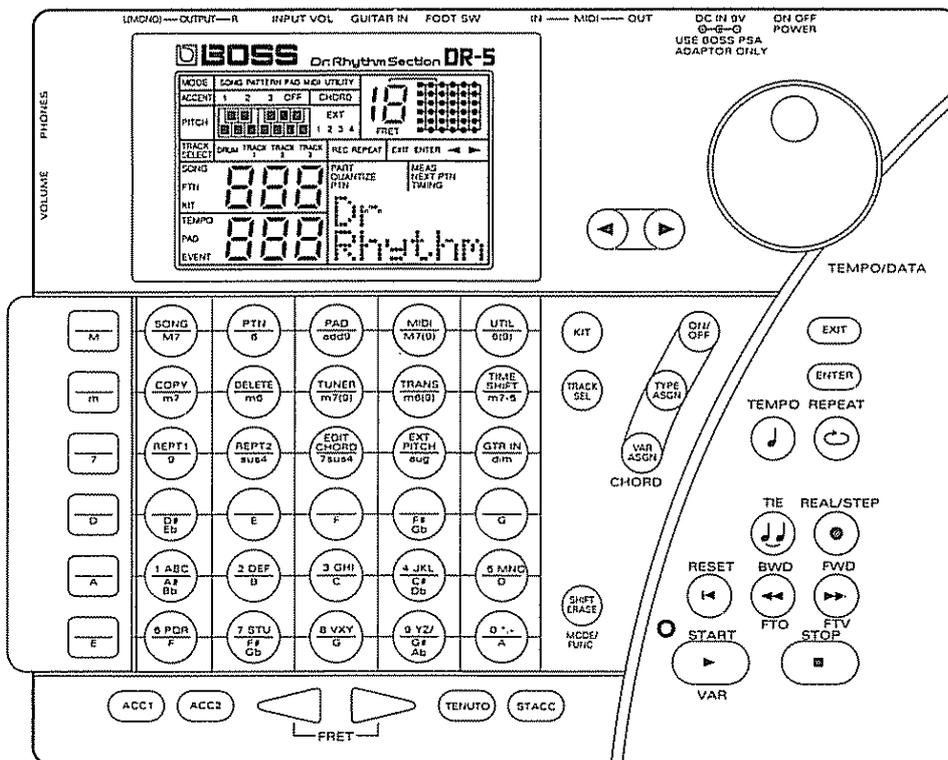
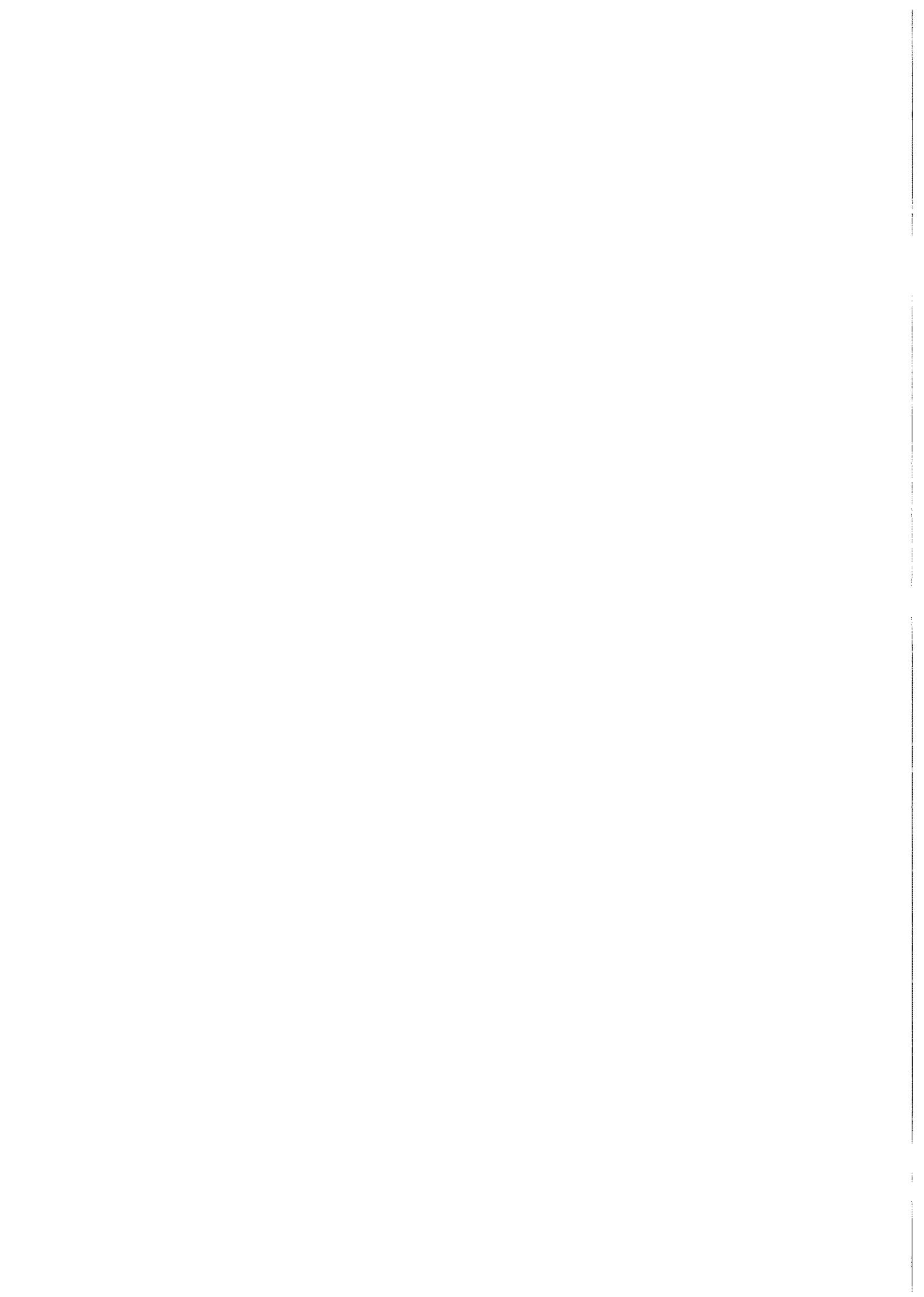


