez le joystick ou [INCRÉMENT] [DIMINUER] boutons pour modifier le réglage.

appuie sur le [SORTIE] pour revenir à l'écran de menu Edition Patch.

7 Répétez les étapes 5-6 pour effectuer des réglages de facteur de patch.

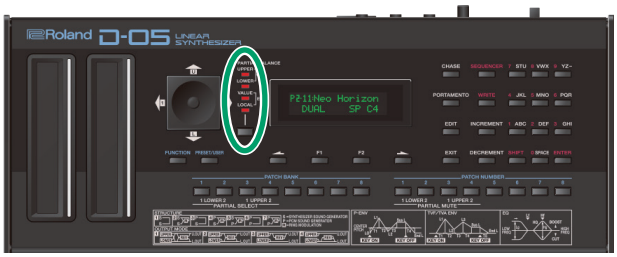
8 Si vous souhaitez enregistrer les paramètres, utilisez la fonction D'écriture.

& « patches » Enregistrement (p. 7) Si vous ne souhaitez pas enregistrer, appuyez sur la [SORTIE] pour revenir à l'écran PATCH TOP. Si vous revenez à l'écran PATCH TOP sans enregistrer, deux points (:) entre le numéro de patch et nom du patch clignote, indique que les réglages de patch sont modifiés (le patch est en cours d'édition).

* Si vous sélectionnez un autre patch lors de l'édition ou la mise hors tension, les modifications apportées aux paramètres correctifs sont perdus.

Paramètres communs à tous les écrans

HAUT / BAS / VALEUR / LOCAL (commutation de la fonction de la manette de commande)



Ces boutons permettent de passer de la fonction de la manette. La fonction change chaque fois que vous appuyez sur un bouton de sélection.

Indicateur / Bouton	Explication
PLUS HAUT	La direction vers le haut / vers le bas modifie l'équilibre de la pièce, et la direction gauche / droite modifie l'équilibre partiel de la partie sélectionnée.
Une valeur	
plus basse	Entre dans les valeurs, telles que lors de l'édition.
LOCAL	Permet l'édition locale (une fonction qui vous permet d'utiliser le joystick pour modifier simultanément les éléments adjacents dans l'affichage).
bouton Sélectionner	Interrupteurs dans l'ordre de valeur supérieure LIMINF → → → LOCAL.

MODE KEY



Touche Mode fait référence à la Tones Upper et Lower sont joués sur le clavier.

1 Dans l'écran principal, appuyez sur la [F1] bouton puis utiliser la [ACCROISSEMENT] [DIMINUER] boutons pour modifier le paramètre.

Valeur: TOUT DOUBLE SPLIT, SEP, gro-S, DOUBLE-S, SPL-US, SPL-LS, SEP-S

Indication	La description
ENTIER	Tone supérieur peut être joué dans 16 voix de polyphonie
DOUBLE	Les deux Tones Upper et Lower sont joués par chaque touche dans la polyphonie 8 voix.
DIVISÉ	Le mode split divise le clavier en sections supérieure et inférieure, où deux tonalités différentes peuvent être joués dans la polyphonie 8 voix. Autrement dit, le D-05 fonctionne comme deux 8 synthétiseurs vocaux. Le point de partage (où le clavier est divisé en deux sections) est affiché à côté de l'indication du mode clé.
SEP (Séparé)	Le mode séparé vous permet de contrôler les sections supérieure et inférieure sur des canaux MIDI séparés.
Gross-S (Whole Solo)	Le ton supérieur est monophonique.
DUAL-S (Solo double)	Les deux Tones Upper et Lower sont monophonique.
SPL-US (Split supérieur Solo)	Le ton supérieur est monophonique, et le ton bas est de 8 voix polyphoniques.
SPL-LS (Solo de Split Lower)	Le ton est inférieur monophonique, et le ton supérieur est de 8 voix polyphoniques.
SEP-S (Solo séparée)	Tone Upper et Lower peuvent être contrôlés sur les canaux MIDI séparés. Le ton supérieur est monophonique.

* La façon dont le mode clé affecte la façon dont les voix jouent dépend de la D-05 est en mode mono ou en mode poly.
& « Mode clé Altération » (p. 18)

DIVISÉ (Point de partage)

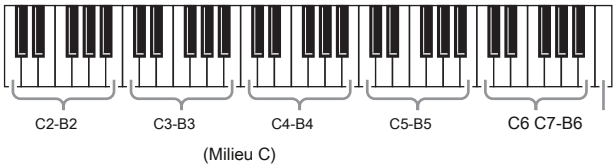


Ceci indique le point de partage qui est utilisé lorsque la touche Mode (mode clé) est réglé sur SPLIT (split), SPL-US (split solo supérieur), ou SPL- LS (split solo inférieur).

Le point de partage peut être modifié comme suit.

1 Dans l'écran principal, appuyez sur la [F2] (SP) bouton puis Utilisez le [INCRÉMENT] [DIMINUER] boutons pour modifier le paramètre.

Valeur: C2-C7



ÉQUILIBRE (Balance Tone)

Le solde du volume du Haut et du Bas-Tone peut être changé.

1 Dans l'écran principal, appuyez sur la [ ] bouton.

Les changements de page.



2 appuie sur le [F1] (Bal bouton), puis utilisez la [INCRÉMENT] [DIMINUER] boutons pour modifier le paramètre.

Valeur: 0-100

TRANSPOSE (Transposer)

La plage de hauteur du clavier peut être transposé (décalé) en demi-tons.

1 Dans l'écran principal, appuyez sur la [ ] bouton.

Les changements de page.



2 appuie sur le [F2] (bouton RRT), puis utilisez la [INCRÉMENT] [DIMINUER] boutons pour modifier le paramètre.

Si vous maintenez la [DÉCALAGE] et utilisez les boutons [ACCROISSEMENT] [DIMINUER] boutons pour modifier le paramètre, la valeur change par pas d'une octave (12 demi-tons).

Valeur: - 36-0- + 36

CHASE (Bouton Chase)



Bascule la fonction Chase (p. 4) et hors tension.

Valeur: ÉTEINT ALLUMÉ

PORTAMENTO (Bouton Portamento)

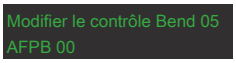


Commute la fonction portamento et hors tension. Portamento est une lame d'un pas à l'autre, et est souvent utilisé pour la performance de violon.

Valeur: ÉTEINT ALLUMÉ

CONTRÔLE

Ces paramètres spécifient comment les fonctions de contrôle affectent chaque patch.



Pliez (Range Bender)

Ceci indique la gamme disponible de changement de hauteur lorsque vous utilisez pitch bend.

La gamme variable peut définir ici résultat différemment en fonction du réglage de la tonalité des paramètres du mode Bender (p. 12).

Valeur: 0-12

AfterPB (Aftertouch, Pitch Bender)

Ceci définit la sensibilité de l'effet aftertouch sur terrain. Des valeurs plus élevées signifient une plus grande sensibilité. Un réglage de Minus diminue la hauteur, et un réglage positif augmente.

Valeur: - 12- + 12

Port (Portamento Time)

Ceci définit le temps de portamento d'une note à l'autre. Des valeurs plus élevées font le plus de temps.

Valeur: 0-100

Port (Portamento Mode)

La sonorité qui devrait prendre l'effet Portamento. Lorsque le mode clé est entier, Portamento fonctionne toujours selon des trois modes ci-dessus peuvent être sélectionnés.

Valeur: U, L, UL

Indication	Fonction
U	Fonctionne sur le ton supérieur.
L	Travaux sur le Bas Tone.
UL	Les travaux sur les deux tonalités.

* **Même lorsque Portamento est réglé sur ON, le message Portamento ON / OFF envoyé à partir d'un périphérique externe peut modifier les paramètres de portamento.**

Tenir (Tenir le mode)

La sonorité que sur la pédale Tenez effet. Lorsque le mode clé est entier, Hold pédale fonctionne toujours selon des trois modes ci-dessus peuvent être sélectionnés.

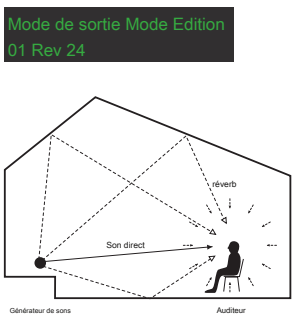
Valeur: U, L, UL

Indication	Fonction
U	Fonctionne sur le ton supérieur.
L	Travaux sur le Bas Tone.
UL	Les travaux sur les deux tonalités.

SORTIE (Mode de sortie)

Le mode de sortie détermine la façon dont les sons prennent l'effet de réverbération, et comment les tonalités apparaissent au niveau des sorties.

Un son réverbéré dans un environnement acoustique se compose de trois parties. Tout d'abord, vous entendez le son direct comme il se déplace de la source vers l'extérieur. Ensuite, la première réflexion une fois résonne, ou plusieurs fois, des murs, le plafond et le plancher. Enfin, vous entendez le son réverbéré car elle reflète à plusieurs reprises dans l'environnement.



Mode (Mode de sortie)

Ici, vous pouvez choisir l'un des quatre modes pour spécifier comment la réverbération appliquée aux deux tons est envoyé à partir de la sortie.

Valeur: 01-04

Fonction d'indication	
01	réverbération stéréo fonctionne sur le son mixte de Haute et Basse-Tones et id envoyé en stéréo.
02	Le mélange du Haut et du Bas prend réverbération stéréo et le son direct est envoyé séparément pour le Haut et le Bas.
03	Seul le Tone supérieur prend réverbération. Supérieure et inférieure sont envoyés Tones séparément.
04	Seule la Basse tonalité prend réverbération, supérieure et inférieure sont envoyés Tones séparément.

Rev (Type de réverbération)

Sélectionne l'un des types 32 réverbération.

Valeur: 1-32

* **Un type de réverbération (une quelconque de types 17-32) à partir d'une autre banque peut être copié dans un type de réverbération (une quelconque de types 17-32) de banque de patch U1-U8.**

& « Copier un type de réverbération » (p. 6)

Rbal (Reverb Balance)

Définit le volume de la réverbération et les sons directs.

Valeur: 0-100

Indication	Fonction
100	Le volume du son de réverbération = maximum, le volume du son direct = 0.
0	Le volume du son de réverbération = 0, le volume du son direct = maximum.

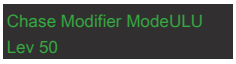
Vol (Volume total)

Définit le volume des deux tons, et ajuste donc la différence de volume entre les correctifs.

Valeur: 0-100

CHASSE

La fonction Chase Play permet à la sortie du Bas tonalité un peu plus tard que le ton supérieur, qui est en fait joué sur le clavier. Cette fonction, cependant, est disponible uniquement en mode clé double ou entier.



Mode (Mode Chase)

Définit comment le son des tons. Selon le niveau Chase et la vitesse, le nombre de répétitions du son retardé diffèrent.

Valeur: UL, ULL, ULU

5 Lorsque le mode clé est double

Fonction d'indication	
UL	Le ton supérieur alors le Bas-Tone est joué.
ULL	Le Haut, le Bas-Tone est répété.
ULU	Le Haut, le Bas et le suppléant de son Upper.

5 Lorsque le mode clé est entier

Fonction d'indication	
UL	Le ton est joué deux fois supérieur.
ULL	Upper Tone est répété.
ULU	Upper Tone est répété.

Lev (Chase Level)

Cela permet de régler le niveau du son qui est entendu après un retard par rapport au ton supérieur, ce qui est entendu en premier. Des valeurs plus élevées produisent un niveau plus élevé.

Valeur: 0-100

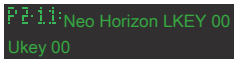
Temps (Temps Chase)

Permet de régler le temps de sondage. Une valeur plus élevée est plus le temps.

Valeur: 0-100

TONE TUNE

La hauteur relative de la Haute et la Basse tonalités peuvent être réglées séparément. En réglant emplacements légèrement différents, un effet de désaccorder peut être obtenu. En outre, en abaissant la hauteur du ton supérieur, et d'élever la hauteur du ton inférieur, les emplacements des deux tonalités peuvent être exactement les mêmes.



LKEY (Touche Maj du Bas-Tone)

Permet de changer la hauteur du ton inférieur en demi-tons.

Valeur: - 24- + 24 (+/- 2 octave)

UKEY (Touche Maj du ton supérieur)

Permet de changer la hauteur du ton supérieur en demi-tons.

Valeur: - 24- + 24 (+/- 2 octave)

LTun (Réglage fin de la Basse Tone)

Permet de régler la hauteur du Tone Lower.

Valeur: - 50- + 50 (+/- 2 cents) env.

UTun (Réglage fin du ton supérieur)

vous permet de régler la hauteur du ton supérieur.

Valeur: - 50- + 50 (+/- 2 cents) env.

MIDI (Fonctions MIDI)

Vous pouvez modifier le réglage des fonctions MIDI inclus Facteur Patch comme suit.



TxCH (Canal de transmission)

Le canal de transmission de chaque patch peut être réglé sur un numéro de canal déférent de base (**« Menu Fonction »** 0 **« MIDI »** 0 **« CH »** paramètre). A B, le numéro de canal est le même que le canal de base.

Valeur: B (élémentaire), 16.1

TxPC (Transmettre changement de programme)

Un numéro de changement de programme à transmettre peut être réglée individuellement pour chaque patch. A OFF, le numéro de changement de programme préprogrammé dans chaque Patch est transmis.

Valeur: OFF, 1-100

SepCH (Canal de réception en mode séparé)

Un canal de réception MIDI en mode séparé peut être réglé individuellement pour chaque patch. A OFF, la réception REGLER dans les fonctions MIDI généralement définies pour le système utilisé est fonction (**« Menu Fonction »** 0 **« MIDI »** 0 **« SepCH »** paramètre).

Valeur: OFF, 1-16

Copie d'un type de réverbération

Copie d'un type de réverbération

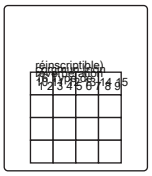
En plus des patches (64 patches), 16 types de réverbération (17-32 sont également enregistrés dans les banques de patch de D-05 (P1-P6, U1-U8). Différents types de réverbération 17-32 sont enregistrés à chaque banque de patch. les types de réverbération, vous pouvez utiliser varient avec le patch sélectionné comme décrit ci-dessous.

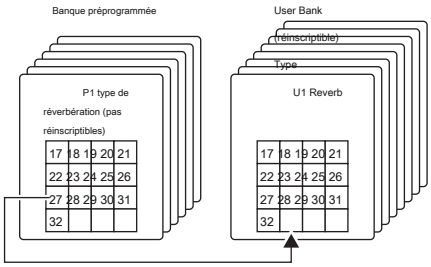
5 Tous les types de réverbération communs (1-16) peuvent être utilisés.

5 Les types de réverbération 17-32 dans les banques individuelles peuvent être utilisées uniquement avec les patchs (64 patches) contenus dans cette banque.

5 types de réverbération à partir d'une banque autre que les bords internes (tout de 1 à 32) peuvent être copiés sur un type de réverbération dans les banques internes (tout de 17 à 32).

5 Ceci est pratique lorsque, par exemple, vous souhaitez utiliser le type de réverbération 25 (Gate Reverb) de la banque de patch P1 au type de réverbération 30 dans la banque de patch U1.





* **Types de réverbération (17-32) sont transférées en même temps que les données de correction lorsque les données de correction est transférée du D-50 à D-05 (en vrac chargés) ou à partir du D-05 au (en vrac déversés) D-50.**

1 Maintenez la [DÉCALAGE] et appuyez sur la touche [ÉCRIRE] bouton.

L'écran Reverb Write apparaît.

```
Reverb écrire à:
U8-24
```

2 Utilisez le [F1] [F2] boutons et la [INCRÉMENT] [DIMINUER] pour sélectionner la destination de la copie.

3 appuie sur le [ ] bouton.

Un message de confirmation apparaît.

```
Reverb Write? [EXIT]: N
[ENT]: Y
```

Si vous décidez d'annuler, appuyez sur la [SORTIE] bouton.

4 appuie sur le [ENTRER] bouton.

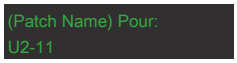
```
Terminé.
```

Une fois la sauvegarde terminée, la destination indique terminée.

Correctifs économie

1 appuie sur le [ÉCRIRE] bouton.

L'écran WRITE apparaît.



2 Utilisez le [INCRÉMENT] [DIMINUER] boutons et la PATCH BANK [1] - [8] et NUMÉRO [1] - [8] pour sélectionner la destination de sauvegarde.

3 appuie sur le [ ] bouton.

Un message de confirmation apparaît.



4 appuie sur le [ENTRER] bouton.



Une fois la sauvegarde terminée, la destination indique terminée.

Paramètres de tonalité (Haut / Bas Menu Tone)

1 Assurez-vous que l'écran PATCH TOP est affiché.

2 appuie sur le [MODIFIER] bouton.

Menu Edition
(TnTune) (RtEdit)

3 Utilisez le [◄] [►] boutons pour changer la page afin que (L-Tone) (U-Tone) est affiché.

Menu Edition
(L-Tone) (U-Tone)

4 Utilisez le [F1] (inférieur) [F2] (boutons du haut) pour sélectionner la le ton que vous souhaitez modifier.

Menu supérieur Tone
(T-Nom) (commun)

5 Utilisez le [◄] [►] boutons pour changer de page, et utilisez la [F1] [F2] pour sélectionner l'élément que vous souhaitez modifier.

Article	Explication
T-Nom (Nom Tone)	Édite le nom de ton. Utilisez le [F1] [F2] pour déplacer le curseur Utilisez les chiffres pour saisir les caractères Appuyez sur la [SORTIE] pour quitter l'écran
Commun	paramètres communs
Partie 1 (Partial 1 Paramètre)	paramètres partiels
Partie 2 (Partielle 2 Paramètre)	
T-Copy (Copie Tone)	Copie un ton. Sélectionnez la source de la copie, puis appuyez sur la [►] bouton Attribuez un nom et appuyez sur la [►] bouton

Paramètres communs (Commun)

& « Struct (Structure) » (p. 8)

& « P-ENV (enveloppe de hauteur) » (p. 8)

& « LFO (Low Frequency Oscillator) » (p. 9)

& « EQ / CHORUS (égaliseur / Chorus) » (p. dix)

struct (Structure)

Str (Numéro de structure)

Sélectionne une des sept façons dont les sont combinés et partials utilisés.

Valeur: 01-07

Nombre	partiel 1	partielle 2	Combinaison de deux Partials
01 S S	S	S	Mélange partiel 1 et 2 partielle.
02 S S R	S	S	Mélange de modulation partielle 1 et Ring-.
03 P S	P	S	Mélange partiel 1 et 2 partielle.
04 P S R	P	S	Mélange de modulation partielle 1 et Ring-.
05 S P R	S	P	Mélange de modulation partielle 1 et Ring-
06 P P	P	P	Mélange partiel 1 et 2 partielle.
07 P P R	P	P	Mélange de modulation partielle 1 et Ring-.