BOSS®

DR-5 Dr. Rhythm Section

Mode d'emploi





BOSS®

DR-5

Dr. Rhythm Section

Merci et félicitations pour votre choix de la section rythmique DR-5BOSS.

La DR-5 est une unité rythmique sophistiquée qui, contrairement à ses consœurs conventionnelles, vous permet de créer et de stocker des motifs de basse et d'accompagnement en plus des Patterns rythmiques.

Avant de commencer, veuillez prendre le temps de lire la totalité de ce manuel. De cette façon, vous comprendrez mieux toutes les fonctions remarquables que procure cette unité et vous assurerez des années de fonctionnement sans problème.

Boutons de la façade dans le texte

Dans ce manuel, chaque bouton de la façade est représenté par le nom imprimé sur ou au-dessus du bouton.

[Exemple]

Touche Staccato : [STACC]

Touche Start : [START]

Touche curseur: [<] [>]

Table des matières

Remarques importantes	4
Fonctions de la DR-5	5
DESCRIPTION EXTERNE.....	6
Face avant.....	6
Face arrière.....	7
Face latérale	7
Afficheur.....	8

Chapitre 1 Jeu

[1] Préparation	1-2
1. Faire les connexions	1-2
2. Comment insérer les piles.....	1-3
3. Mise sous tension.....	1-4
[2] Reproduction de démonstrations	1-5
[3] Ecoute des Patterns	1-6
1. Jeu de Pattern	1-6
2. Réglage du Tempo	1-7
3. Coupure des pistes.....	1-7
[4] Jeu sur les Pads pour produire des sons.....	1-8
1. Changement de Kit	1-8
2. Changement de pistes.....	1-9
3. Accents.....	1-10
4. Décalage de frette.....	1-11
5. Cordes à vide	1-12
6. Notes brèves	1-13
7. Notes longues.....	1-13

Chapitre 2 Survol de la DR-5

(Comment sont créés les Patterns)

[1] Création des Patterns	2-2
[2] Organisation de la DR-5	2-3
[Changement de mode]	2-3
[3] Modification des valeurs numériques (Réglages)	2-4
[4] Qu'est-ce qu'un Kit?.....	2-6
[Changement de Kits]	2-6
[5] Utilisation des Pads	2-7
[Comment jouer de la batterie]	2-7
[Jeu des mélodies]	2-7
[Jeu des accords]	2-7

Chapitre 3 Création de Patterns

[1] Procédure d'écriture de Patterns	3-2
1. Réglages initiaux pour l'écriture de Patterns	3-4
[Faire les réglages].....	3-5
2. Ecriture en temps réel.....	3-6
[En cas d'erreur durant la programmation]	3-6
3. Ecriture en pas à pas.....	3-7
4. Programmation d'accords.....	3-9
5. Mode d'édition en pas à pas	3-10
[2] Fonctions d'écriture de Pattern...	3-12
1. Effacement de Patterns	3-12
2. Copie de Patterns	3-13
3. Transposition de Patterns.....	3-14
4. Swing.....	3-15
5. Décalage dans le temps	3-17
6. Modification des réglages de métronome.	3-18
[3] Travail d'écriture d'un Pattern..	3-19
1. Programmation d'un Pattern de batterie en pas à pas.....	3-19
2. Programmation d'un Pattern de basse en temps réel.....	3-21
3. Programmation de l'accompagnement en accord (pas à pas/programmations d'accord)	3-22

Chapitre 4 Création de morceaux

[1] Procédure d'écriture de morceau	4-2
1. Réglages initiaux pour l'écriture de morceau	4-2
2. Ecriture en temps réel.....	4-4
3. Ecriture en pas à pas.....	4-4
[2] Fonctions utiles pour l'écriture de morceau	4-7
1. Effacement de données de morceau ...	4-7
2. Copie de données de morceau	4-8
3. Effacement de partie.....	4-9
4. Insertion de partie	4-10

Chapitre 5 Reproduction de morceaux et Patterns

[1] Reproduction de morceau	5-2
1. Reproduction en continu	5-3
2. Chaînage de morceau	5-3
Faire les réglages	5-3
3. Répétition de section	5-4
Faire les réglages de répétition	5-4
Comment fixer le point de répétition	5-4

- [2] Changements de pattern5-7
 - prédéterminé5-7
 - 1. Concept5-7
 - 2. Faire les réglages5-7
 - 3. Procédure5-9

Chapitre 6 Changement de l'assignation des sons aux Pads

- [1] Edition du son des instruments6-2
 - 1. A propos des paramètres de sons.....6-2
 - 2. Edition6-8
- [2] Copie de Kits6-9

Chapitre 7 Utilisation des fonctions d'accord

- [1] Changer le type d'accord (Chord Assign)7-2
- [2] Définir des accords originaux (Edit Chord)7-4
- [3] Utilisation d'un accord d'origine .7-6

Chapitre 8 Utilisation d'un guitare pour programmer

- [1] Fonctions pour l'emploi d'une guitare.....8-2
- [2] Connexion d'une guitare/exercices8-3
- [3] Fonction accordeur (Tuner).....8-5
- [4] Programmation de Patterns avec la guitare8-6

Chapitre 9 Connexion avec des appareils MIDI externes

- [1] A propos du MIDI9-2
 - 1. Echange de données MIDI9-2
 - A propos des prises MIDI9-2
 - Canaux MIDI.....9-2
 - 2. Messages MIDI reconnus par la DR-5 ...9-3
 - Messages traités par chaque canal MIDI9-3
 - A propos des numéros de note9-4
 - A propos de la dynamique.....9-4
 - Messages traités indépendamment des canaux MIDI (System Messages)9-5
 - Tableau d'équipement MIDI]9-5

- [2] Reproduction synchronisée9-6
 - 1. Faire les connexions9-6
 - 2. Réglages du mode de synchronisation .9-6
 - 3. A propos de l'affichage de Tempo.....9-7
- [3] Faire jouer un appareil MIDI externe/ Utiliser l'instrument comme générateur de sons MIDI.....9-8
 - 1. A propos des paramètres9-8
 - 2. Making the Settings.....9-11
- [4] Transfert de données par messages exclusifs9-13
 - 1. Transmission (Bulk Dump).....9-13
 - 2. Réception9-14