S: Synthétiseur Sound Generator

P: PCM Générateur de sons

R: ring Modulator

P-ENV (Enveloppe de hauteur)

Modifier le P-ENV (Enveloppe)

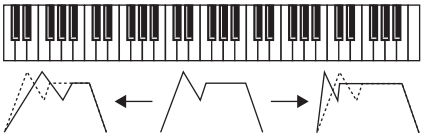
U: P-Velo 00 Modifier Env
TKF 00

Velo (Velocity Range)

Définit l'effet maximum de la vitesse qui contrôle la hauteur de la P-ENV. A des valeurs plus élevées, la vitesse du clavier a un plus grand effet sur l'enveloppe.

Valeur: 0-2

TKF (Keyfollow (temps))

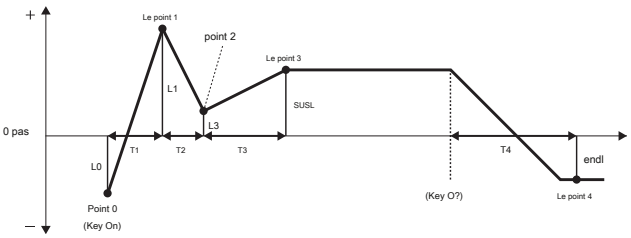


Définit le temps de la P-ENV en fonction de la clé joué. Des valeurs plus élevées changent plus le temps de façon drastique.

Valeur: 0-4

P-ENV temps (Pas temps d'enveloppe)

La courbe d'enveloppe est déterminée par les temps et les niveaux.



T1 (Temps 1)

Définit le temps nécessaire du point 0 (le moment où la touche est pressée) au point 1.

Valeur: 0-50

T2 (Temps 2)

Définit le temps nécessaire du point 1 au point 2.

Valeur: 0-50

T3 (Temps 3)

Définit le temps nécessaire du point 2 au point 3.

Valeur: 0-50

T4 (Temps 4)

Définit le temps nécessaire à partir du moment où la touche est relâchée au point 4.

Valeur: 0-50

P-ENV Niveau Modifier

L0 (Niveau 0)

Définit le pas créé le moment où une touche est enfoncée.

Valeur: - 50- + 50

L1 (Niveau 1)

Règle la hauteur du point 1.

Valeur: - 50- + 50

L2 (Niveau 2)

Règle la hauteur du point 2.

Valeur: - 50- + 50

SUSL (Sustain)

Règle la hauteur du point 3.

Valeur: - 50- + 50

endl (Niveau de fin)

Règle la hauteur du point 4.

Valeur: - 50- + 50

* **Si les niveaux de deux points adjacents sont fixés à des valeurs similaires, le temps entre ces deux points peut se révéler être plus courte que ce qui est réellement défini, voire nul.**

* **La plage de variation maximale de chaque niveau dépend de la plage de vélocité dans P-ENV. (P. 8)**

Niveau de vélocité		Gamme
0	+ 50	+ 1 octave
	- 50	- 1 octave
1	+ 50	+ 1,5 octave
	- 50	-1,5 octave
2	+ 50	+ 2 octave
	- 50	- 2 octave

Pitch Mod (Modulation de hauteur)

Selon la façon dont le LFO dans WG Mod (p. 11) est défini, le vibrato défini ici peut avoir aucun effet.

U: P-Mod Modifier
LFOD 02

LFOD (Profondeur LFO)

Définit la profondeur du LFO-1, qui contrôle le terrain GT. Des valeurs plus élevées accentuent l'effet.

Valeur: 0-100

Levr (Levier Pitch Modulation)

Régler la sensibilité de la profondeur de vibrato commandé par le levier de cintrage. Des valeurs plus élevées accentuent l'effet.

Valeur: 0-100

Aftr (Aftertouch pas de modulation)

Ceci définit la sensibilité de la profondeur de vibrato contrôlé par aftertouch. Des valeurs plus élevées accentuent l'effet de vibrato.

Valeur: 0-100

LFO (Oscillateur basse fréquence)

Les paramètres de LFO-2 et LFO-3 peuvent être configurés comme LFO-1, à l'exception de quelques paramètres.

U: LFO1 Modifier WaveTRI
74 Taux

vague (LFO Waveform)

Sélectionne la forme d'onde du LFO.

Valeur: TRI, SAW, SQU ROND

Indication	Waveform
TRI (Triangle wave)	
VU (en dents de scie)	
SQU (onde carrée)	
ROND (Au hasard)	Waveform change au hasard.

Taux (LFO Rate)

Définit la vitesse (fréquence) du LFO. Des valeurs plus élevées accélèrent le taux.

Valeur: 0-100

Dely (LFO Delay Time)

Ceci définit le temps nécessaire pour le LFO apparaître, à partir du moment où une touche est enfoncée. Des valeurs plus élevées augmentent le temps de retard.

Valeur: 0-100

Sync

Sélectionne le moment de l'oscillation du LFO comme suit. Pour LFO-2 et LFO-3, KEY ne peut pas être sélectionné.

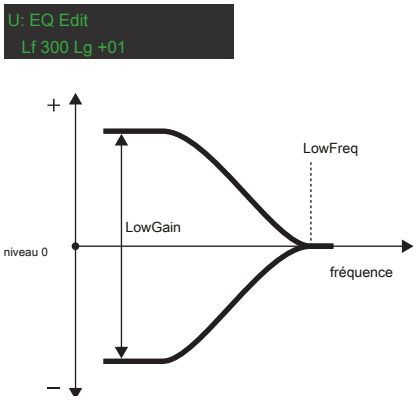
Valeur: OFF, ON, KEY

Indication	Fonction
DE	LFO ne se synchronise pas au clavier.
SUR	Quand une touche est jouée après toutes les clés ont été libérés, le LFO commence son processus de génération d'ondes depuis le début.
CLÉ	LFO commence sa génération d'ondes depuis le début à chaque fois qu'une nouvelle clé est joué.

EQ / CHORUS (Égaliseur / Chorus)

Modifier EQ (égaliseur)

Dans la section égaliseur, la caractéristique de fréquence du son peut être modifié.



lf (Basse fréquence)

Définit la fréquence à laquelle le gain est modifié dans le bas de gamme moyenne.

Valeur: 63, 75, 88, 105, 125, 150, 175, 210, 250, 300, 350, 420, 500, 600, 700, 840 Hz

Lg (Low Gain)

Définit le gain des fréquences plus basses.

« + » le gain paramètres augmentent, et « - » paramètres abaisser.

Valeur: - 12- + 12 dB

Hf (Haute fréquence)

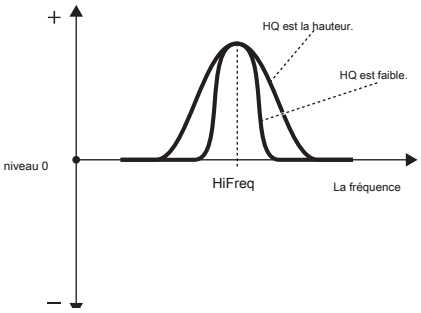
Définit la fréquence à laquelle le gain est modifié dans le milieu de gamme haute.

Valeur: 250, 300, 350, 420, 500, 600, 700, 840 Hz, 1,0, 1,2, 1,4, 1,7, 2.0, 2.4, 2.8, 3.4, 4.0, 4.8, 5.7, 6,7, 8,0, 9,5 kHz

HQ (High Q)

Réglage de la largeur de la bande de fréquences où le gain est renforcée ou coupée. Avec une valeur plus élevée, la bande de fréquences est plus étroite, et vice versa.

Valeur: 0,3, 0,5, 0,7, 1,0, 1,4, 2,0, 3,0, 4,2, 6,0

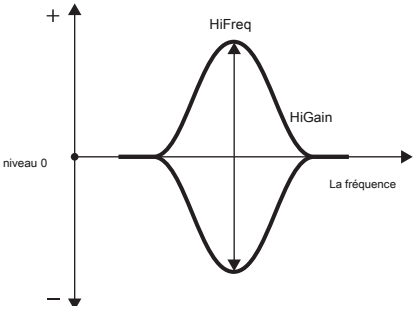


Hg (High Gain)

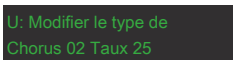
Définit le gain de la fréquence Hf.

« + » les paramètres augmentent le gain et « - » paramètres abaisser.

Valeur: - 12- + 12 dB



Choeur Edit (Refrain)



Type (Type de Chorus)

Sélectionne l'un des 8 effets de chorus de base.

Valeur: 01-08

Indication	Type
01	chorus 1
02	chorus 2
03	Flanger 1
04	Flanger 2
05	Commentaires Choeur
06	Trémolo
07	choeur Tremolo
08	Dimension

Taux (Chorus Rate)

Définit le taux de l'effet de chorus. Des valeurs plus élevées accélèrent le taux.

Valeur: 0-100

Profondeur (Profondeur Chorus)

Définit la profondeur de l'effet chorus. Des valeurs plus élevées accentuent l'effet.

Valeur: 0-100

Bal (Chorus Balance)

Ceci définit la balance du volume du chœur du son de chorus et le son normal.

Valeur: 0-100

Paramètres partiels (Partie 1, Partie 2)

Restriction des paramètres disponibles causés par la structure

En fonction de la structure est utilisée, les paramètres disponibles peuvent être différents.

1 **Certains paramètres inclus dans une partielle que les utilisations un générateur de sons PCM ne sont pas valides.**

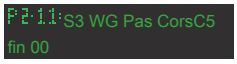
2 **Avec modulation en anneau, certains paramètres**

Partielle 2 deviendra automatiquement le même que celui partielle 1. Par conséquent, les valeurs indiquées à l'écran ne sont pas pertinentes avec les valeurs réelles.

& « PITCH (WG Pitch) » (p. 11)
& « (Formulaire WG) » (p. 12)
& « TVF (Time Variant Filter) » (p. 13)
& « TVA (Time Variant Amplifier) » (p. 15)
& « * Init * » (Initialiser)

PITCH (WG Pitch)

WG Pas (Pas)



Cors (Pas gros)

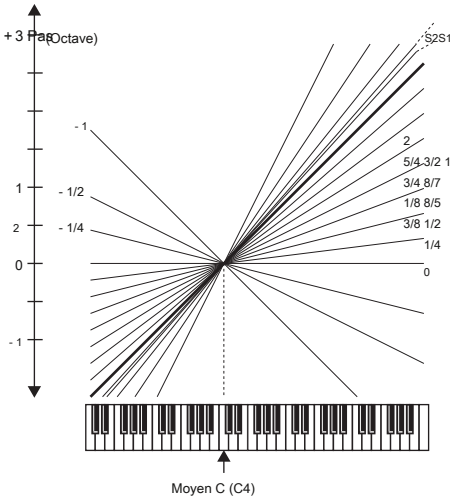
Définit la hauteur standard d'une partielle en demi-tons. La hauteur de référence est la hauteur à C4 clé (milieu C).

Valeur: C1-C7

Bien (Pas fin)

Fait un réglage fin de la hauteur standard.

Valeur: - 50- + 50



KF (Keyfollow (pitch))

Habituellement, le clavier à un synthétiseur attribue un demi-ton à chaque touche. Ce paramètre peut changer le rapport de pas montrer ci-dessous. La valeur représente le nombre octaves sont changés plus de 12 clés.

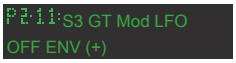
Valeur: - 1, -1/2, -1/4, 0, 1/8, 1/4, 3/8, 1/2, 8/5, 3/4, 8/7, 1, 5/4, 3 / 2, 2, s1, s2

* **S1 ou S2 peuvent être sélectionnés pour des octaves légèrement étirement.**

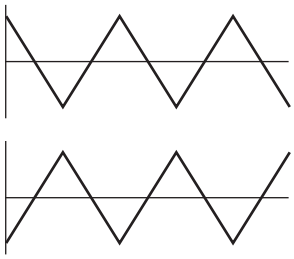
s1: Pas 1 cent de plus d'une octave.

s2: Pas 5 cents de plus d'une octave.

WG Mod (Modulation)



LFO (Mode de LFO)

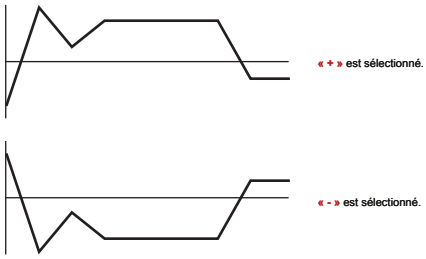


Sélectionne l'un des quatre modes vibrato suivants.

Valeur: OFF, (+), (-), A & L

Indication	Fonction
DE	Pas de vibrato est obtenu.
(+)	Vibrato est activée.
(-)	Vibrato est allumé, mais inversé.
AL	Vibrato peut être obtenue que par Aftertouch et Bender Levier.

ENV (Mode de P-ENV)



Sélectionne l'un des trois modes suivants, la détermination de la façon dont le pas est commandé par P-ENV.

Valeur: OFF, (+), (-)

Indication	Fonction
DE	Aucune modification.
(+)	Emplacement change avec la courbe P-ENV de consigne.
(-)	Emplacement change avec la courbe P-ENV inversé.

Pliez (Mode de Bender)

Sélectionne la façon dont le terrain est contrôlé par le levier bender comme suit.

Valeur: OFF, KF, Norm

Indication	Fonction
DE	Aucune modification de pas en déplaçant le levier à droite ou à gauche.
KF	changements de hauteur dans la plage Bender, situé dans les facteurs de brassage, plus Keyfollow (Pitch) du WG.
Norme	changements de hauteur dans la gamme Bender, définis dans les facteurs de brassage.

Mode de Bender Exemple:

5 Si la gamme Bender (p. 3) est réglée sur 12 (1 octave) et le Keyfollow (Pitch) (p. 11) du groupe de travail est défini sur 2, le changement de hauteur maximale provoquée par le déplacement du levier Bender est de 2 octaves.

5 Lorsque le Keyfollow (Pitch) (p. 11) du groupe de travail est mis à zéro, il n'y a pas de changement de pas causé par le levier Bender.

Forme (Formulaire GT)

WG Forme (Waveform)



vague (Waveform)

Sélectionne la forme d'onde du générateur de sons de synthétiseur.

Valeur: SQU, SAW

Indication	Waveform
SQU (onde carrée)	
VU (en dents de scie)	

* **Une forme d'onde en dents de scie est produite par traitement d'une forme d'onde carrée à la TVF, qui est, toute la forme d'onde carrée sont encore à WG quand une dent de scie est sélectionnée.**

PCM (PCM ondes Nombre)

Ceci permet de sélectionner l'un des 100 différentes ondes échantillonnées du générateur sonore PCM.

& « Waveform » (p. 29)

Valeur: 1-100

PW WG (Largeur d'impulsion)

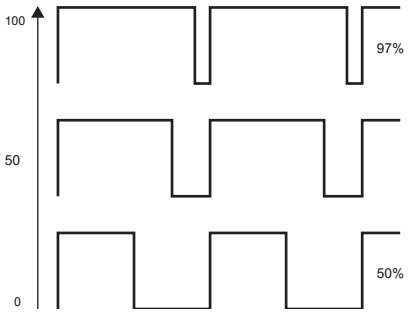


PW (Largeur d'impulsion)

Une forme d'onde carrée a exactement la même largeur, de haut en bas, mais une forme d'onde d'impulsion a des largeurs différentes. Le rapport de la largeur du haut en bas est appelée largeur d'impulsion. En fonction de la valeur de largeur d'impulsion de jeu, le contenu harmonique du son change considérablement.

Valeur: 0-100

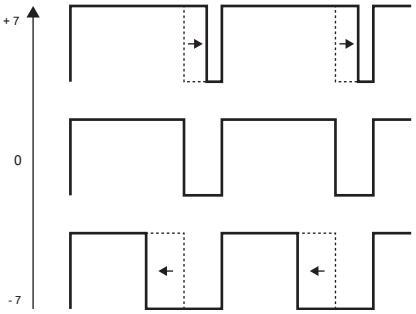
* **Quand une dent de scie est sélectionnée avec le WG forme d'onde, largeur d'impulsion de 50% augmente la hauteur d'une octave.**



Velo (Velocity Range)

Régler la sensibilité de la vitesse qui contrôle la largeur d'impulsion. Avec « - » valeurs, la largeur d'impulsion devient plus petite en jouant sur le clavier plus dur, et avec « + » les valeurs, la largeur d'impulsion devient plus large en jouant au clavier plus difficile.

Valeur: - 7- + 7



Aftr (Aftertouch Range)

Régler la sensibilité de l'aftertouch qui contrôle la largeur d'impulsion. Avec « - » valeurs, la largeur d'impulsion devient plus petite avec aftertouch plus forts, et avec « + » valeurs, la largeur d'impulsion devient plus large avec aftertouch plus forte.

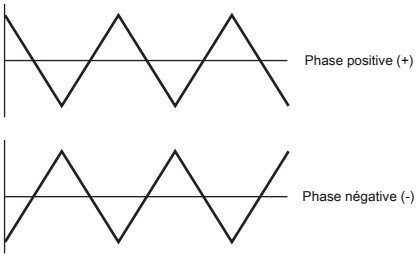
Valeur: - 7- + 7

LFO (LFO Select)

Pulse Width Modulation (PWM) des moyens de modification de la largeur d'impulsion périodique.

LFO Select décide lequel des LFO doit être utilisé pour moduler la largeur d'impulsion.

Valeur: + 1, -1, +2, -2, 3, -3



Indication	LFO (Phase)
+ 1	LFO-1 (+)
- 1	LFO-1 (-)
+ 2	LFO-2 (+)
- 2	LFO-2 (-)
+ 3	LFO-3 (+)
- 3	LFO-3 (-)

LFOD (Profondeur LFO)

Ceci définit la profondeur du PWM. Des valeurs plus élevées accentuent l'effet.

Valeur: 0-100

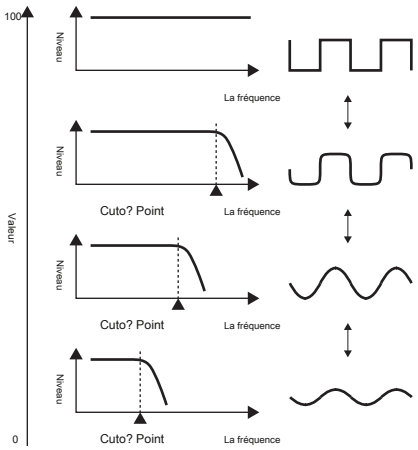
TVF (Time Variant Filter)

TVF

Freq (Fréquence de coupure)

Définit le point de coupure du TVF. Comme vous réduisez la valeur, des fréquences plus élevées sont supprimées et la forme d'onde deviennent progressivement une approximation d'une onde sinusoïdale, le son sera finalement disparaître.

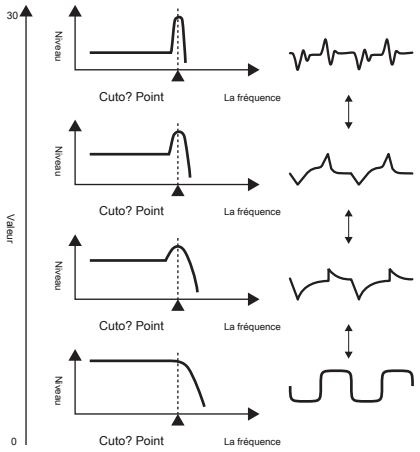
Valeur: 0-100



Reso (Résonance)

Augmente le point de coupure. Comme vous augmentez la valeur, les harmoniques spécifiques sont mis en valeur et le son deviendra plus rare, plus électronique dans la nature.