Chapitre 10 Autres fonctions

- [1] Réglages de pédale commutateur10-2
- [2] Réglages du décalage de frette10-3
- [3] Contrôle de la mémoire encore disponible10-4
- [4] Effacement de tous les Patterns .10-4
- [5] Effacement de tous les morceaux 10-5

Chapitre 11 Référence

- [1] Retour aux réglages d'usine (initialisation)11-2
- [2] Messages d'erreur.....11-3
- [3] Mauvais fonctionnement11-5
- [4] Réglages d'usine des Kits Preset.11-7
- [5] Tableaux vierges11-8
- Messages exclusifs Roland.....11-11
- Équipement MIDI11-13
- Tableau d'équipement MIDI11-19
- Caractéristiques.....11-20
- Index.....11-21

Remarques Importantes

Alimentation

- Avant de connecter cette unité avec d'autres appareils, éteignez tous les instruments; cela aidera à prévenir dommages et mauvais fonctionnements.
- N'utilisez pas pour cette unité un circuit d'alimentation servant déjà à un appareil générateur de parasites, un moteur électrique ou un système variateur de lumière par exemple
- L'alimentation nécessaire à cette unité est indiquée sur sa plaque d'identification (face arrière). Assurez-vous que la tension de votre installation correspond
- Lorsque vous déconnectez l'adaptateur secteur de la prise murale, saisissez la fiche elle-même, ne tirez jamais sur le cordon
- Si une unité doit rester inutilisée durant une longue période, déconnectez le cordon d'alimentation.
- L'utilisation d'un adaptateur secteur est recommandée car la consommation électrique de l'unité est assez élevée. Toutefois, si vous utilisez des piles, choisissez-les de type alcaline
- Lorsque vous installez ou remplacez les piles, référez-vous à "Comment insérer les piles" (page. 1-3)

Emplacement

- Ne soumettez pas l'unité à des températures extrêmes (par exemple à l'exposition directe au soleil dans un véhicule fermé). Évitez de l'utiliser ou de la stocker dans des environnements poussiéreux ou humides ou encore sujets à de hauts niveaux de vibration.
- Utiliser l'appareil près d'amplificateurs de puissance (ou d'autres équipements à gros transformateurs) peut induire des parasites.
- Cet appareil peut interférer avec la réception de radio et de télévision. Ne l'utilisez donc pas à proximité de tels récepteurs.
- N'exposez pas l'unité à des températures extrêmes et ne l'installez pas près d'appareils produisant de la chaleur. L'exposition directe au soleil dans un véhicule fermé peut déformer ou décolorer l'unité

Maintenance

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

Précautions additionnelles

- Protégez l'unité des chocs violents
- Ne laissez aucun objet ou liquide d'aucune sorte pénétrer dans l'appareil. Si cela se produisait malgré tout, cessez immédiatement toute utilisation. Contactez un service de maintenance qualifié dès que possible.
- Ne heurtez jamais l'afficheur et ne lui appliquez aucune forte pression.

- Si un mauvais fonctionnement se produit ou si vous suspectez un problème, cessez immédiatement toute utilisation. Contactez un service de maintenance qualifié dès que possible.
- Pour éviter le risque de choc électrique, n'ouvrez pas l'appareil

Sauvegarde de la mémoire

- Cette unité contient une pile qui maintient les données dans la mémoire de l'unité lorsque celle-ci est hors tension. La durée de vie estimée de cette pile est de 5 ans ou plus. Toutefois, pour éviter la perte des données de la mémoire, il est fortement recommandé de changer cette pile tous les 5 ans. Sachez que la durée de vie réelle de la pile dépend de son environnement physique - particulièrement de la température.
- Lorsqu'il est temps de changer la pile, contactez un service de maintenance qualifié. Lorsque la pile devient trop faible, le message suivant apparaît dans l'afficheur : "BATT Low". Veuillez changer la pile dès que possible pour éviter la perte des données de la mémoire.
- Sachez que le contenu de la mémoire peut parfois être perdu; quand l'unité est envoyée en réparation ou lorsque par malchance un mauvais fonctionnement se produit. Des données importantes doivent donc être stockées sur un autre appareil MIDI (tel qu'un séquenceur) ou écrites sur papier (si possible). Durant les réparations, tout le soin nécessaire est apporté au maintien des données. Toutefois, dans certains cas (notamment lorsqu'un circuit concernant la mémoire elle-même est hors service), nous regrettons qu'il ne puisse être possible de recouvrer les données.