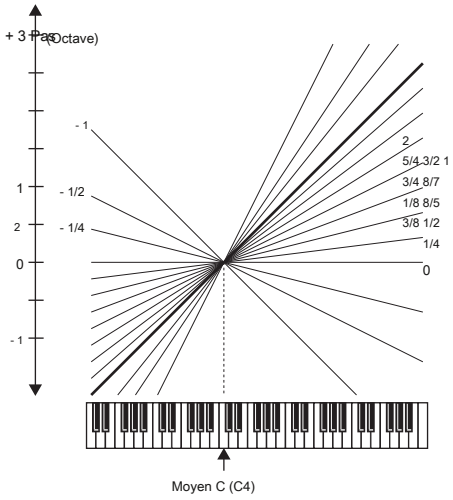
Valeur: 0-30



KF (Keyfollow (Cutoff Point))

Keyfollow peut changer le point de coupure en fonction de la clé joué. Tout comme le terrain Keyfollow du GT, la valeur représente le nombre de plus de 12 octaves changent clés.

Valeur: - 1, -1/2, -1/4, 0, 1/8, 1/4, 3/8, 1/2, 8/5, 3/4, 8/7, 1, 5/4, 3 / 2, 2



BP (Bias Point)

Vous pouvez ajouter un autre changement (= niveau de polarisation) à la courbe Keyfollow, et définir la plage (direction de polarisation) où le niveau de polarisation est valide. La gamme de polarisation est où le niveau de polarisation est valide sur le clavier. Il peut être réglé avec le point de polarisation (où la plage de polarisation commence) et la direction de polarisation (<ou>).

Valeur: < A1- <C7,> A1-> C7

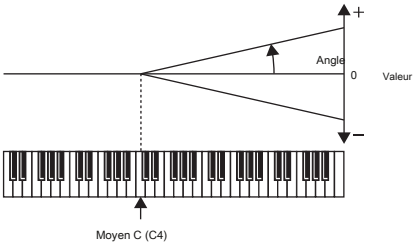
Exemple d'affichage	Exemple Fonction
> C4	Le niveau de polarisation est valable uniquement sur le clavier au-dessus de la touche C4.
<C4	Le niveau de polarisation est valable uniquement sur le clavier sous la touche C4.

BLvl (Niveau Bias)

Le niveau de polarisation peut être réglé. « + » les valeurs augmentent la courbe, et « - » valeur inférieure de la courbe.

Valeur: - 7- + 7

Réglage Keyfollow



La courbe dans le tableau représente la valeur Keyfollow avec le niveau de polarisation ajoutée.

Cela signifie que si la pente Keyfollow est différente, la pente sera différent même si la valeur de la pente à être biaisé est le même.

TVF Keyfollow (Cutoff Point): 0

Direction Bias: > C4

TVF ENV (Enveloppe TVF)



Profondeur (Profondeur ENV)

Définit la profondeur de la modulation ENV TVF qui modifie la fréquence de coupure TVF Point. Des valeurs plus élevées accentuent l'effet.

Valeur: 0-100

Velo (Velocity Range)

Définit la sensibilité de la vitesse que contrôle la profondeur de la TVF ENV. A des valeurs plus élevées, l'effet est plus profond en jouant plus dur.

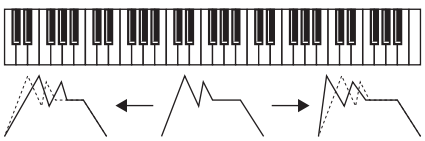
Valeur: 0-100

DKP (Keyfollow (profondeur))

Cela peut changer la profondeur TVF ENV en fonction de la clé joué. Des valeurs plus élevées changent la profondeur plus radicalement.

Valeur: 0-4

TKF (Keyfollow (temps))

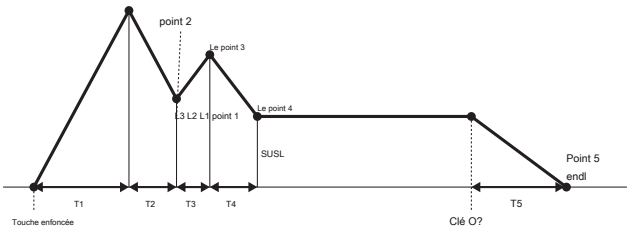


Cela peut changer l'heure de la TVF ENV en fonction de la clé joué. Des valeurs plus élevées changent plus le temps de façon drastique.

Valeur: 0-4

TVF ENV temps (TVF temps d'enveloppe)

Une courbe d'enveloppe est déterminée par les temps et les niveaux.





T1 (Temps 1)

Règle le temps doit atteindre le point 1 du moment où la touche est enfoncée.

Valeur: 0-100

T2 (Temps 2)

Définit le temps nécessaire pour atteindre le point 2 du point 1.

Valeur: 0-100

T3 (Temps 3)

Définit le temps nécessaire pour atteindre le point 3 du point 2.

Valeur: 0-100

T4 (Temps 4)

Définit le temps nécessaire pour atteindre le point 4 du point 3.

Valeur: 0-100

T5 (Temps 5)

Définit le temps nécessaire pour atteindre le point 5 du moment où la touche est relâchée.

Valeur: 0-100

TVF ENV Niveau (Enveloppe TVF Niveau)



L1 (Niveau 1)

Définit le point 1.

Valeur: 0-100

L2 (Niveau 2)

Définit le niveau du point 2.

Valeur: 0-100

L3 (Niveau 3)

Définit le niveau du point 3.

Valeur: 0-100

SUSL (Sustain)

Ceci définit le niveau du point 4.

Valeur: 0-100

endl (Niveau de fin)

Pour abaisser le niveau après avoir relâché la touche, réglez ce paramètre sur 0, et pour élever le niveau, fixé à 100.

Valeur: 0, 100

* **Le niveau final est conservé jusqu'à ce que vous relâchez et jouez à nouveau la touche.**
* **Si les niveaux de deux points adjacents sont fixés à des valeurs similaires, le temps entre ces deux points peut se révéler être plus courte que ce qui est réellement défini, voire nul.**

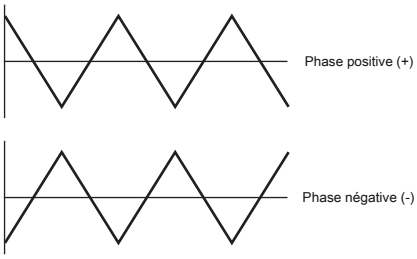
TVF MOD (TVF Modulation)



LFO (LFO Select)

Sélectionne le LFO qui change périodiquement le point de coupure (création d'effets de grondement).

Valeur: + 1, -1, +2, -2, 3, -3



Indication	LFO (Phase)
+ 1	LFO-1 (+)
- 1	LFO-1 (-)
+ 2	LFO-2 (+)
- 2	LFO-2 (-)
+ 3	LFO-3 (+)
- 3	LFO-3 (-)

LFOD (Profondeur LFO)

Définit la profondeur d'un effet de grognement. Des valeurs plus élevées accentuent l'effet.

Valeur: 0-100

Aftr (Aftertouch Range)

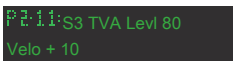
Définit la sensibilité de l'aftertouch qui contrôle le point de coupure.

« - » Des valeurs plus faibles du point de coupure par Aftertouch plus forte, et « + » les valeurs augmenter.

Valeur: - 7- + 7

TVA (Time Variant Amplifier)

TVA



levl (Niveau)

Définit le volume d'un partiel. Des valeurs plus élevées peuvent provoquer une distorsion du son. Dans ce cas, réduisez la valeur. Même lorsque le niveau est mis à zéro ici, le son peut ne pas être complètement coupé si la courbe TVA ENV est élevée.

Valeur: 0-100

Velo (Velocity Range)

Définit la sensibilité de la vitesse qui contrôle le volume du son. « - » valeurs pour diminuer le niveau plus difficile à jouer, et « + » les valeurs augmentent le niveau en plus difficile à jouer.

Valeur: - 50- + 50

BP (Bias Point)

Vous pouvez modifier le volume global du clavier (= niveau de polarisation) à partir du niveau de jeu, et définir la plage (direction de polarisation) où le niveau de polarisation est valide.

Cette gamme de polarisation est où le niveau de polarisation est valide sur le clavier. Il peut être réglé avec le point de polarisation (où il commence plage de polarisation) et la direction de polarisation (<ou>).

Valeur: < A1- <C7,> A1-> C7

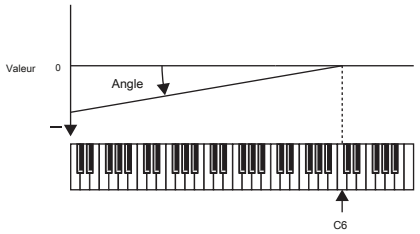
Exemple d'affichage	Fonction Exemple
> C4	Le niveau de polarisation est valable uniquement sur le clavier au-dessus de la touche C4.
<C4	Le niveau de polarisation est valable uniquement sur le clavier sous la touche C4.

BLvl (Niveau Bias)

La courbe (niveau de polarisation) peut être réglée. Des valeurs plus basses font la courbe plus raide.

Valeur: - 12-0

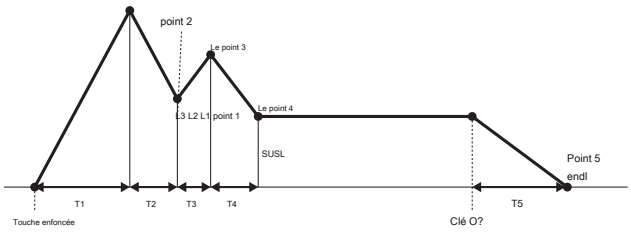
Réglage du volume



Bias Point: > C6

TVA ENV Time (Temps TVA enveloppent)

Une courbe d'enveloppe est déterminée par les temps et les niveaux.





T1 (Temps 1)

Définit le temps nécessaire pour atteindre le point 1 du moment où la touche est enfoncée.

Valeur: 0-100

T2 (Temps 2)

Définit le temps nécessaire pour atteindre le point 2 du point 1.

Valeur: 0-100

T3 (Temps 3)

Définit le temps nécessaire pour atteindre le point 3 du point 2.

Valeur: 0-100

T4 (Temps 4)

Définit le temps nécessaire pour atteindre le point 4 du point 3.

Valeur: 0-100

T5 (Temps 5)

Définit le temps nécessaire pour atteindre le point 5 du moment où la touche est relâchée.

Valeur: 0-100

TVA ENV Niveau (Niveau)



L1 (Niveau 1)

Définit le niveau du point 1.

Valeur: 0-100

L2 (Niveau 2)

Définit le niveau du point 2.

Valeur: 0-100

L3 (Niveau 3)

Définit le niveau du point 3.

Valeur: 0-100

SUSL (Sustain)

Définit le niveau du point 4.

Valeur: 0-100

endl (Niveau de fin)

Pour abaisser le niveau après avoir relâché la touche, réglez ce paramètre sur 0, et pour élever le niveau, fixé à 100.

Valeur: 0, 100

* **Le niveau de fin reste jusqu'à ce que la touche est relâchée et a joué à nouveau. Autrement dit, à une valeur de 100, le son reste. Cependant, les sons One-shot de générateur de son PMC ne restent pas même lorsqu'il est réglé sur 100.**

* **Si les niveaux de deux points adjacents sont fixés à des valeurs similaires, le temps entre ces deux points peut se révéler être plus courte que ce qui est réellement défini, voire nul.**

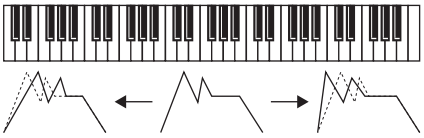
TVA ENV (Enveloppe)



Velo (Suivez Velocity (Temps 1))

Définit la sensibilité de la vitesse que contrôle le temps 1 de la TVA ENV. L'augmentation de la sensibilité raccourcit le temps 1, en forte jeu.

Valeur: 0-4

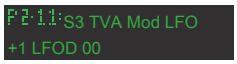


TKF (Keyfollow (temps))

Cela peut changer l'heure o la TVA ENV en fonction de la clé joué. 0 à 4 sont valides. Des valeurs plus élevées changent plus le temps de façon drastique.

Valeur: 0-4

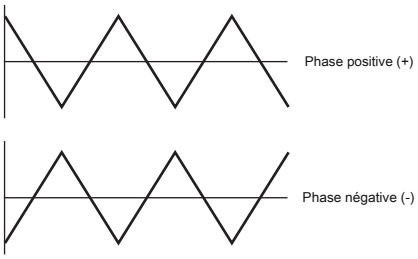
TVA MOD (TVA Modulation)



LFO (LFO Select)

Sélectionne le LFO qui change périodiquement le volume (effets de trémolo).

Valeur: + 1, -1, +2, -2, 3, -3



Indication	LFO (phase)
+ 1	LFO-1 (+)
- 1	LFO-1 (-)
+ 2	LFO-2 (+)
- 2	LFO-2 (-)
+ 3	LFO-3 (+)
- 3	LFO-3 (-)

LFOD (Profondeur LFO)

Définit la profondeur de l'effet de tremolo. Des valeurs plus élevées accentuent l'effet.

Valeur: 0-100

Aftr (Aftertouch Range)

Définit la sensibilité de l'aftertouch qui contrôle le volume.

« - » Des valeurs plus faibles par le volume aftertouch plus fort. Et « + » les valeurs augmentent le volume en aftertouch plus fort.

Valeur: - 7- + 7

Modification du mode clé

La façon dont le mode Key (p. 2) affecte la façon dont les notes retentissent diffère selon que vous utilisez le D-05 en mode mono ou en mode poly.

Mono Mode, mode Poly

Lorsque vous utilisez le D-05 à partir d'un appareil MIDI externe, le D-05 peut recevoir des canaux MIDI des deux façons suivantes. Le D-05 peut être utilisé dans l'un ou l'autre de ces deux modes.

prénom	Fonction
poly mode	Permet le contrôle de plus d'un message clé sur un canal à la fois. Le D-05 est de 16 ou 8 voix polyphoniques (selon le patch utilisé). Ainsi, le mode Poly peut être utilisé le D-05 est contrôlé par un clavier ou d'un séquenceur.
mono mode	Permet seulement un massage MIDI sur un canal. Le D-05 est de 8 voix polyphoniques en utilisant 8 canaux MIDI. Le mode Mono est idéal pour un chapeau Système Guitare MIDI (GR-33, GR-20, etc.) dispose d'un mode mono, et transmet les messages de chaque chaîne séparément sur un canal différent. Dans les autres mots, le mode Mono permet de reproduire les sons de la guitare sans altérer les caractéristiques naturelles de l'instrument.

Sélectionnez le mode Poly ou Mono en fonction du type de mode Message envoyé à partir du périphérique MIDI externe. Lorsque les messages en mode mono sont reçus par le D-05, les messages peuvent maintenant être reçus sur un groupe de canaux (= huit canaux MIDI consécutifs, le canal de base étant le nombre le plus faible).

* **Le mode Mono du D-05 permet de ne recevoir que les notes et les messages bender pour chaque canal, il est donc impossible de définir un son différent pour chaque note séparément.**

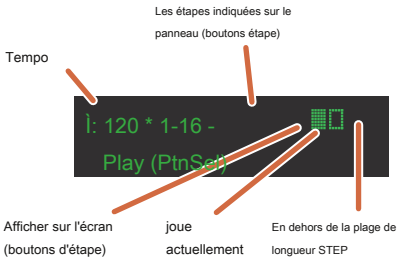
SEQUENCER / ARPEGGIATOR

Lorsque vous souhaitez utiliser le séquenceur, appuyez sur la **[SEQUENCER]** bouton.



La BANQUE PATCH [1] - [8] boutons et NUMBER [1] - [8] boutons indiquent l'état de chaque étape dans la zone d'affichage de l'étape qui est sélectionné (étape: 1-16, 17-32, 33-48, 49-64).

SEQ MAIN (écran séquenceur)



Vous pouvez changer le tempo lorsque le tempo est affiché et aucun élément est **sélectionné par le [F1] [F2] boutons.**

Utilisez le [] [] pour changer la plage des étapes qui sont représentées. appuyez sur une [1] - [16] bouton pour permettre une entrée en échelon. L'écran affiche les informations étape.

STEP INFO	Etape 1 porte 80 C4 D # 4 --- G4

Play / Stop

Pièces / arrête le motif sélectionné.

(PtnSel) Pattern Select

Accède le motif écran de sélection.

SEQ PRM (paramètre de séquenceur)

Dans l'écran SEQ MAIN, maintenez la [DÉCALAGE] et appuyez sur la touche [F2] touche pour accéder à l'écran SEQ PRM.

Len (Longueur)

Indique la longueur du motif (nombre d'étapes).

Valeur: 1-64

Scal (Échelle)

Indique la valeur de note d'un pas.

Valeur: 4, 8, 16, 32, 4T, 8T, 16T

Indication	Explication
4	Note du trimestre
8	Huitième note
16	double croche
32	Trente-deuxième note
4T	note triplet trimestre
8T	triolet de doubles croches
16T	triolet XVI

SHFL (Lecture aléatoire)

Indique la quantité de rythme "rebondir" (lecture aléatoire).

Valeur: - 90-0- + 90

Porte (Porte)

Indique la durée de la note pour une étape.

Valeur: 1-100

off (Arrêt Mode étape)

Indique si des mesures en sourdine seront traitées comme repos ou sautée (mode hors étape).

* **Ce paramètre est pas enregistré dans le modèle.**

Valeur: REST, SKIP

Indication	Explication
DU REPOS	Du repos
SAUTER	Sauter

ord (Etape Order)

Indique l'ordre de lecture des étapes.

* **Ce paramètre est pas enregistré dans le modèle.**

Valeur: →, ←, ← →, → ←, ROND

Indication	Explication
→	Lecture en avant de la première étape. Lire vers l'arrière de la dernière
←	étape. Lecture en avant de la première étape, puis jouer en arrière de la
← →	dernière étape. Jouez avec paires et étapes impaires inversées.
→ ←	
ROND	Jouez au hasard étapes.

S Stp (Commencer par l'étape)

En spécifiant l'étape de démarrage, vous pouvez faire la lecture commence une étape qui est à mi-chemin à travers le motif. Les étapes plus tôt que cette étape ne sont pas jouées.

* **Ce paramètre est pas enregistré dans le modèle.**

1 **Maintenez la [F1] et utilisez les boutons [INCRÉMENT] [DIMINUER] boutons pour modifier la valeur.**

Valeur: -, 1-64

Indication	Explication
-	Non précisé
1-64	Premier pas

E STP (End Step)

En spécifiant la dernière étape, vous pouvez faire une étape qui est à mi-chemin à travers le motif être traité comme si elle était la dernière étape. Les étapes plus tard que cette étape ne sont pas jouées.

* **Ce paramètre est pas enregistré dans le modèle.**

1 **Maintenez la [F2] et utilisez les boutons [INCRÉMENT] [DIMINUER] boutons pour modifier la valeur.**

Valeur: -, 1-64

Indication	Explication
-	Non précisé
1-64	Dernière étape

* Effacer *

Efface le motif.

ECRITURE DE MODÈLE

Bien que l'écran du séquenceur est affiché, appuyez sur la [ÉCRIRE] bouton.

(Nom du motif)

Edits le nom du motif.

[F1] [F2] Boutons: Déplacer le curseur

Tempo

Indique le tempo.

Valeur: OFF, 40-300

Indication	Explication
DE	Le tempo ne sont pas stockées.
40-300	Le motif est stocké avec le tempo spécifié.

battage

Indique la quantité de rythme "rebondir" (lecture aléatoire).

Valeur: OFF, -90-0-90

Indication	Explication
DE	La quantité de lecture aléatoire ne sont pas stockées.
-90-0-90	Le motif est stocké avec la quantité spécifiée de lecture aléatoire.

Patch Pattern

Voici comment spécifier le patch qui est utilisé lorsque le patch est joué.

1 Utilisez le [INCRÉMENT] [DIMINUER] [PRESET / USER] , BANK PATCH, et les touches numériques PATCH pour spécifier la valeur.

2 Si vous souhaitez activer ce paramètre OFF, appuyez sur la [PRESET / USER] bouton puis appuyez sur la [DIMINUER] pour sélectionner « OFF »

Valeur: OFF, P1-11-U8-88

Indication	Explication
DE	Le patch ne sont pas stockées.
P1-11-U8-88	Le modèle joue avec le patch spécifié.

Pendant STEP REC (écran enregistrement pas à pas)

Dans l'écran SEQ MAIN, maintenez la [DÉCALAGE] et appuyez sur la touche [F1] bouton pour accéder à l'écran REC STEP.

Du repos ([F1] bouton)	Reçoit un repos.
Attacher ([F2] bouton)	Entrées d'égalité (la valeur de note est ajouté à l'étape précédente).

Utilisez le [] [] pour changer la plage des étapes qui sont représentées.

Lorsque vous appuyez sur une touche, une note est entrée à l'étape actuelle. L'écran affiche les informations étape.

STEP INFO	Etape 1 porte 80 C4 D # 4 --- G4

appuyez sur une [1] - [16] bouton pour permettre une entrée en échelon. L'écran affiche les informations étape.

STEP INFO	Etape 1 porte 80 C4 D # 4 --- G4

ARP (arpégiateur)

Pour accéder à l'écran arpégiateur, maintenez la [DÉCALAGE] et appuyez sur la touche [SEQUENCER] bouton.



Sw (Commutateur)

Active l'arpégiateur on / off.

Valeur: ÉTEINT ALLUMÉ

Type (Type)

Sélectionne le type de arpège.

Valeur: UP1, U & D1, bas1, UP2, U & D2, down2

Indication	Explication
UP1	Vers le haut d'une octave
U & D1	une octave vers le haut et vers le bas
bas1	Vers le bas d'une octave
UP2	Ascendantes deux octaves
U & D2	deux octaves ascendants et descendants
down2	Vers le bas deux octaves

Scal (Échelle)

Indique la valeur de note d'un pas.

Valeur: 4, 8, 16, 32, 4T, 8T, 16T

Indication	Explication
4	Note du trimestre
8	Huitième note
16	double croche
32	Trente-deuxième note
4T	note triplet trimestre
8T	triolet de doubles croches
16T	triolet XVI

Tenir

Si cette option est activée, l'arpège continue à jouer selon l'accord que vous aviez joué même après que vous relâchez votre main. Si vous jouez un accord alors que l'arpège est tenu, l'arpège change aussi.

Transfert des correctifs vers et à partir du D-50/550

Vous pouvez utiliser MIDI pour transmettre des données de patch (64 patchs) enregistrés sur votre D-50 et de recevoir les données avec le D-05. Cette procédure est connue sous le nom **« Chargement en vrac »** Ceci est un moyen facile et pratique de prendre vos propres patches d'origine (64 patchs) créés avec le D-50 et de les utiliser avec le D-05.

A l'inverse, vous pouvez également envoyer des données de patch éditées en utilisant le D-05 via MIDI au D-50/550. Cette procédure est appelée **« Décharge en vrac »**

* **Lisez ce document avec le Manuel du D-50/550 du propriétaire.**

Transfert de données

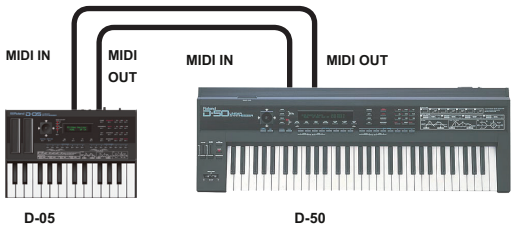
Un ensemble de données peut être envoyé à un autre D-50 en utilisant des messages exclusifs MIDI Roland et stockées sur ce périphérique. C'est appelé **"transfert de données"** ; transmission de données est appelée **« Décharge en vrac, »** et la réception de ces données est appelée **« Chargement en vrac »**

Le transfert de données peut se produire en utilisant l'une des deux méthodes: poignée de main ou à sens unique.

transfert de données Handshake

Handshake transfère les données en vérifiant que l'autre dispositif connecté a reçu correctement les données; cela permet aux données à transmettre de manière fiable et rapide.

<Connexions> Handshake



1 Réglez l'unité de réception et l'unité de transmission à la même canal de base.

2 Désactivez la protection mémoire pour l'unité de réception (« Menu Fonction » 0 « Func » 0 "Protéger" paramètre).

3 Appuyez sur le bouton de transfert de données de la réception l'unité et l'unité de transmission. (Dans le cas du D-50 / D-550)

4 Mettez l'unité de réception dans l'état de réception-prêt.

Opérations sur le D-05

De U1-U8, sélectionnez le groupe que vous souhaitez transférer.

* **P1-P6 ne peut pas être transféré.**

4-1 appuie sur le [FONCTION] bouton.

Menu Fonction (Func)
(MIDI)

4-2 appuie sur le [◄─] bouton pour accéder au (B.Dump) (B.Load) écran.

Menu Fonction (B.Dump)
(B.Load)

4-3 appuie sur le [F2] bouton.

Bien sûr chargement en masse?
[EXIT]: N [ENT]: Y

4-4 appuie sur le [ENTRER] bouton.

Lisez ce document avec le Manuel du D-50/550 du propriétaire.

5 Mettez l'unité de transmission dans la transmission prête condition.

Opérations sur le D-05

De U1-U8, sélectionnez le groupe que vous souhaitez transférer.

* **P1-P6 ne peut pas être transféré.**

5-1 appuie sur le [FONCTION] bouton.

Menu Fonction (Func)
(MIDI)

5-2 appuie sur le [◄─] bouton pour accéder au (B.Dump) (B.Load) écran.

Menu Fonction (B.Dump)
(B.Load)

5-3 Maintenez la [DÉCALAGE] et appuyez sur la touche [F1] bouton.

Bien sûr Bulk Dump? [EXIT]:
N [ENT]: Y

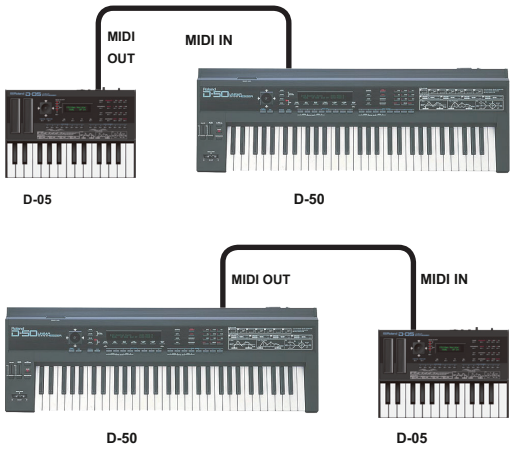
5-4 appuie sur le [ENTRER] bouton.

Lisez ce document avec le Manuel du D-50/550 du propriétaire.

Sens unique de transfert de données

Aller simple est le procédé dans lequel les données sont envoyées depuis une unité indépendamment de l'état de l'unité de réception. Bien que la connexion est simple, il faut un peu plus de temps pour transférer les données que la méthode de transfert de poignée de main.

<Connexion monodirectionnel>



1 Réglez l'unité de réception et l'unité de transmission à la même canal de base.

2 Désactivez la protection mémoire pour l'unité de réception (« Menu Fonction » 0 « Func » 0 "Protéger" paramètre).

3 Appuyez sur le bouton de transfert de données de la réception l'unité et l'unité de transmission. (Dans le cas du D-50 / D-550)

4 Mettez l'unité de réception dans l'état de réception-prêt.

Opérations sur le D-05

De U1-U8, sélectionnez le groupe que vous souhaitez transférer.

* **P1-P6 ne peut pas être transféré.**

4-1 appuie sur le [FONCTION] bouton.

```
Menu Fonction (Func)
  (MIDI)
```

4-2 appuie sur le [◄─] bouton pour accéder au (B.Dump) (B.Load) écran.

```
Menu Fonction (B.Dump)
(B.Load)
```

4-3 Maintenez la [DÉCALAGE] et appuyez sur la touche [F2] bouton.

```
Bien sûr BulkLoad.O? [EXIT]:
N [ENT]: Y
```

4-4 appuie sur le [ENTRER] bouton.

Lisez ce document avec le Manuel du D-50/550 du propriétaire.

5 Mettez l'unité de transmission dans la transmission prête condition.

Opérations sur le D-05

De U1-U8, sélectionnez le groupe que vous souhaitez transférer.

* **P1-P6 ne peut pas être transféré.**

5-1 appuie sur le [FONCTION] bouton.

```
Menu Fonction (Func)
  (MIDI)
```

5-2 appuie sur le [◄─] bouton pour accéder au (B.Dump) (B.Load) écran.

```
Menu Fonction (B.Dump)
(B.Load)
```

5-3 Maintenez la [DÉCALAGE] et appuyez sur la touche [F1] bouton.

```
Bien sûr BulkDump.O?
[EXIT]: N [ENT]: Y
```

5-4 appuie sur le [ENTRER] bouton.

Lisez ce document avec le Manuel du D-50/550 du propriétaire.

Transfert des correctifs du D-50 à D-05

Patches (64 patchs) en vrac chargés à partir du D-50 à D-05 sont temporairement transférées à la banque de patch qui contient le patch actuel. Exemple Actuellement

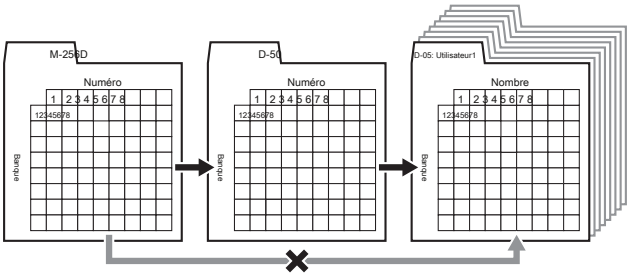
Patch 0 Destination Patch Bank Exemple U1-11: Fantasia

0 User1-11-User1-88

U6-88: Big Wave 0 User6-11-User6-88

5 Les patchs (64 patches) résidant à l'origine dans la destination de chargement en vrac apparaissent avoir été écrasées.

5 Patches sauvegardés sur des cartes mémoire utilisées avec le D-50 (M-256D) ne peuvent être transférés directement à partir de ces cartes mémoire au D-05. Tout d'abord, transférer les données de patch au D-50 de la carte mémoire (M-256D), puis transférer les données de patch de la D-50 à D-05.



Transfert des patches de la D-50/550 et D-05

* **Vous ne pouvez pas les données de charge en vrac quand un patch dans les banques de préréglages - est sélectionné (P1 P6).**

* **L'écran D-05 ne change pas immédiatement après la charge en vrac. Vous pouvez confirmer le résultat du transfert par commutation patches.**

Liste des sons

Correctifs prédéfinis

W = ENTIER, D = DUAL, S = SPLIT

P1 (Preset 1: Original D-50)

	n ° 1	2	3	4	5	6	7	8
BANQUE 1	Fantasia (D)	Harp métal (D)	Duo Jazz Guitare (D)	Cordes Arco (D)	Section Horn (D)	Vivre Calliope (D)	D-50 voix (D)	Rotor lent (D)
2	DigitalNativeDance (D)	Marimba basse (D)	Flûte Duo-Piano (S)	Combie cordes (D)	Harpsichord Stabs (D)	Griitttarr (D)	Atmosphère de Nylon (D)	Électrique synthétique (D)
3	Breathy Chiffer (D)	cloche de Gamelan (D)	Slap Brass (D)	PressureMe cordes (D)	Brass Rich (D)	Tuyau Solo (D)	Bande (D)	Cathédrale organe (D)
4	Thème Shamus (D)	Vibraphone (D)	Bassin Strat Blues (S)	Pizzagogo (D)	Laiton Flutish (D)	Pression Lead Me (W)	Spacieux balayage (W)	Piano-Fifty (D)
5	Les voix de verre (__gVirt_NP_NN_NNPS<__ D)	Hollowed Harp (D)	Session ethnique (D)	Jete cordes (D)	Stereo Polysynth (D)	Tine onde (D)	Syn-Harmonium (W)	Rock Organ (D)
6	Staccato Heaven (D)	Les cloches Orient (D) __gVirt_NP_NN_NNPS<__	E-Bass et E-Piano (S)	Legato cordes (D)	JX Cors cordes (D)	Shakuhachi (D)	Choeur (D)	Nous avons choisi Duo Guitare (D)
7	Nightmare (D)	Syn Marimba (D)	Slap Bass n laiton (S)	Ensemble à cordes (D)	Velo-Brass (W)	Violoncelle numérique (D)	OK Chorale (D)	Pianissimo (D)
8	Intrusion FX (D)	Choix d'acier (D)	Synth basse (D)	Afterthought (D)	Bones (D)	Bouteille ventilateur (D)	Future Pad (D)	PCM E-Piano (D)

Type de réverbération

01.	petite salle
02.	Salle moyenne
03.	grande salle
04.	Chapelle
05.	Boîte
06.	Petite Chambre Métal
07.	Petite chambre
08.	Chambre Medium
09.	Chambre Grand Moyen
dix.	Grande pièce
11.	Retard à l'unité (102 ms)
12.	Retard Cross (180 ms)
13.	Délai Cross (224 ms)
14.	Délai Cross (148-296 ms de)
15.	Court Gate (200 ms)
16.	Porte long (480 ms)
17.	Salle lumineuse
18.	Cave grand
19.	Casserole en acier
20.	Retard (248 ms)
21.	Retard (338 ms)
22.	Délai Cross (157 ms)
23.	Retard Cross (252 ms)
24	Délai Cross (274-137 ms de)
25.	gate Reverb
26.	Porte inverse (360 ms)
27.	Porte inverse (480 ms)
28.	Slap Retour
29.	Slap Retour
30.	Slap Retour
31.	espace Twisted
32.	Espace

P2 (Preset 2: Nouveau D-05)

	n ° 1	2	3	4	5	6	7	8
BANQUE 1	Neo Horizon (D)	Les cloches Aqua (D) __gVirt_NP_NN_NNPS<_Joystk (D)	Le plomb avec	D-50SynBrass (D)	WARM Fat (D)	MoodSwingKeys (D)	PlaceLetsGo hôtes (D)	Déplacer industrielle (D)
2	A Bright Day (D)	Music Box (W)	Marteau Feel (D)	Darjiling (D)	I a vu le jour (D)	MiamiVibe EP (D)	Touche d'alimentation B (D)	Fantaisie Orche MW (D)
3	Alienz in G (D)	Espace harpe (D)	Plomb gargarisme (D)	Tweeters (D)	L'avenir est derrière (D)	80 Clav (D)	DoubleGritBs (D)	Transformé (D)
4	Balayeuse Grim (D)	Supérieur Bell (D)	Minneapolis (D)	Voix spectrales (D)	Pensées (D)	Piano Maison (D)	MoonStroller hôtes (D)	DanceCombination (D)
5	Magnif Pad (D)	Des gouttes Wonder (D)	MuiltMod Ld (D)	Le laiton Synth (D)	Cordes de scie (D)	Fin de l'ère 7 (D)	Mono Octabass (W)	Rave Stab P (D)
6	Rain Forest (D)	Fée Fly (D)	TrashTalk Ld (D)	Hacher cannelures (D)	Atmostrings (D)	Ripper Bars (D)	Synthectric Bass (D)	Travail Auto (S)
7	FastMosphere Pad (D)	Insectes scintillement (D)	Cinquante Plomb (D)	D-Choir (D)	Cordes de ondulation (D)	Ouvrir Da Gate (D)	Basse compression (D)	DeathBrassBand (D)
8	Zenigma Pad (D)	Christmas Time (D)	Narky Light (D)	50 cannelures (D)	Orbite elliptique (D)	Large Doowah (D)	ControllahBs (D)	Touchdown (D)

Type de réverbération

01.	petite salle
02.	Salle moyenne
03.	grande salle
04.	Chapelle
05.	Boîte
06.	Petite Chambre Métal
07.	Petite chambre
08.	Chambre Medium
09.	Chambre Grand Moyen
dix.	Grande pièce
11.	Retard à l'unité (102 ms)
12.	Retard Cross (180 ms)
13.	Délai Cross (224 ms)
14.	Délai Cross (148-296 ms de)
15.	Court Gate (200 ms)
16.	Porte long (480 ms)
17.	Salle lumineuse
18.	Cave grand
19.	Casserole en acier
20.	Retard (248 ms)
21.	Retard (338 ms)
22.	Délai Cross (157 ms)
23.	Retard Cross (252 ms)
24	Délai Cross (274-137 ms de)
25.	gate Reverb
26.	Porte inverse (360 ms)
27.	Porte inverse (480 ms)
28.	Slap Retour
29.	Slap Retour
30.	Slap Retour
31.	espace Twisted
32.	Espace

P3 (Preset 3: PN-D50-01)

	n ° 1	2	3	4	5	6	7	8
BANQUE 1	Rebond arc (D)	Cordes profonde analogique (D)	Psycho cordes (D)	Cordes chaud (D)	Chaîne profonde Ensmbl (D)	Cordes Symphony (D)	Chase Chaîne Ensmb (D)	Baroque Strings (D)
2	Violoncelle (D)	Viola (D)	Violon Solo (D)	Contra Bass (D)	Choeur et cordes (D)	Harpsi cordes (D)	Cors et cordes (D)	Tapis d'impulsion (D)
3	Corne classique (D)	Fanfare (D)	Tuba (W)	Velo-Brass 2 (W)	Laiton Stab (D)	Cors Mallet (D)	Laiton lent balayage (D)	Slappin laiton (D)
4	Saxophone ténor (D)	Saxophone alto (D)	Saxophone soprano (D)	EPiano n Sopranino (S)	Coup sauvage (D)	Presser de Sax (W)	Harmonica (W)	Les soldats sifflement (S)
5	Flûte Piccolo (D)	Hautbois (D)	Basson (D)	Clarinette (D)	Ocarina (W)	Tube de respiration (D)	Calliope (D)	Wabi Sabi (D)
6	Synth Lead 1 (D)	Synth Lead 2 (W)	Griitttarr 2 (D)	5 Synth Lead (W)	Solo analogique (D)	Synth Lead 3 (W)	Gotham faible (W)	Taj Mahal (D)
7	Ham and Organ (D)	Rotor lent 2 (D)	Lent à rapide du rotor (D)	Bonne et Old Days (W)	Percussif E-organe (D)	SlapBass et d'organes (S)	Orgue (W)	Organ étranges (D)
8	Étoile Chorus Paix (D)	Spacy voix (D)	Thinful (D)	V-Harmonium (D)	Applications (D)	Nonnes (D)	Tampon de pression (D)	Digital Sound (D)