Changement des piles

- Évitez d'utiliser à la fois des piles neuves et d'autres plus anciennes. De plus, évitez de mélanger différents types de piles (par exemple, piles normales au carbone et piles alcalines).
- Quand vous remplacez les piles, veillez à les insérer correctement (avec la bonne polarité).
- Retirez les piles lorsque l'appareil doit rester inutilisé une longue période.

Fonctions de la DR-5

Apporte un choix de 256 sons instrumentaux, qui en plus de sons de batterie de haute qualité comprennent basse, guitare, et autres sons. Avec cette seule unité compacte, vous pouvez obtenir une section rythmique en combinaison avec une basse ou une guitare. Et elle peut s'accommoder de virtuellement tout genre musical - que ce soit du rock, du jazz, du latino-américain ou du rap.

Cet appareil permet la création et le stockage de 200 Patterns originaux (programmables) en plus des 200 Patterns Preset qu'il apporte. Vous pouvez également créer 20 nouveaux morceaux constitués de vos Patterns personnels.

Comme les Pads sont placés comme les frettes d'une guitare, les guitaristes et bassistes peuvent aisément programmer des mélodies.

Comme elle est dotée de la fonction de changement de Patterns programmés, la DR-5 crée aisément des Breaks. Si vous le désirez, vous pouvez vous en servir pour l'accompagnement comme d'une boîte à rythmes Preset.

Si vous connectez une pédale commutateur adaptée, vous pouvez piloter au pied des fonctions normalement accessibles en façade (jusqu'à deux unités).

Un circuit de simulation d'ampli guitare est intégré. Avec une guitare connectée en prise GUITAR IN, vous pouvez jouer avec la DR-5.

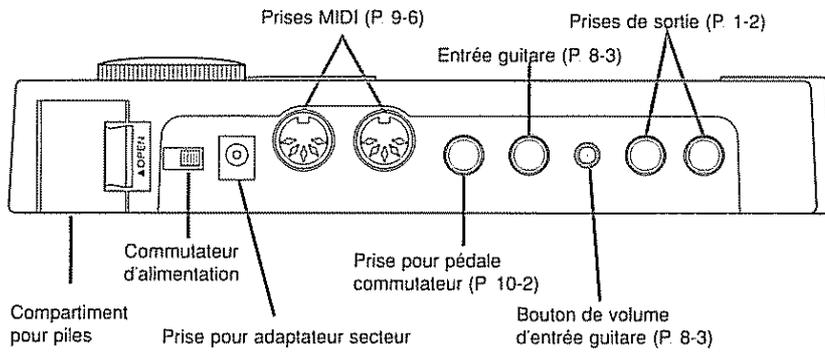
La fonction de détection de hauteur vous permet de programmer les Patterns depuis votre guitare.

La fonction accordeur s'avère pratique pour accorder votre guitare.

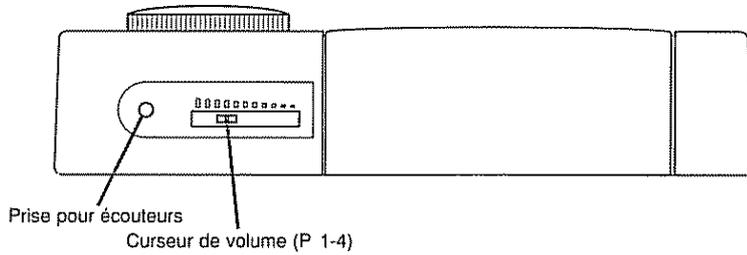
La fonction de programmation d'accords vous permet de programmer aisément des Patterns difficiles. Elle peut également servir de livre de référence pour les accords.

Comme cet appareil peut fonctionner sur pile (6 piles sèches AA), vous pouvez aisément l'emporter avec vous et l'utiliser n'importe où.