Type de réverbération

01.	petite salle
02.	Salle moyenne
03.	grande salle
04.	Chapelle
05.	Boîte
06.	Petite Chambre Métal
07.	Petite chambre
08.	Chambre Medium
09.	Chambre Grand Moyen
dix.	Grande pièce
11.	Retard à l'unité (102 ms)
12.	Retard Cross (180 ms)
13.	Délai Cross (224 ms)
14.	Délai Cross (148-296 ms de)
15.	Court Gate (200 ms)
16.	Porte long (480 ms)
17.	Très petite salle
18.	Moyenne Petite Salle
19.	Salle Grand Moyen
20.	Très grande salle
21.	Slap Back (court)
22.	Slap Back (moyenne)
23.	Slap Back (long)
24	Délai Cross (34-102 ms de)
25.	Délai Cross (103-206 ms de)
26.	Retard Cross (130 ms)
27.	Délai Cross (306-153 ms de)
28.	Délai Cross (191 ms)
29.	Retard Cross (220 ms)
30.	Délai Cross (22.5-284 ms)
31.	Délai Cross (382-11 de ms)
32.	Délai Cross (28-426 ms de)

P4 (Preset 4: PN-D50-02)

	n ° 1	2	3	4	5	6	7	8
BANQUE 1	Piano de synthèse 1 (D)	Montant Pianer (D)	Piano parleur (D)	Piano Tack (D)	Piano de synthèse 2 (W)	Haute Piano (D)	Deux Part Invention (D)	HarpsichordCoupler (W)
2	Piano électrique (D)	Xmod Attaque ePiano (W)	E-Piano harmonique (D)	Réticents E-Piano (D)	Dents (D)	Old Clav (W)	Clav douloureux (D)	Bordage Clav (D)
3	Guitare frettes (D)	Guitare Jazz (W)	Spanishart (D)	Acoustique Guitr Box (D)	Harp (W)	Koto (D)	Sitar (D)	Palms hawaïennes (S)
4	Marimba (D)	Xylophone (D)	Glockenspiel (W)	Acier de la Jamaïque (D)	Perc AAAH (D)	Trémolo BrassBells (D)	5ème Bells Voix (D)	Xylo Gate (W)
5	SambaDrum n Agogo (S)	Batterie Set 1 (S)	Drums Set 2 (S)	Percussion Set 1 (S)	Gron percussion (D)	Bell Arbre (W)	Serrengetti (D)	Bellocell (D)
6	Digitées Bass (D)	Slap Bass 1 (D)	Gifler (D)	Basse cueillies (D)	Fretless Bass (D)	Basse acoustique (D)	Synth Bass 2 (D)	SlapBass-SynBrass (S)
7	Stringz n Bellz (D)	Vague lumineuse (D)	Gotham Accords (D)	Wonderwave (D)	GamelanBells 2 (D)	Cinquième ethnique (W)	Duo japonais 1 (S)	Duo japonais 2 (S)
8	AQUA (D)	Jet Wars (S)	Orchestra Hit (D)	Usine horloge (D)	Des coups de feu - Ricochet (D)	Avance rapide (W)	Air Raid Siren (D)	Balayer boucle sur C (D)

Type de réverbération

01.	petite salle
02.	Salle moyenne
03.	grande salle
04.	Chapelle
05.	Boîte
06.	Petite Chambre Métal
07.	Petite chambre
08.	Chambre Medium
09.	Chambre Grand Moyen
dix.	Grande pièce
11.	Retard à l'unité (102 ms)
12.	Retard Cross (180 ms)
13.	Délai Cross (224 ms)
14.	Délai Cross (148-296 ms de)
15.	Court Gate (200 ms)
16.	Porte long (480 ms)
17.	Chambre très petite
18.	Moyenne Petite Chambre
19.	Chambre Medium
20.	Grande pièce
21.	métal Can
22.	Court Gate (140 ms)
23.	Moyen Gate (250 ms)
24	Longue porte (390 ms)
25.	Porte inverse (270 ms)
26.	Porte inverse (440 ms)
27.	Retard (94 ms)
28.	Retard (122 ms)
29.	Retard (142 ms)
30.	Délai Cross (168 ms)
31.	Retard (212 ms)
32.	Delay (290 ms)

P5 (Preset 5: PN-D50-03)

	n ° 1	2	3	4	5	6	7	8
BANQUE 1	Section String (D)	Syn-Strings Salut (D)	Les chaînes de tension (D)	Cordes planétaire (D)	Orchestre symphonique (D)	Analog Syn cordes (D)	Cordes Crescendo (D)	Pad chaud cordes (D)
2	Violoncelle vibrato (D)	String Quartette (D)	Machine à écrire Pizz (D)	Corne Cordes (D)	Cordes ElecPiano (D)	Hautbois haute cordes (D)	Cello-ViolaPiccolo (D)	Bass-PianoStrings (D)
3	Laiton puissant (D)	Sourdine trompette (W)	Laiton Westerly (D)	Bugle (W)	Brasspad des yeux (D)	Trumpetters (D)	5ème pression Horns (D)	Pianish Cors (D)
4	Baritone saxophone (D)	Saxophones Argent (D)	Saxcessive Tones (D)	Sax (W) Synthétisé	Grognement saxophone (D)	Sopranino Sax (D)	Xarmonica (W)	Bonne Whistler (D)
5	Flûte soufflée (D)	Bohême (D)	Enregistreur (D)	Pipe Breeze (D)	Ensemble Flûtes (D)	Bois (S)	Sacs de tuyau (D)	Clarinette Vibe n (S)
6	Fil de métal lourd (D)	Plomb monophonique (D)	Le plomb d'impulsion (W)	Plomb Squeeze (D)	Plomb Energétique (D)	Monotone Plomb (D)	Harmoniques Lead (D)	Le plomb métallique (D)
7	Orgue Jazz (D)	Tubes énormes (D)	Rotor vitesse (D)	Organ Choral (D)	Cliquez sur Organ (D)	Solid Beat (D)	Mouvement ondulés (D)	Générateur de pression (D)
8	Whispy voix (D)	Alpha Omega Ensemble (D)	Voix n Sawz (D)	4ème Synth voix (D)	Husky voix (D)	Panorama Stereo (D)	Voyageur (D)	Verre Voice 2 (D)

Type de réverbération

01.	petite salle
02.	Salle moyenne
03.	grande salle
04.	Chapelle
05.	Boîte
06.	Petite Chambre Métal
07.	Petite chambre
08.	Chambre Medium
09.	Chambre Grand Moyen
dix.	Grande pièce
11.	Retard à l'unité (102 ms)
12.	Retard Cross (180 ms)
13.	Délai Cross (224 ms)
14.	Délai Cross (148-296 ms de)
15.	Court Gate (200 ms)
16.	Porte long (480 ms)
17.	Retard Cross (114 ms)
18.	Retard Cross (165 ms)
19.	Délai Cross (198 ms)
20.	Retard Cross (240 ms)
21.	Appuyez sur Delay (110-38 ms)
22.	Appuyez sur Delay (50-180 ms)
23.	Appuyez sur Delay (250-500 ms)
24	Retard Pan (250-500 de ms)
25.	Retard à l'unité (136 ms)
26.	Retard à l'unité (205 ms)
27.	Retard à l'unité (270 ms)
28.	Retard à l'unité (355 ms)
29.	Retard à l'unité (430 ms)
30.	Retard à l'unité (500 ms)
31.	Rouler (court)
32.	Rouler (long)

P6 (Preset 6: PN-D50-04)

	n ° 1	2	3	4	5	6	7	8
BANQUE 1	Perc E-Piano (D)	Ballade Piano Choir (D)	New Piano âge (D)	Xmod E-Piano (W)	Vividly Piano (D)	Piano Air (D)	Piano bastringue (D)	clavecin de collection (D)
2	Spanish Guitar (D)	Ringmod Guitare électrique (D)	Gypsy Guitare (D)	Rock Guitar (D)	HarpStrings (D)	Dulcimer voix (D)	Combie Clav (D)	Clav stéréo (D)
3	Jouets dans le grenier (D)	Musique Toybox (D)	Cloches Harmony (D)	Étoile Chime (D)	Kalimba africaine (D)	Okinawa session (S)	Sons jamaïcains (D)	Inde (S)
4	Vibes doux (D)	Effacer Pad de Bell (W)	Marimbell (D)	Café de Venise (de S)	Grand Canyon (S)	Funky Bed Trax (S)	Ohayashi (S)	Koto-BambooFlute (S)
5	Atmosphère numérique (W)	Synth polyphonique (D)	Combo Pad (D)	Synth attaque Reso (D)	Pulse Velo-Oct (D)	Perc Release (D)	Nappes de vapeur (D)	Zean- - (D)
6	Hopper Bass (D)	Pioche basse électrique (D)	Octave Synth Bass (D)	Natural Bass (D)	Glide Bass (D)	Reso-Bass Funky (D)	Steelblue Bass (D)	Découpe Funky (S)
7	Bande n attente (D)	Reso Release (D)	Ballet voix UL (D)	Presspahn SamplHold (D)	Twilight Zone (D)	AfterBend-Panning (D)	Tous Diminish accord (D)	Cosmo voix (D)
8	Zone marécageuse (D)	Forêt Dense (D)	F-1 Grand Prix (D)	Sky passage (D)	Devildom (S)	Les cloches hantée (D)	Vietnam FX (S)	Big Waves (D)

Type de réverbération

01.	petite salle
02.	Salle moyenne
03.	grande salle
04.	Chapelle
05.	Boîte
06.	Petite Chambre Métal
07.	Petite chambre
08.	Chambre Medium
09.	Chambre Grand Moyen
dix.	Grande pièce
11.	Retard à l'unité (102 ms)
12.	Retard Cross (180 ms)
13.	Délai Cross (224 ms)
14.	Délai Cross (148-296 ms de)
15.	Court Gate (200 ms)
16.	Porte long (480 ms)

17.	petite salle
18.	Salle moyenne
19.	grande salle
20.	la grotte
21.	Petite chambre
22.	Chambre Medium
23.	Grande pièce
24	Garage
25.	Slap Retour
26.	petit Can
27.	Boîte en métal
28.	Medium Gate (320 ms)
29.	Porte long (430 ms)
30.	Porte arrière (370 ms)
31.	Espace
32.	espace bride

Waveform

Un tir

Nombre	Indication	Nom PCM
1	Marmba	marimba
2	Ambiance	Vibraphone
3	Xylo1	Xylophone 1
4	Xylo2	Xylophone 2
5	Log_Bs	basse journal
6	Marteau	Marteau
7	JpnDrm	tambour japonais
8	Kalmba	Kalimba
9	Cueillir	Pluck 1
dix	Fente	Fente
11	Agogo	Agogo
12	3angle	Triangle
13	Cloches	Cloches
14	Ongles	Lime à ongles
15	Choisir	Choisir
16	Lpiano	basse Piano
17	Mpiano	Piano Mid
18	Hpiano	haute Piano
19	Harpsi	Clavecin
20	Harpe	Harpe
21	Orgprc	organe Percussion
22	Acier	Cordes en acier
23	Nylon	Cordes nylon
24	Eguit1	Guitare électrique 1
25	Eguit2	Guitare électrique 2
26	Saleté	Guitare sale
27	P_Bass	Choisissez basse
28	Pop	Pop basse
29	Cogner	Cogner
30	UpRite	contrebasse
31	Clarnt	Clarinette
32	Souffle	Souffle
33	Vapeur	Bateau à vapeur
34	FluteH	Flûte traversière haute
35	FluteL	Flûte traversière basse
36	Guiro	Guiro
37	IndFlt	Flûte traversière indienne
38	harmo	Flûte traversière harmoniques
39	Lips1	lèvres 1
40	Lips2	lèvres 2
41	trumpt	Trompette
42	Des os	Trombones
43	Contra	Contrebasse
44	Violoncelle	Violoncelle
45	VioBow	Archet de violon
46	Violns	Violins
47	Pizz	Pizzicart

Boucle

Nombre	Indication	Nom PCM
48	Drawbr	Dessiner des barres (boucle)
49	Horgan	Haute Organ (boucle)
50	Lorgan	Basse Organ (boucle)
51	EP_lp1	Piano électrique (boucle 1)
52	EP_lp2	Piano électrique (boucle 2)
53	CLAVlp	Clavi (Loop)
54	HC_lp	Harpsichord (Loop)
55	EP_lp1	Basse électrique (boucle 1)
56	AB_lp	Basse acoustique (Loop)
57	EB_lp2	Basse électrique (boucle 2)
58	EB_lp3	Basse électrique (boucle 3)
59	EG_lp	Guitare électrique (boucle)
60	CELLlp	CELLlp (Loop)
61	VIOLlp	Violon (Loop)
62	Reedlp	Lead (Loop)
63	SAXip1	Sax (boucle 1)
64	SAXlp2	Sax (boucle 2)
65	Aah_lp	Aah (Loop)
66	Ooh_lp	Ooh (Loop)
67	Manlp1	Male (boucle 1)
68	Spect1	Spectre 1 (Loop)
69	Spect2	Spectrum 2 (Loop)
70	Spect3	Spectrum 3 (Loop)
71	Spect4	Spectrum 4 (Loop)
72	Spect5	Spectre 5 (Loop)
73	Spect6	Spectrum 6 (Loop)
74	Spect7	Spectre 7 (Loop)
75	Manlp2	Male (boucle 2)
76	Bruit	Noise (Loop)

Boucle (Certains des sons 1-76, sont combinés et mis en boucle.)

Nombre	Indication
77	LOOP01
78	Loop02
79	Loop03
80	Loop04
81	Loop05
82	Loop06
83	Loop07
84	Loop08
85	Loop09
86	LOOP10
87	Loop11
88	Loop12
89	Loop13
90	Loop14
91	Loop15
92	Loop16
93	Loop17
94	Loop18
95	Loop19
96	Loop20

Nombre	Indication
97	Loop21
98	Loop22
99	Loop23
100	Loop24

Liste des paramètres

Facteurs de patch

Paramètres communs à tous les écrans (PATCH TOP) (p. 2)

MODE KEY	touche mode	TOUT DOUBLE SPLIT, SEP, gro-S, DOUBLE-S, SPL-US, SPL-LS, SEP-S
DIVISÉ	point de partage	C2-C7
ÉQUILIBRE	Balance ton	0-100
TRANSPOSER	Transposer	- 36- + 36
Chase Commutateur	Chase Commutateur	ÉTEINT ALLUMÉ
portamento	portamento	ÉTEINT ALLUMÉ

CONTROL (p. 3)

pliez	Range Bender	0-12
AfterPB	Aftertouch Bend Range	- 12 + 12
Tenir	Hold Mode	U, L, UL
Temps	portamento Time	0-100
Mode	portamento mode	U, L, UL

SORTIE (p. 4)

Mode	Mode de sortie	1-4
RevType	Type de réverbération	1-32
Revbal	Balance Reverb	0-100
Vol	Volume total	0-100

CHASE (p. 4)

Mode	Chase mode	UL, ULL, ULU
Niveau	Chase Niveau	0-100
Temps	Chase temps	0-100

TUNE TONE (p. 5)

LKEY	L-Tone la touche Shift	- 24- + 24
UKEY	U-Tone la touche Shift	- 24- + 24
LTun	L-Tone Fine Tune	- 50- + 50
UTun	U-Tone Fine Tune	- 50- + 50

MIDI (p. 5)

TxCH	transmettre CH	B, 16/01
TxPC	Transmission de changement de programme	Off, 1-100
SepCH	Mode de réception séparée CH	Off, 1-16

Paramètres de tonalité

Paramètres communs

struct (p. 8)

Structure	struct	Structure	1-7

P-ENV (p. 8)

P. ENV	Velo	Gamme de vitesse	0-2
	TKF	temps Keyfollow	0-4
P-ENV temps	T1	Time1	0-50
	T2	Time2	0-50
	T3	Time3	0-50
	T4	time4	0-50
Niveau P-ENV	L0	level0	- 50-0- + 50
	L1	Niveau 1	- 50- + 50
	L2	Niveau 2	- 50- + 50
	SUSL	sustain	- 50- + 50
	endl	Niveau de fin	- 50- + 50
pitch Mod	LFOD	Profondeur LFO	0-100
	Levier	Levier pas de modulation	0-100
	Aftr	Aftertouch pas de modulation	0-100

LFO (p. 9)

LFO-1	Vague	Waveform	TRI, SAW, SQU ROND
	Taux	Taux	0-100
	Retard	Temporisation	0-100
	Sync	Sync.	Off, On, KEY
LFO-2	Vague	Waveform	TRI, SAW, SQU ROND
	Taux	Taux	0-100
	Retard	Temporisation	0-100
	Sync	Sync.	Éteint allumé
LFO-3	Vague	Waveform	TRI, SAW, SQU ROND
	Taux	Taux	0-100
	Retard	Temporisation	0-100
	Sync	Sync.	Éteint allumé

EQ (p. dix)

EQ	LowFreq	Basse fréquence	63, 75, 88, 105, 125, 150, 175, 210, 250, 300, 350, 420, 500, 600, 700, 840
	LowGain	Gain faible	- 12 + 12
	HiFreq	Haute fréquence	250, 300, 350, 420, 500, 600, 700, 840, 1,0, 1,2, 1,4, 1,7, 2,0, 2,4, 2,8, 3,4, 4,0, 4,8, 5,7, 6,7, 8,0, 9,5
	HiQ	haut Q	0,3, 0,5, 0,7, 1,0, 1,4, 2,0, 3,0, 4,2, 6,0
	HiGain	High Gain	- 12 + 12

Refrain	Type	Type de choeur	1-8
	Taux	chorus Rate	0-100
	Profondeur	Profondeur Chorus	0-100
	Équilibre	Équilibre Chorus	0-100

Paramètres partiels

FORME (p. 12)

WG Wave Form		Waveform	SQU, SAW
	PCM	PCM No. d'onde	1-100
WG PW	PW	Largeur d'impulsion	0-100
	Velo	Gamme de vitesse	- 7- + 7
	Après	aftertouch Range	- 7- + 7
	LFO	Sélectionnez LFO	+ 1, -1, +2, -2, 3, -3
	LFOD	Profondeur LFO	0-100

PITCH (p. 11)

WG Pas	Coars	Grossier	C1-C7
	Bien	Bien	- 50- + 50
	KF	Keyfollow	-1, -1/2, -1/4, 0, 1/8, 1/4, 3/8, 1/2, 8/5, 3/4, 8/7, 1, 5/4, 3 / 2, 2, s1, s2
WG Mod	LFO	mode de LFO	Off, (+), (-), A & L
	ENV	Mode de P-ENV	Off, (+), (-)
	pliez	mode de Bender	Off, KEY, Norm

TVF (p. 13)

TVF	Freq	Fréquence de coupure	0-100
	Reso	Résonance	0-30
	KF	Keyfollow	-1, -1/2, -1/4, 0, 1/8, 1/4, 3/8, 1/2, 8/5, 3/4, 8/7, 1, 5/4, 3 / 2, 2
	BP	Bias Point / Direction Bias <A1 - <C7, > A1 -> C7	
	BLevel	Niveau Bias	- 7- + 7
TVF ENV	Profondeur	Profondeur	0-100
	Velo	Gamme de vitesse	0-100
	DKF	profondeur Keyfollow	0-4
	TKF	temps Keyfollow	0-4
TVF ENV temps	T1	Time1	0-100
	T2	Time2	0-100
	T3	Time3	0-100
	T4	time4	0-100
	T5	temps5	0-100
TVF ENV Niveau	L1	Niveau 1	0-100
	L2	Niveau 2	0-100
	L3	Niveau 3	0-100
	SUSL	sustain	0-100
	endl	Niveau de fin	0, 100

TVA (p. 15)

TVA	Niveau	Niveau	0-100
	Velo	Gamme de vitesse	- 50- + 50
	BP	Bias Point / Direction Bias <A1 - <C7, > A1 -> C7	
	BLevel	Niveau Bias	- 12-0
TVA ENV	Velo	Suivez Velocity	0-4
	TKF	temps Keyfollow	0-4
TVA ENV temps	T1	Time1	0-100
	T2	Time2	0-100
	T3	Time3	0-100
	T4	time4	0-100
	T5	temps5	0-100
TVA ENV Niveau	L1	Niveau 1	0-100
	L2	Niveau 2	0-100
	L3	Niveau 3	0-100
	SUSL	sustain	0-100
	endl	Niveau de fin	0, 100

MOD (p. 15, p. 17)

TVF MOD	LFO	Sélectionnez LFO	+ 1, -1, +2, -2, 3, -3
	LFOD	Profondeur LFO	0-100
	Après	aftertouch Range	- 7- + 7
TVA MOD	LFO	Sélectionnez LFO	+ 1, -1, +2, -2, 3, -3
	LFOD	Profondeur LFO	0-100
	Après	aftertouch Range	- 7- + 7

Paramètres système

Fonction (écran Fonction)

MastTune (Master Tune)	Indique la hauteur de référence.
Protéger	Active protection de la mémoire on / off.
AutoOff	Permet la mise sous tension arrêt automatique lorsqu'un certain laps de temps est écoulé depuis que l'appareil a été joué la dernière fois ou mis en service.
Demo	Indique le temps (minutes) jusqu'à ce que la démo LED commence. Si cette option est désactivée, la démo est désactivée.
LCDCont (Contraste lcd)	Permet de régler le contraste de l'écran.
SndMode (Mode sonore)	**Original** Ce mode simule le moteur sonore du D-50. **Clair** Ce mode utilise le traitement numérique qui est plus précis que sur le D-50, délivrant un son clair.
C1Scale	Spécifie une note de type d'échelle pour le contrôleur de bande (C1).
C2Hold	Pour activer / désactiver la fonction de maintien du dispositif de commande de ruban (C2).

Modèle: D-05 Date: 9

septembre 2017 Version:

1.00

1. Transmission de données

9 **Messages de canaux**

7 **Note off**

Statut	2ème octet	3ème octet
8nH	kkH	vvH

n = numéro de canal MIDI: 0H - FH (canal 1 - 16)

kk = numéro de note: 00H - 7FH (0 - 127)

vv = note off vitesse: 00H - 7FH (0 - 127)

7 **Note sur**

Statut	2ème octet	3ème octet
9nH	kkH v	vH

n = numéro de canal MIDI: 0H - FH (canal 1 - 16)

kk = numéro de note: 00H - 7FH (0 - 127)

vv = Note sur la vitesse: 01H - 7FH (1 - 127)

7 **contrôle du changement**

6 **Bank Select (contrôleur 0, 32)**

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n = numéro de canal MIDI: 0H - FH (canal 1 - 16)

mm, ll = numéro de banque: 00 00H - 7F 7FH (bank.1 - bank.16384)

* Les patchs correspondant à chaque sélection de banque sont les suivantes.

BANK SELECT		NUMÉRO DE PROGRAMME	LOT NUMÉRO DE PATCH BANCAIRE	
MSB	LSB			
087	000	001-064	interne 1	11-88
	001	001-064	interne 2	11-88
	002	001-064	interne 3	11-88
	003	001-064	interne 4	11-88
	004	001-064	interne 5	11-88
	005	001-064	interne 6	11-88
	006	001-064	interne 7	11-88
	007	001-064	interne 8	11-88
	008	001-064	Preset 1	11-88
	009	001-064	Mémoire 2	11-88
	010	001-064	Preset 3	11-88
	011	001-064	préréglage 4	11-88
	012	001-064	Preset 5	11-88
	013	001-064	6 Preset	11-88

6 **Modulation (Contrôleur 1)**

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	01H	vvH

n = numéro de canal MIDI: 0H - FH (canal 1 - 16)

vv = profondeur de modulation: 00H - 7FH (0 - 127)

6 **Volume (Contrôleur 7)**

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	07H	vvH

n = numéro de canal MIDI: 0H - FH (canal 1 - 16)

vv = Volume: 00H - 7FH (0 - 127)

6 **Maintenir 1 (Contrôleur 64)**

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	40H	vvH

n = numéro de canal MIDI: 0H - FH (canal 1 - canal 16)

vv = valeur de contrôle: 00H - 7FH (0 - 127) = OFF 0-63, 64-127 = ON

6 **Portamento Switch (Contrôleur 65)**

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	41H	vvH

n = numéro de canal MIDI: 0H - FH (canal 1 - canal 16)

vv = valeur de contrôle: 00H - 7FH (0 - 127) = OFF 0-63, 64-127 = ON

7 **Changement de programme**

Statut	2ème octet
CnH	ppH

n = numéro de canal MIDI: 0H - FH (canal 1 - canal 16)

pp = Numéro du programme: 00H - 3FH (prog.1 - prog.64)

* Non transmis lorsque le commutateur de changement de programme (système MIDI) est OFF.

7 **Channel Aftertouch**

Statut	2ème octet
DnH	vvH

n = numéro de canal MIDI: 0H - FH (canal 1 - canal 16)

vv = Aftertouch Valeur: 00H - 7FH (0 - 127)

7 **Pitch Bend Change**

Statut	2ème octet	3ème octet
EnH	llH	mmH

n = numéro de canal MIDI: 0H - FH (canal 1 - canal 16)

mm, ll = Emplacement valeur Bender: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0-8191)

9 **Messages du mode canal**

7 **Tous les sons (Numéro du contrôleur 120)**

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	78H	00H

n = numéro de canal MIDI: 0H - FH (canal 1 - canal 16)

7 **Réinitialiser tous les contrôleurs (Numéro du contrôleur 121)**

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	79H	00H

n = numéro de canal MIDI: 0H - FH (canal 1 - canal 16)

7 **OMNI OFF (Numéro du contrôleur 124)**

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7CH	00H

n = numéro de canal MIDI: 0H - FH (canal 1 - canal 16)

7 POLY (Numéro du contrôleur 127)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7FH	00H

n = numéro de canal MIDI: 0H - FH (canal 1 - canal 16)

9 Messages système en temps réel

7 active Sensing

statut
FEH

* Ce message est transmis à des intervalles d'environ 250 ms.

7 Système Exclusif

statut	
F0H	: Système exclusif
F7H	: EOX (fin du message exclusif)

Transmis dans les trois cas suivants.

1. Lorsque d'exploitation en vrac-Dump

2. Si exclusif du système MIDI est « P-Dump », cette unité transmet tous les paramètres dans le patch quand le patch est changé.

3. Si exclusif du système MIDI est « TxEdit », cette unité transmet le paramètre lorsque le paramètre est modifié.

Reportez-vous à la section 3 pour voir les détails.

2. Recevoir des données

9 Messages de canaux

7 Note off

Statut	2ème octet	3ème octet
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = numéro de canal MIDI: 0H - FH (canal 1 - canal 16)

kk = numéro de note: 00H - 7FH (0 - 127)

vv = note off vitesse: 00H - 7FH (0 - 127)

7 Note sur

Statut	2ème octet	3ème octet
9nH	kkH	vvH

n = numéro de canal MIDI: 0H - FH (canal 1 - 16)

kk = numéro de note: 00H - 7FH (0 - 127)

vv = Note sur la vitesse: 01H - 7FH (1 - 127)

7 contrôle du changement

6 Bank Select (contrôleur 0, 32)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n = numéro de canal MIDI: 0H - FH (canal 1 - 16)

mm, ll = numéro de banque: 00 00H - 7F 7FH (bank.1 - bank.16384)

* Les patchs correspondant à chaque sélection de banque sont les suivantes.

BANK SELECT		NUMÉRO DE PROGRAMME	LOT NUMÉRO DE PATCH BANCAIRE	
MSB	LSB			
087	000	001-064	interne 1	11-88
	001	001-064	interne 2	11-88
	002	001-064	interne 3	11-88
	003	001-064	interne 4	11-88
	004	001-064	interne 5	11-88
	005	001-064	interne 6	11-88
	006	001-064	interne 7	11-88
	007	001-064	interne 8	11-88
	008	001-064	Preset 1	11-88
	009	001-064	Mémoire 2	11-88
	010	001-064	Preset 3	11-88
	011	001-064	préréglage 4	11-88
	012	001-064	Preset 5	11-88
	013	001-064	6 Preset	11-88

6 Modulation (Contrôleur 1)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	01H	vvH

n = numéro de canal MIDI: 0H - FH (canal 1 - 16)

vv = profondeur de modulation: 00H - 7FH (0 - 127)

6 Portamento Time (numéro 5 contrôleur)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	05H	vvH

n = numéro de canal MIDI: 0H - FH (canal 1 - 16)

vv = Portamento Time: 00H - 7FH (0 - 127)

6 Entrée de données (numéro de contrôleur 6, 38)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n = numéro de canal MIDI: 0H - FH (canal 1 - 16)

mm, ll = la valeur du paramètre spécifié par RPN / NRPN mm = MSB, LSB = ll

6 Volume (Contrôleur 7)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	07H	vvH

n = numéro de canal MIDI: 0H - FH (canal 1 - 16)

vv = Volume: 00H - 7FH (0 - 127)

6 Maintenir 1 (Contrôleur 64)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	40H	vvH

n = numéro de canal MIDI: 0H - FH (canal 1 - 16)

vv = valeur de contrôle: 00H - 7FH (0 - 127) = OFF 0-63, 64-127 = ON

6 Portamento Switch (Contrôleur 65)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	41H	vvH

n = numéro de canal MIDI: 0H - FH (canal 1 - 16)

vv = valeur de contrôle: 00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

6 RPN MSB / LSB (numéro de commande 100, 101)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n = numéro de canal MIDI: 0H - FH (canal 1 - 16)

mm = octet de poids fort (MSB) du numéro de paramètre spécifié par RPN ll = octet de poids faible (LSB) du numéro de paramètre spécifié par RPN

<<< >>> RPN

Les changements de contrôle comprennent RPN (numéros de paramètres enregistrés), qui sont étendus. Lors de l'utilisation infirmières auxiliaires autorisées, d'abord RPN (numéros de contrôleur 100 et 101, ils peuvent être envoyés dans un ordre quelconque) doivent être envoyés afin de sélectionner le paramètre, puis la saisie de données (numéros de contrôleur 6 et 38) doit être envoyé pour définir la valeur.

Cet appareil reçoit les infirmières auxiliaires autorisées suivantes.

RPN	La saisie des données	
MSB, LSB	MSB, LSB	Remarques
00H, 00H	mmH, llH	Emplacement Bender Range mm: 00h - 0CH (0 - 12 demi-tons) ll: ignoré (traité comme 00H) jusqu'à une octave peuvent être spécifiées en demi-tons.
00H, 01H	mmH, llH	Réglage fin mm, ll: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-50 - 0-50 cent)

7 Changement de programme

Statut	2ème octet
CnH	ppH

n = numéro de canal MIDI: 0H - FH (canal 1 - 16)

pp = Numéro du programme: 00H - 3FH (prog.1 - prog.64)

* Non reçu lorsque le changement de programme Switch (MIDI SYSTEM) est OFF.

7 Channel Aftertouch

Statut	2ème octet
DnH	vvH

n = numéro de canal MIDI: 0H - FH (canal 1 - 16)

vv = Aftertouch Valeur: 00H - 7FH (0 - 127)

7 Pitch Bend Change

Statut	2ème octet	3ème octet
EnH	llH	mmH

n = numéro de canal MIDI: 0H - FH (canal 1 - 16)

mm, ll = Emplacement valeur Bender: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0-8191)

9 Messages du mode canal

7 Tous les sons (Numéro du contrôleur 120)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	78H	00H

n = numéro de canal MIDI: 0H - FH (canal 1 - 16)

* Lorsque ce message est reçu, toutes les notes de sondage actuellement sur le canal correspondant seront désactivés.

7 Réinitialiser tous les contrôleurs (Numéro du contrôleur 121)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	79H	00H

n = numéro de canal MIDI: 0H - FH (canal 1 - 16)

* Lorsque ce message est reçu, tous les contrôleurs sur le canal correspondant seront mis à leurs valeurs de réinitialisation.

7 MONO (Numéro du contrôleur 126)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7EH	mmH

n = numéro de canal MIDI: 0H - FH (canal 1 - 16)

mm = nombre de mono: 00H - 10H (0 - 16)

Mode MONO, chaque message est reconnu sur le canal indiqué ci-dessous.

mm	plage de canaux spécifiée
0	8
1-8	1-8
9-16	8
17 ou plus	ignoré

Si le mode mono est détecté, chaque type de message est reconnu sur les canaux indiqués ci-dessous, en fonction du réglage SYSTEM MIDI « Control ».

Message	Contrôle de la fonction MIDI	
	B.CH	G.CH
Remarque on / off	individuel	
contrôle du changement	de base	Global
Message mode	de base	Global
Changement de programme	de base	Global
aftertouch	de base	Global
Pitch Bend Change	individuel	
Exclusif	de base	Global

réglage « de base » fait référence au canal de base déterminé par le MIDI SYSTEM « CH MIDI »; « Globale » fait référence au canal MIDI qui est numéroté un dessous du canal de base. Cependant, si le canal de base est 1, le canal global sera 16.

7 POLY (Numéro du contrôleur 127)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7FH	00H

n = numéro de canal MIDI: 0H - FH (canal 1 - 16)

* Ces messages de mode (2ème octet = 123-127) sont également reconnues comme tous les sons et Réinitialiser tous les contrôleurs.

9 Système en temps réel message

7 active Sensing

statut

FEH

* Lorsqu'Active de détection est reçue, l'unité commencera à surveiller les intervalles de tous les autres mes- sages. Tout en surveillant, si l'intervalle entre les messages dépasse 300 ms, le même traitement sera effectué All Notes Off sont reçus, et sera interrompu la surveillance intervalle de message.

7 Message exclusif au système

statut

F0H : Système exclusif

F7H : EOX (fin du message exclusif)

* un message exclusif peut changer chaque paramètre soit individuellement ou tous les paramètres, d'un patch ou le ton.

* Reportez-vous à la section 3 pour voir les détails.

3. Communication exclusive

9 3.1 Format du message

Format exclusif Roland messages (type IV) ont tous la structure suivante.

Octet	Explication
FOH	statut exclusif
41H	ID Roland
DEV	Reference de l'appareil
LDM	Modèle-ID
CMD	Commande ID
[CORPS]	Les données
F7H	EOX (fin du message exclusif)

7 état MIDI (F0H), (F7H)

Les messages exclusifs sont inclus entre deux octets d'état; un « ID fabricant » est nécessaire après l'octet d'état F0H. <Ceci est prescrit par la version 1.0 MIDI spécification.>

7 ID Maker (41h)

Ceci est l'ID de Roland. Le « ID fabricant » indique le fabricant dont le message exclusif c'est.

7 Device ID « DEV »

Cette distinction entre plusieurs appareils. Normalement, ce sera une valeur qui est inférieure à une le « canal de base » (00H-0FH), mais dans le cas d'un dispositif qui comporte plusieurs canaux de base, il peut également être spécifié en tant que (00H-1FH).

7 ID de modèle « MDL »

Cela a une valeur fixe pour chaque modèle. Toutefois, si les mêmes données sont utilisées par des modèles différents, la même valeur est utilisée.

Pour l'expansion, (00H) est utilisé; le nombre de (00H) est également utilisé pour différencier les diverses choses. Par exemple,

(01H), (02H), (03H),
(00H, 01H), (00H,
02H), (00H, 00H,
01H)

indiquent chacun des modèles différents.

7 ID de commande « CMD »

Ceci indique le rôle du message.

Par extension, (OOH) est utilisé; le nombre de (OOH) est également utilisé pour différencier les diverses choses. Par exemple,

(01H), (02H), (03H),
(00H, 01H), (00H,
02H), (00H, 00H,
01H)

indiquent chacun des rôles différents.

7 corps de données [CORPS]

Ceci est le corps réel des données transmises ou reçues. La taille et le contenu varient en fonction du « ID modèle » et « ID de commande. »

9 3.2 Transfert de données à l'aide de cartographie d'adresse

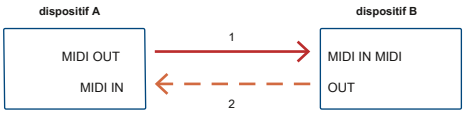
mappage d'adresses est le procédé dans lequel des données sont transférées selon le format décrit dans la section 3.1. Avec cette méthode, les données de forme d'onde, des données audio, commutateur d'information, et les paramètres sont affectés à l'espace d'adressage spécifié pour chaque modèle, de sorte que différents types de données peuvent être transférées en indiquant son adresse.

Cela signifie que le procédé de transfert de données ne diffère pas en fonction du modèle ou du type de données. Il existe deux méthodes de transfert des données: à sens unique et poignée de main. En fonction du modèle et du type de données, l'une ou l'autre des deux méthodes est utilisée, ou, dans certains cas, une seule méthode est possible.

7 méthode à sens unique (voir 3.3)

Cette méthode est adaptée pour transférer des quantités relativement petites de données; il transfère les données en transmettant unilatéralement un message exclusif.

Diagramme de connexion

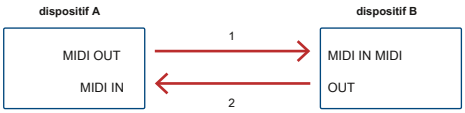


Si « demande de données » (voir 3) est utilisé, la connexion 2 est nécessaire.