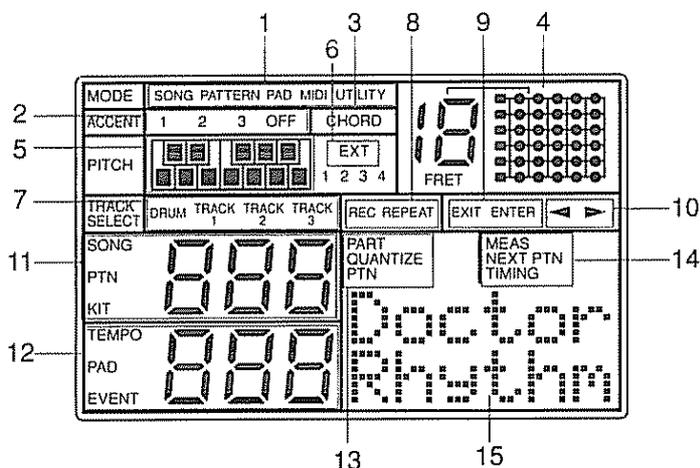
Face arrière



Face latérale



Afficheur



1. Affichage de mode

Donne le statut actuel de l'unité.

2. Affichage d'accent

Affiche les accents pour les événements (p. 3-10) lorsque vous êtes en mode d'édition pas à pas (Step Edit).

3. Affichage de mode d'accord

S'allume si le mode de programmation d'accord est activé.

4. Affichage de position d'accord/numéro de frette

Lorsqu'un accord est choisi à l'aide du mode de programmation d'accord, sa position est donnée par les indicateurs correspondants qui s'allument dans l'affichage de position d'accord.

Le numéro de frette donne le numéro de frette d'un accord choisi en mode de programmation d'accord. A d'autres moments, il indique le numéro de la frette à laquelle correspond un des Pads.

5. Affichage de hauteur (Pitch)

La hauteur d'un événement est affichée en édition en pas à pas (Step Edit). Cela affiche également la hauteur du signal reçu en GUITAR IN quand la fonction accordeur est utilisée.

6. Affichage de hauteur externe (Ext)

S'allume lorsque la fonction de hauteur externe est activée.

7. Affichage de sélection de piste

Affiche la piste actuellement sélectionnée.

8. Affichage REC/Repeat

REC s'allume en mode d'enregistrement de morceaux et de Patterns.

REPEAT s'allume lorsque la fonction répétition de section est activée.

9. Affichage EXIT/ENTER

S'allume quand les touches [EXIT] et [ENTER] peuvent être utilisées.

10. Indicateur curseur

Indique la direction dans laquelle le curseur (<|/>) fonctionnera.

11. Fenêtre Song/Pattern/Kit

Affiche le numéro de morceau en mode Song, le numéro de Pattern en mode Pattern et le numéro de Kit en mode Kit.

12. Fenêtre Tempo/Pad/Événement

Affiche le Tempo en mode d'édition de Tempo (ou équivalent), le numéro de Pad en mode Pad (ou équivalent), le numéro d'événement en édition pas à pas (Step Edit).

13. Fenêtre Partie/Quantification/Pattern

Donne le contenu des trois segments les plus à gauche de la fenêtre de messages.

14. Fenêtre Mesure/Pattern suivant/Timing

Donne le contenu des trois segments les plus à droite de la fenêtre de messages.

15. Fenêtre de messages

Cette fenêtre donne le contenu des paramètres.

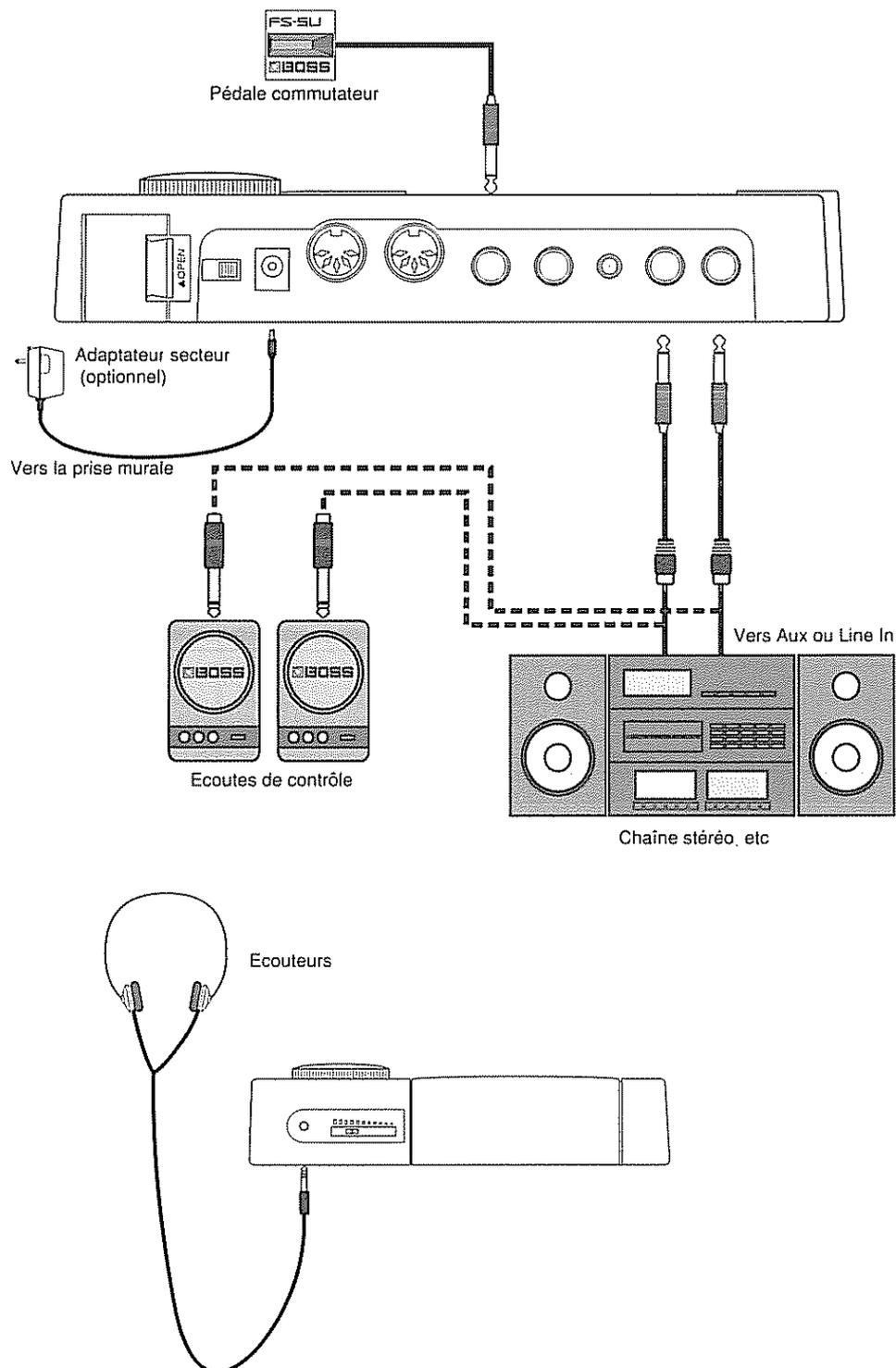
Chapitre 1

Jeu

(1) Préparation

1. Faire les connexions

* Avant de faire d'autres connexions, veillez à ce que tous les appareils de votre système soient éteints.
Si vous faites des connexions alors que certains sont allumés, des dommages ou mauvais fonctionnements peuvent se produire.



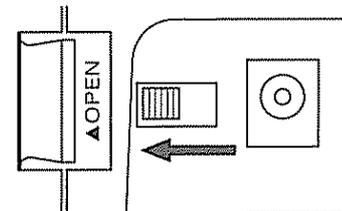
Pour bénéficier au mieux des possibilités de cet appareil, nous vous recommandons d'utiliser une sortie stéréo (R/L)

Veillez vous référer à la page 9-6 pour des informations sur les connexions MIDI.

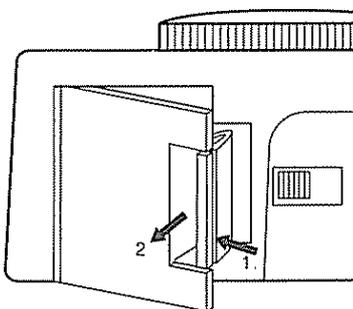
2. Comment insérer les piles

* Six piles "AA" (1,5V) sont nécessaires.