7 méthode Handshake (voir 3.4)

Ce procédé transfère des données à l'aide de la vérification bidirectionnel (handshaking) entre la transmission et de réception. Lors du transfert de grandes quantités de données, cette méthode offre une grande fiabilité et un transfert plus rapide.

Diagramme de connexion



Les deux connexions 1 et 2 sont nécessaires.

En ce qui concerne les deux méthodes ci-dessus

* Le « ID de commande » est fixé selon le procédé de transfert.

* Le transfert de données ne peut pas se produire à moins que l'appareil [A] et un dispositif [B] utilisent le même procédé, sont tous deux dans un état qui lui permet de transférer des données, et sont tous les deux ensemble à l'appariement « Device ID » et « ID de modèle ».

9 3.3 Transfert de données à l'aide de la méthode One-Way

Lors du transfert de la quantité relativement faible de données, cette méthode transmet les données de manière unilatérale, sans vérifier chaque message. Cependant, lors de l'envoi consécutivement grande quantité de données, un intervalle approprié de temps (au moins 20 msec) est inséré entre les transmissions. Cette méthode nécessite que le dispositif de réception soit en mesure de recevoir correctement les données dans ce délai.

Types de messages

Octet	Explication
Demande de données 1	RQ1 (11H)
L'ensemble de données	DT1 (12H)

7 Demande de données 1 « RQ1 » (11H)

Transmettre cette option si vous voulez que l'autre appareil pour vous envoyer des données. L'adresse et la taille indiquent la taille des données qui sont demandées.

Si ce message est reçu, et si ce dispositif est capable de transmettre des données, ainsi que l'adresse et la taille sont appropriées, les données demandées est envoyé comme message « remise à zéro des données ». Si ces conditions ne sont pas remplies, rien n'est envoyé.

Octet	Explication
F0H	statut exclusif
41H	ID Roland
DEV	Reference de l'appareil
14H	Modèle-ID (D-50)
11H	Commande ID
aaH	Adresse MSB
⋮	⋮ LSB
ssH	taille MSB
⋮	⋮ LSB
somme	Total de contrôle
F7H	EOX (fin du message exclusif)

* La taille indique l'adresse de l'ensemble des données qui est demandé; il n'est pas le nombre d'octets de données dans un seul message « ensemble de données 1 ».
* Pour chaque modèle, la quantité de données qui peuvent être transmises à un moment donné est fixé en fonction du type de données, et dans certains cas, les données doivent être transmises et reçues dans les divisions de l'adresse indiquée.
* L'adresse et la taille sont des nombres d'octets, et sont déterminés pour chaque « ID de modèle. »
* La somme de contrôle est la valeur qui provoque les sept bits de poids faible à zéro lorsque l'adresse, la taille, et la somme de contrôle lui-même sont ajoutés.

7 Ensemble de données 1 « DT1 » (12H)

Il transmet les données réelles.

Bien que chaque octet individuel de données a une adresse, ce message permet à l'adresse d'un seul élément de données, ou l'adresse de départ de plusieurs éléments de données, ainsi que les seules données, à transmettre dans l'ordre des adresses.

Selon la spécification MIDI, les messages autres que les messages en temps réel ne peut pas interrompre un message exclusif. Compte tenu des dispositifs qui mettent en oeuvre « soft-thru » Roland limite la quantité de données qui est transféré dans un seul ensemble de données « 1 » à un maximum de 256 octets; pour cette raison, une grande quantité de données excède 256 octets sont répartis et transmis en plusieurs morceaux.

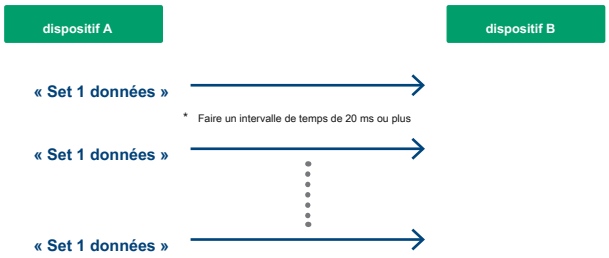
Octet	Explication
F0H	statut exclusif
41H	ID Roland
DEV	Reference de l'appareil
14H	Modèle-ID (D-50)
12H	Commande ID
aaH	Adresse MSB
⋮	⋮ LSB
ssH	Les données
⋮	⋮ ⋮
somme	Total de contrôle
F7H	EOX (fin du message exclusif)

* Ce message permet le transfert de seulement la partie valide dans la fourchette indiquée par le message « demande de données 1 ».
* Pour chaque modèle, le nombre d'éléments de données qui peuvent être transmis est déterminée conformé- à la fois du type ing de données, et dans certains cas, ceux-ci doivent être transmises ou reçues dans les divisions de l'adresse indiquée.
* Le nombre d'octets d'adresse est déterminée pour chaque « ID de modèle. »
* La somme de contrôle est la valeur qui provoque les sept bits de poids faible à zéro lorsque l'adresse, la taille, et la somme de contrôle lui-même sont ajoutés.

7 Exemple de transmission et de réception

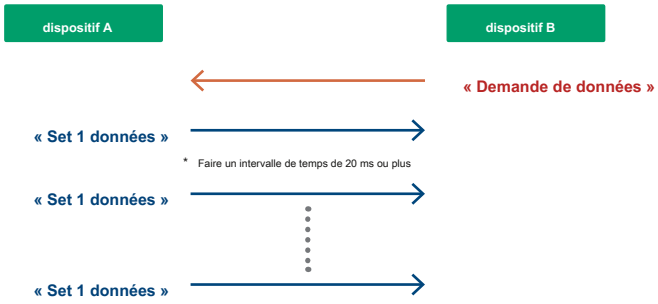
6 Lorsque le dispositif transfère les données (A) à dispositif (B)

transmettre simplement un message « jeu de données 1 ».



6 Lorsque le dispositif (B) demande la transmission de données à partir du dispositif (A)

Tout d'abord un message « demande de données 1 » est transmis. Ensuite, le dispositif (A) transmet un message « jeu de données 1 ».



9 3.4 Transfert de données à l'aide de la méthode Handshake

Les transferts de procédé d'établissement de liaison de données tout en effectuant une vérification bidirectionnelle entre les deux appareils. Étant donné que les données sont transférées en vérifiant si elle a été transférée correctement, il est très fiable, et puisque les données sont transmises successivement, dès que le dispositif de réception est prêt, le transfert de données prend un temps plus court que la méthode à sens unique qui consiste à attendre un intervalle de temps.

Lors du transfert d'une grande quantité de données MIDI, telles que les données de forme d'onde d'échantillonnage ou des données pour tous les sons d'un synthétiseur, la méthode de prise de contact est plus approprié que la méthode à sens unique.

Types de messages

Octet	Explication
Vous voulez envoyer des données	WSD (40H)
demande de données	RQD (41H)
L'ensemble de données	DAT (42H)
Acknowiedge	ACK (43H)
Fin des données	EOD (45H)
Erreur de communication	ERR (4EH)
Rejet	RJC (4FH)

7 Vous voulez envoyer des données « WSD » (40H)

Transmettre cette option lorsque vous souhaitez envoyer des données à l'autre appareil. L'adresse et la taille indiquent la quantité de données que vous souhaitez envoyer.

Si ce message est reçu, et si ce dispositif est capable de recevoir des données, ainsi que l'adresse et la taille sont appropriées, il transmet un message « reconnaître ». Dans le cas contraire, l'appareil émet un message « rejet ».

Octet	Explication
F0H	statut exclusif
41H	ID Roland
DEV	Reference de l'appareil
14H	Modèle-ID (D-50)
40H	Commande ID
aaH	Adresse MSB
⋮	⋮ LSB

Octet	Explication
ssH	taille MSB
⋮	⋮ LSB
somme	Total de contrôle
F7H	EOX (fin du message exclusif)

* La taille indique la plage d'adresses de l'ensemble des données qui est demandé; il n'est pas le nombre d'octets de données dans un seul message « jeu de données ».
* Pour certains modèles, la quantité de données qui peuvent être transmises à un moment donné peut être fixé en fonction du type de données, et dans certains cas, les données doivent être transmises et reçues dans les divisions spécifiques ou divisé par des adresses.

* L'adresse et la taille sont le même nombre d'octets, et sont déterminés pour chaque « ID de modèle. »
* La somme de contrôle est la valeur qui provoque les sept bits de poids faible à zéro lorsque l'adresse, la taille, et la somme de contrôle lui-même sont ajoutés.

7 Demande de données « RQD » (41H)

Ceci est transmise lors de la demande de l'autre appareil pour transmettre des données. L'adresse et la taille indiquent les données et le montant demandé.

Si ce message est reçu, et si ce dispositif est en état d'être en mesure de transmettre des données, et si l'adresse et la taille sont appropriées, il transmet les données demandées comme un message « jeu de données ». Dans le cas contraire, l'appareil émet un message « rejet ».

Octet	Explication
F0H	statut exclusif
41H	ID Roland
DEV	Reference de l'appareil
14H	Modèle-ID (D-50)
41H	Commande ID
aaH	Adresse MSB
⋮	⋮ LSB
ssH	taille MSB
⋮	⋮ LSB
somme	Total de contrôle
F7H	EOX (fin du message exclusif)

* La taille indique la plage d'adresses de l'ensemble des données qui est demandé; il n'est pas le nombre d'octets de données dans un seul message « jeu de données ».
* Pour chaque modèle, la quantité de données qui peuvent être transmises à un moment donné peut être fixé en fonction du type de données, et dans certains cas, les données doivent être transmises et reçues dans les divisions d'adresses spécifiques.

* L'adresse et la taille sont le même nombre d'octets, et sont déterminés pour chaque « ID de modèle. »
* La somme de contrôle est la valeur qui provoque les sept bits de poids faible à zéro lorsque l'adresse, la taille, et la somme de contrôle lui-même sont ajoutés.

7 L'ensemble de données « DAT » (42H)

Cela transfère les données réelles.

Bien que chaque octet de données a une adresse, ce message permet à l'adresse d'un seul élément de données, ou l'adresse de départ de plusieurs éléments de données, ainsi que les données le long de, à transmettre dans l'ordre des adresses.

Selon la spécification MIDI, les messages autres que les messages en temps réel ne peut pas interrompre un message exclusif. Compte tenu des dispositifs qui mettent en oeuvre « soft-thru » Roland limite la quantité de données qui est transféré dans un « jeu de données » unique à un maximum de 256 octets; pour cette raison, une grande quantité de données excède 256 octets sont répartis et transmis en plusieurs morceaux.

Octet	Explication
F0H	statut exclusif
41H	ID Roland
DEV	Reference de l'appareil
14H	Modèle-ID (D-50)
42H	Commande ID
aaH	Adresse MSB
⋮	⋮ LSB
ssH	Les données
⋮	⋮ ⋮
somme	Total de contrôle
F7H	EOX (fin du message exclusif)

* Ce message permet le transfert de seulement la partie valide dans la fourchette indiquée par le message « demande de données » ou « demande de transmission de données ».
* Pour chaque modèle, le nombre d'éléments de données qui peuvent être transmises à la fois peut être déterminé en fonction du type de données, ou peut être transmise et reçue dans les divisions de l'adresse indiquée.

* Le nombre d'octets d'adresse est déterminée pour chaque « ID de modèle. »
* La somme de contrôle est la valeur qui provoque les sept bits de poids faible à zéro lorsque l'adresse, la taille, et la somme de contrôle lui-même sont ajoutés.

7 Acknowledge « ACK » (43H)

Ce message est transmis lorsqu'un message tel que « les données d'émission / réception de la requête », « ensemble de données, » ou « fin de données » a été reçue, et que message a été reçu correctement et que les préparations correspondantes ou le traitement ont été réalisées. Après l'autre appareil reçoit ce message, il procède à l'opération suivante.

Octet	Explication
F0H	statut exclusif
41H	ID Roland
DEV	Reference de l'appareil
14H	Modèle-ID (D-50)
43H	Commande ID
7FH	EOX (fin du message exclusif)

7 Fin des données « NEM » (45H)

Ce message est transmis afin d'informer l'autre appareil que les données ont pris fin. Après ce message, un message « reconnaître » est reçu de l'autre appareil, puis le transfert se termine.

Octet	Explication
F0H	statut exclusif
41H	ID Roland
DEV	Reference de l'appareil
14H	Modèle-ID (D-50)
45H	Commande ID
7FH	EOX (fin du message exclusif)

7 Erreur de communication « ERR » (4EH)

Si le message n'a pas pu être reçu correctement, comme si la vérification valeur de somme ne correspond pas, ce message est transmis à informer l'autre appareil de l'erreur. Cependant, il est également permis de mettre fin à la communication en transmettant un message « rejet » au lieu de ce message. Si ce message est reçu, le dernier message transmis peut être retransmis une fois de plus, ou un message « rejet » peut être transmis pour mettre fin à la communication.

Octet	Explication
F0H	statut exclusif
41H	ID Roland
DEV	Reference de l'appareil
14H	Modèle-ID (D-50)
4EH	Commande ID
7FH	EOX (fin du message exclusif)

7 Rejet « RJC » (4FH)

Ce message est transmis si vous souhaitez mettre fin à la communication de force pour une raison quelconque. Ce message pourrait être transmis dans les cas suivants.

5 Si la taille et la valeur adresse indiquée dans une « transmission / réception de données demande » ou « demande de données » était inappropriée, ou si l'appareil est dans un état où il peut transmettre ou recevoir des données

5 Si l'adresse ou le nombre de données qui ont été transmises est inappropriée

5 Si la transmission / réception de données a été arrêté par une opération de panneau, etc.

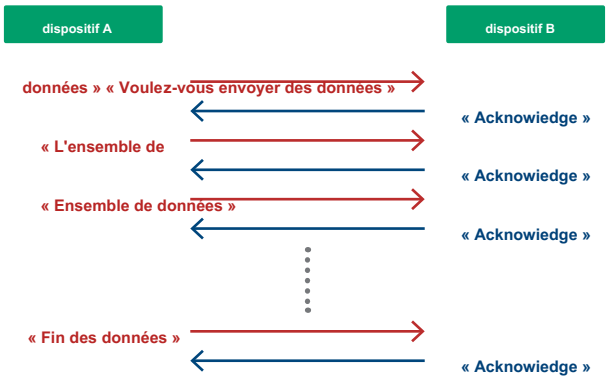
5 Si une erreur de communication

Ce message peut être transmis à tout moment par l'appareil, et le dispositif qui le reçoit doit cesser immédiatement la communication.

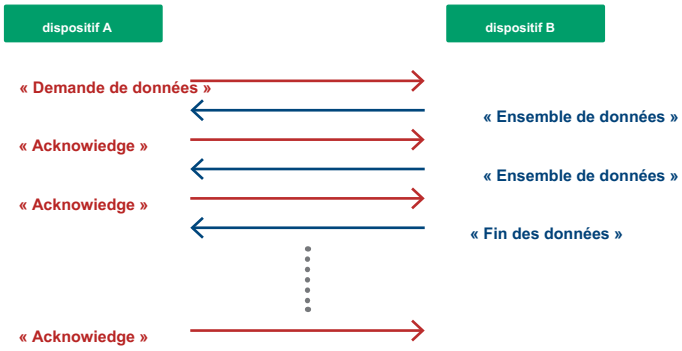
Octet	Explication
F0H	statut exclusif
41H	ID Roland
DEV	Reference de l'appareil
14H	Modèle-ID (D-50)
4FH	Commande ID
7FH	EOX (fin du message exclusif)

7 Exemple de dispositif d'émission

Lorsque le dispositif transfère les données (A) à dispositif (B)

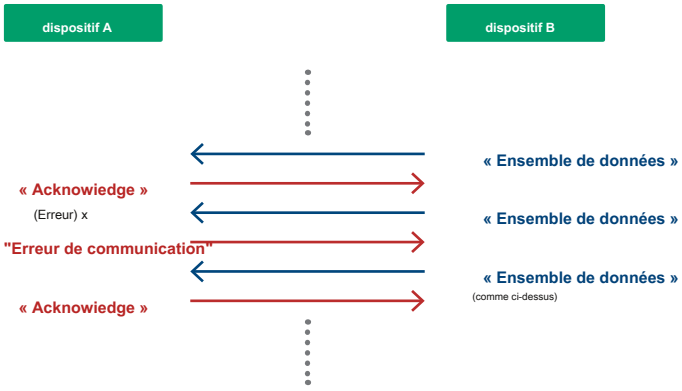


Lorsque le dispositif (A) demande la transmission de données à partir du dispositif (B)

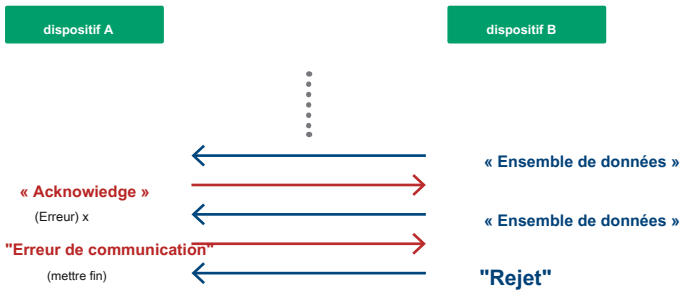


Quand une erreur se produit alors que le dispositif (A) reçoit des données provenant du dispositif (B)

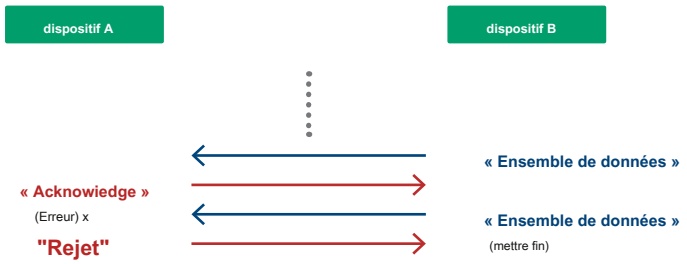
1 Lors d'une demande de retransmission des données à partir du dispositif (B)



2 Lorsque le dispositif (B) rejette la retransmission de données, et mettre fin à la communication



3 Lorsque l'appareil (A) se termine immédiatement



9 3.5 mappage d'adresses

7 zone temporaire

Adresse		La description
[00-00-00]	Partiel supérieur-1	temp-zone
[00-00-40]	-2 partielle supérieure	temp-zone
[00-01-00]	Upper Common	temp-zone
[00-01-40]	Basse-1 partiel	temp-zone
[00-02-00]	Basse partiel 2	temp-zone
[00-02-40]	Basse commun	temp-zone
[00-03-00]	Pièce	temp-zone

7 Espace de travail

Les données de la banque du patch actuellement sélectionné peuvent être transmises et reçues en utilisant les adresses suivantes.

Adresse	La description
[02-00-00]	1-1 Memory Patch
[03/02/40]	Memory Patch 1-2
:	:
[03-5C-40]	Memory Patch 8-8
[03-60-00]	Reverb données 17
[03-62-78]	Reverb données 18
:	:
[04-0C-08]	Reverb données 32

Chaque mémoire patch a la structure suivante. Décalage

	La description
[00-00-00]	Partiel supérieur-1
[00-00-40]	-2 partielle supérieure
[00-01-00]	Upper Common
[00-01-40]	Basse-1 partiel
[00-02-00]	Basse partiel 2
[00-02-40]	Basse commun
[00-03-00]	Pièce

9 3.6 Paramètre partiel

Adresse Décalage	La description				
00H	0vvv vvvv	WG Pas	Grossier	0-72	C1, C # 1 ... C7
01H	0vvv vvvv	WG Pas	Bien	0-100	-50..0 .. + 50
02H	0vvv vvvv	WG Pas	Keyfollow	0-16	-1, -1/2, -1/4, 0, 1/8, 1/4, 3/8, 1/2, 8/5, 3/4, 8/7, 1, 5/4, 3 / 2, 2, s1, s2
03H	0vvv vvvv	WG modulation	mode de LFO	0-3	Off, (+), (-), A & L
04H	0vvv vvvv	WG modulation	Mode de P-ENV	0-2	Off, (+), (-)
05H	0vvv vvvv	WG modulation	mode de Bender	0-2	Off, Keyfollow, Normal
06H	0vvv vvvv	WG Waveform	Waveform	0-1	Square, Sawtooth
07H	0vvv vvvv	WG Waveform	PCM No. d'onde	0-99	1..100
08H	0vvv vvvv	WG largeur d'impulsion		0-100	0..100
09H	0vvv vvvv	WG largeur d'impulsion	Gamme de vitesse	0-14	-7..0 .. + 7
0AH	0vvv vvvv	WG largeur d'impulsion	Sélectionnez LFO	0-5	+ 1, -1, +2, -2, 3, -3
0BH	0vvv vvvv	WG largeur d'impulsion	Profondeur LFO	0-100	0..100
0CH	0vvv vvvv	WG largeur d'impulsion	aftertouch Range	0-14	-7..0 .. + 7
0DH	0vvv vvvv	TVF	Fréquence de coupure	0-100	0..100
0EH	0vvv vvvv	TVF	Résonance	0-30	0..30
0FH	0vvv vvvv	TVF	Keyfollow	0-14	-1, -1/2, -1/4, 0, 1/8, 1/4, 3/8, 1/2, 8/5, 3/4, 8/7, 1, 5/4, 3 / 2, 2
10H	0vvv vvvv	TVF	Bias Point / Direction Bias	0-63,64-127	<A1 ... <C7,> A1 ...> C7
11H	0vvv vvvv	TVF	Niveau Bias	0-14	-7..0 .. + 7
12H	0vvv vvvv	TVF ENV	Profondeur	0-100	0..100
13H	0vvv vvvv	TVF ENV	Gamme de vitesse	0-100	0..100
14H	0vvv vvvv	TVF ENV	profondeur Keyfollow	0-4	0..4
15H	0vvv vvvv	TVF ENV	temps Keyfollow	0-4	0..4
16H	0vvv vvvv	TVF ENV temps	1	0-100	0..100
17H	0vvv vvvv	TVF ENV temps	2	0-100	0..100
18H	0vvv vvvv	TVF ENV temps	3	0-100	0..100
19H	0vvv vvvv	TVF ENV temps	4	0-100	0..100
1AH	0vvv vvvv	TVF ENV temps	5	0-100	0..100
1BH	0vvv vvvv	TVF ENV Niveau	1	0-100	0..100
1CH	0vvv vvvv	TVF ENV Niveau	2	0-100	0..100
1DH	0vvv vvvv	TVF ENV Niveau	3	0-100	0..100
1EH	0vvv vvvv	TVF ENV	sustain	0-100	0..100
1FH	0vvv vvvv	TVF ENV	Niveau de fin	0-1	0, 100
20H	0vvv vvvv	TVF modulation	Sélectionnez LFO	0-5	+ 1, -1, +2, -2, 3, -3
21H	0vvv vvvv	TVF modulation	Profondeur LFO	0-100	0..100
22H	0vvv vvvv	TVF modulation	aftertouch Range	0-14	-7..0 .. + 7
23H	0vvv vvvv	TVA	Niveau	0-100	0..100
24H	0vvv vvvv	TVA	Gamme de vitesse	0-100	-50..0 .. + 50
25H	0vvv vvvv	TVA	Bias Point / Direction Bias	0-63,64-127	<A1 ... <C7,> A1 ...> C7
26H	0vvv vvvv	TVA	Niveau Bias	0-12	-12..0
27H	0vvv vvvv	TVA ENV temps	1	0-100	0..100
28H	0vvv vvvv	TVA ENV temps	2	0-100	0..100
29H	0vvv vvvv	TVA ENV temps	3	0-100	0..100
2AH	0vvv vvvv	TVA ENV temps	4	0-100	0..100
2BH	0vvv vvvv	TVA ENV temps	5	0-100	0..100
2CH	0vvv vvvv	TVA ENV Niveau	1	0-100	0..100
2DH	0vvv vvvv	TVA ENV Niveau	2	0-100	0..100
2EH	0vvv vvvv	TVA ENV Niveau	3	0-100	0..100
2FH	0vvv vvvv	TVA ENV	sustain	0-100	0..100
30H	0vvv vvvv	TVA ENV	Niveau de fin	0-1	0, 100
31H	0vvv vvvv	TVA ENV	Suivre Velocoty	0-4	0..4
32H	0vvv vvvv	TVA ENV	temps Keyfollow	0-4	0..4
33H	0vvv vvvv	TVA modulation	Sélectionnez LFO	0-5	+ 1, -1, +2, -2, 3, -3
34H	0vvv vvvv	TVA modulation	Profondeur LFO	0-100	0..100
35H	0vvv vvvv	TVA modulation	aftertouch Range	0-14	-7..0 .. + 7

Adresse Décalage	La description				
36H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
:	:	:		:	
3FH	0vvv vvvv	Extension		0-127	

9 3.7 Paramètre commun

Adresse Décalage	La description				
00H	0vvv vvvv	Nom Tone	1	0-63	», 'A' - 'Z', 'a' - 'z', '1' - '9', '0', '-'
:	:	:	:	:	:
:	:	:	:	:	:
09H	0vvv vvvv	Nom Tone	dix	0-63	
0AH	0vvv vvvv	Structure No.		0-6	1..7
0BH	0vvv vvvv	P-ENV Modifier	Gamme de vitesse	0-2	0..2
0CH	0vvv vvvv	P-ENV Modifier	temps Keyfollow	0-4	0..4
0DH	0vvv vvvv	P-ENV Time Edit	1	0-50	0..50
0EH	0vvv vvvv	P-ENV Time Edit	2	0-50	0..50
0FH	0vvv vvvv	P-ENV Time Edit	3	0-50	0..50
10H	0vvv vvvv	P-ENV Time Edit	4	0-50	0..50
11H	0vvv vvvv	P-ENV Niveau Modifier	0	0-100	-50..0 .. + 50
12H	0vvv vvvv	P-ENV Niveau Modifier	1	0-100	-50..0 .. + 50
13H	0vvv vvvv	P-ENV Niveau Modifier	2	0-100	-50..0 .. + 50
14H	0vvv vvvv	P-ENV Modifier	sustain	0-100	-50..0 .. + 50
15H	0vvv vvvv	P-ENV Modifier	Niveau de fin	0-100	-50..0 .. + 50
16H	0vvv vvvv	Pitch Mod Modifier	Profondeur LFO	0-100	0..100
17H	0vvv vvvv	Pitch Mod Modifier	Levier pas de modulation	0-100	0..100
18H	0vvv vvvv	Pitch Mod Modifier	Pas Aftertouch modulation 0-100		0..100
19H	0vvv vvvv	LFO-1	Waveform	0-3	Triangle, Sawtooth, Carré, Aléatoire
1AH	0vvv vvvv	LFO-1	Taux	0-100	0..100
1BH	0vvv vvvv	LFO-1	Temporisation	0-100	0..100
1CH	0vvv vvvv	LFO-1	Sync.	0-2	Off, On, Key
1DH	0vvv vvvv	LFO-2	Waveform	0-3	Triangle, Sawtooth, Carré, Aléatoire
1EH	0vvv vvvv	LFO-2	Taux	0-100	0..100
1FH	0vvv vvvv	LFO-2	Temporisation	0-100	0..100
20H	0vvv vvvv	LFO-2	Sync.	0-1	Éteint allumé
21H	0vvv vvvv	LFO-3	Waveform	0-3	Triangle, Sawtooth, Carré, Aléatoire
22H	0vvv vvvv	LFO-3	Taux	0-100	0..100
23H	0vvv vvvv	LFO-3	Temporisation	0-100	0..100
24H	0vvv vvvv	LFO-3	Sync.	0-1	Éteint allumé
25H	0vvv vvvv	EQ Modifier	Basse fréquence	0-15	63, 75, 88, 105, 125, 150, 175, 210, 250, 300, 350, 420, 500, 600, 700, 840
26H	0vvv vvvv	EQ Modifier	Gain faible	0-24	-12..0 .. + 12
27H	0vvv vvvv	EQ Modifier	Haute fréquence	0-21	250, 300, 350, 420, 500, 600, 700, 840, 1,0, 1,2, 1,4, 1,7, 2,0, 2,4, 2,8, 3,4, 4,0, 4,8, 5,7, 6,7, 8,0, 9,5
28H	0vvv vvvv	EQ Modifier	H Q	0-8	0,3, 0,5, 0,7, 1,0, 1,4, 2,0, 3,0, 4,2, 6,0
29H	0vvv vvvv	EQ Modifier	Gain de H	0-24	-12..0 .. + 12
2AH	0vvv vvvv	chœur Modifier	Type de choeur	0-7	1..8
2BH	0vvv vvvv	chœur Modifier	chorus Rate	0-100	0..100
2CH	0vvv vvvv	chœur Modifier	Profondeur Chorus	0-100	0..100
2DH	0vvv vvvv	chœur Modifier	Équilibre Chorus	0-100	0..100
2EH	0vvv vvvv	partielle Muet		0-3	00, 01, 10, 11 (* 1)
2FH	0vvv vvvv	Solde partiel		0-100	0..100
30H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
31H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
32H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
33H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
34H	0vvv vvvv	Extension		0-127	

Adresse Décalage	La description				
35H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
36H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
37H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
38H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
39H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
3AH	0vvv vvvv	Extension		0-127	
3BH	0vvv vvvv	Extension		0-127	
3CH	0vvv vvvv	Extension		0-127	
3DH	0vvv vvvv	Extension		0-127	
3EH	0vvv vvvv	Extension		0-127	
3FH	0vvv vvvv	Extension		0-127	

9 3.8 Patch Paramètre

Adresse Décalage	La description				
00H	0vvv vvvv	Nom de Patch	1	0-63	», 'A' - 'Z', 'a' - 'z', '1' - '9', '0', '-'
:	:	:	:	:	:
:	:	:	:	:	:
11H	0vvv vvvv	Nom de Patch	18	0-63	
12H	0vvv vvvv	touche mode		0-8	Entier, Superposition, Split, séparés, entiers S, Dual-S, Split-US, Split-LS, séparé-S
13H	0vvv vvvv	point de partage		0-60	C2, C # 2 ... C7
14H	0vvv vvvv	portamento mode		0-2	U, L, UL
15H	0vvv vvvv	Hold Mode		0-2	U, L, UL
16H	0vvv vvvv	U-Tone la touche Shift		0-48	-24..0 .. + 24
17H	0vvv vvvv	L-Tone la touche Shift		0-48	-24..0 .. + 24
18H	0vvv vvvv	U-Tone Fine Tune		0-100	-50..0 .. + 50
19H	0vvv vvvv	L-Tone Fine Tune		0-100	-50..0 .. + 50
1AH	0vvv vvvv	Range Bender		0-12	0..12
1BH	0vvv vvvv	Aftertouch (Pitch Bender)		0-24	-12..0 .. + 12
1CH	0vvv vvvv	portamento Time		0-100	0..100
1DH	0vvv vvvv	Mode de sortie		0-3	1..4
1EH	0vvv vvvv	Type de réverbération		0-31	1..32 (17..32 Changer Type)
1FH	0vvv vvvv	Balance Reverb		0-100	0..100
20H	0vvv vvvv	Volume total		0-100	0..100
21H	0vvv vvvv	Balance ton		0-100	0..100
22H	0vvv vvvv	Chase mode		0-2	UL, ULL, ULU
23H	0vvv vvvv	Chase Niveau		0-100	0..100
24H	0vvv vvvv	Chase temps		0-100	0..100
25H	0vvv vvvv	MIDI	transmettre CH	0-16	Base, 1..16
26H	0vvv vvvv	MIDI	Mode de réception séparée CH	0-16	Off, 1..16
27H	0vvv vvvv	MIDI	Transmission de changement de programme	0-100	Off, 1..100
28H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
29H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
2AH	0vvv vvvv	Extension		0-127	
2BH	0vvv vvvv	Extension		0-127	
2CH	0vvv vvvv	Extension		0-127	
2DH	0vvv vvvv	Extension		0-127	
2EH	0vvv vvvv	Extension		0-127	
2FH	0vvv vvvv	Extension		0-127	
30H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
31H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
32H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
33H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
34H	0vvv vvvv	Extension		0-127	

Adresse Décalage	La description		
35H	0vvv vvvv	Extension	0-127
36H	0vvv vvvv	Extension	0-127
37H	0vvv vvvv	Extension	0-127
38H	0vvv vvvv	Extension	0-127
39H	0vvv vvvv	Extension	0-127
3AH	0vvv vvvv	Extension	0-127
3BH	0vvv vvvv	Extension	0-127
3CH	0vvv vvvv	Extension	0-127
3DH	0vvv vvvv	Extension	0-127
3EH	0vvv vvvv	Extension	0-127
3FH	0vvv vvvv	Extension	0-127

9 3.9 Bloc Reverb

Adresse Décalage	La description				
00 00H	0000 AAAA	Les données Reverb 1			
00 01H	0000 bbbb bbbb AAAA			0-255	
00 02H	0000 AAAA	Les données Reverb 2			
00 03H	0000 bbbb bbbb AAAA			0-255	
:	:	:	:	:	:
:	:	:	:	:	:
02 76H	0000 AAAA	Reverb données 188			
02 77H	0000 bbbb bbbb AAAA			0-255	

* 1: Tableau 1 (commune Paramètre - partielle Mute)

POUBELLE	DÉC	La description
00B	0	Partial2 Off, Off Partial1
01B	1	Partial2 Off, On Partial1
10B	2	Partial2 On, Off Partial1
11B	3	Sur Partial2, Partial1 sur

4. Matériel supplémentaire

9 **Décimal et hexadécimal Tableau**

(« H » est ajouté à la fin d'un nombre en notation hexadécimale.)

Dans la documentation MIDI, les valeurs de données et adresses / tailles de messages exclusifs, etc. sont exprimés en valeurs hexadécimaux pour chaque 7 bits.

Le tableau suivant montre comment ceux-ci correspondent à un nombre décimal.

ré	H	ré	H	ré	H	ré	H
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
dix	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6Fh
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

D: décimal H:

hexadécimal

* Les valeurs décimales telles que le canal MIDI, sélection de banque, et le changement de programme sont répertoriés comme une plus grande que les valeurs indiquées dans le tableau ci-dessus.
* Un octet de 7 bits peut exprimer les données dans l'intervalle de 128 étapes. Pour une plus grande précision des données où est nécessaire, il faut utiliser deux octets ou plus. Par exemple, deux nombres hexadécimaux aa BBH exprimant deux octets 7 bits indiquent une valeur de aa x 128 + bb.
* Dans le cas de valeurs qui ont un signe +/-, 00H, 40H = -64 = +/- 0, et 7FH = 63, de sorte que l'expression décimale 64 serait inférieure à la valeur indiquée dans le tableau ci-dessus. Dans le cas de deux types, 00 00H = -8192, 40 00H = +/- 0, et 7F 7FH = 8191. Par exemple, si aa bbH ont été exprimées en décimales, ce serait aa bbH - 40 00H = aa x 128 + bb - 64 x 128.
* Les données marquées « Utiliser grignoté des données » est exprimée en hexadécimal en unités de 4 bits. Une valeur exprimée en 0Bh 0a de quartet de 2 octets a la valeur de hache 16 + b.

<Exemple1> Quelle est l'expression décimale de 5AH?

Dans le tableau précédent, 5AH = 90

<Exemple 2> Quel est l'expression de la valeur décimale de 12 34H donnée en hexadécimal pour chaque 7 bits?

Dans le tableau précédent, puisque 12H = 18 et 34H = 52 18 x 128 + 52

= 2356

<Example3> Quelle est l'expression décimale de la valeur grignoté 0A 03 09 0D?

Dans le tableau précédent, puisque 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13 ((10 x 16 + 3) x

16 + 9) x 16 + 13 = 41885

<Example4> Quelle est l'expression grignoté de la valeur décimale 1258?

16) 1258

16) 78 ... 10

16) 4 ... 14

0 ... 4

Etant donné que dans le tableau précédent, 0 = 00H, 04H = 4, 14 = 0EH, 10 = 0AH, le résultat est: 00 04 0E 0AH.

Synthétiseur linéaire

Modèle: D-05

Tableau d'implémentation MIDI

Date: 9 septembre 2017

Version: 1.00

Fonction...		Transmis	Reconnu	Remarques
Basic Channel	Par défaut changé	1 au 16 janvier	1 au 16 janvier	Memorized
Mode	Messages par défaut Altered	X **********	Mode 3 Mono, Poly, mode Omni Off 1 0 Mode 3 Mode 2 0 Mode 4	
Numéro de note	 : True voix	0-127 **********	0-127 0-127	
Rapidité	Note sur OFF Remarque	bœuf	bœuf	
aftertouch	Key Ch de	xx	xo * 1	
Pitch bend		o * 1 o	* 1	
contrôle du changement	0,32 1 5 7 6,38 64 65 o 100101	* 1 o * 1 xxxxo * 1 X	o * 1 o * 1 o * 1 o * 1 o * 2 o * 1 o * 1 (0,1) * 2	Banque sélectionnez Modulation Portamento Time Volume de données d'entrée 1 Maintenez Portamento SW RPC (LSB, MSB)
Changement de programme		0-127 * 1 0-63	* 1	
système exclusif		o * 1 o	* 1	
système commun	: Chanson Pos: Song Sel: Tune	xxx	xxx	
Système temps réel	: Horloge: Début: Continuer: Arrêter	ooxo	oooo	
aux messages	: All Sound Off: Réinitialiser tous les contrôleurs: Local On / Off: de toutes les notes: Omni Mode Off: Omni Mode On: Mono Mode On: Poly Mode On: Active Sensing: Remise à zéro du système	xo bœuf	oo (123-127) bœuf	Memorized
Remarques	* 1 Peut être réglé à O ou X manuellement et mémorisée. * 2 RPC = numéro de contrôle de paramètres enregistrés. RPC # 0: Pitch bend sensibilité RPC # 1: réglage fin maître des valeurs des paramètres sont données par la saisie des données			

Mode 1: Omni On, Poly

Mode 2: Omni On, Mono

Mode 3: Omni Off, Poly

Mode 4: Omni Off, Mono

o: Oui x:

Non