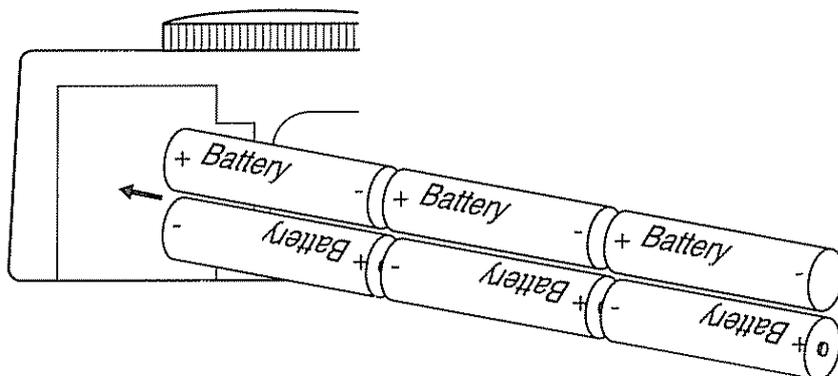
- (1) Vérifiez que le commutateur d'alimentation est réglé sur OFF.



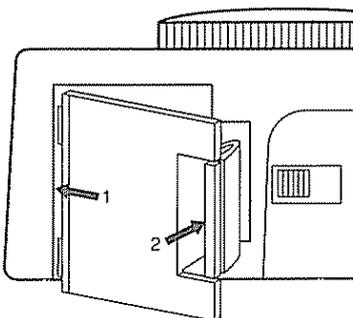
- (2) Retirez le couvercle du compartiment des piles en face arrière



- (3) Retirez les piles du compartiment. Veillez à bien observer leur polarité (+/-) et insérez des piles neuves



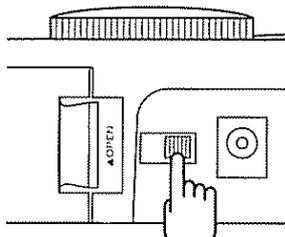
- (4) Refermez le compartiment.



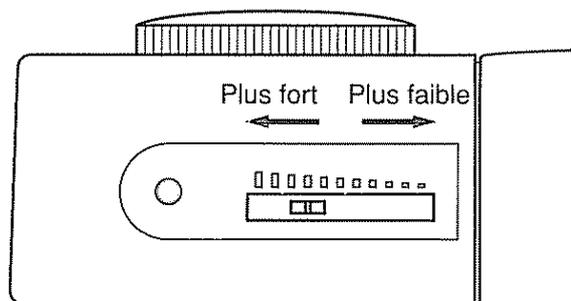
3. Mise sous tension

Une fois que vous avez fini de faire les connexions, vous êtes maintenant prêt à mettre sous tension. Suivez les étapes ci-dessous.

- (1) Vérifiez à nouveau que vous avez fait correctement les connexions et que tous les appareils de votre système sont éteints.
- (2) Allumez la DR-5. Ensuite, allumez votre amplificateur et les autres instruments.



- (3) Réglez le volume à un niveau approprié.



* Lors de l'extinction, éteignez tous les appareils externes en premier, puis enfin la DR-5.

* Cette unité est équipée d'un circuit de protection. Un bref intervalle (quelques secondes) après la mise sous tension est nécessaire avant que l'instrument ne fonctionne normalement.

(2) Reproduction de démonstration

Un morceau de démonstration est stocké dans la DR-5. Il a été créé pour mettre en valeur les possibilités de l'instrument. Utilisez les procédures ci-dessous pour écouter cette démonstration.

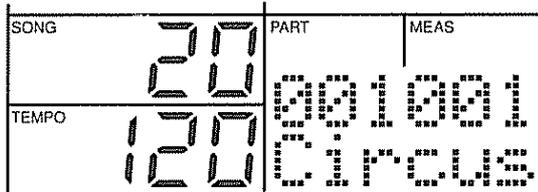
- (1) Sélectionnez le mode Song (mode dans lequel les morceaux peuvent être joués).

Pressez [SONG] en tenant enfoncé [SHIFT ERASE] et vérifiez que "SONG" a été affiché.



- (2) Sélectionnez le morceau à jouer avec la molette TEMPO/DATA.

Le morceau de démonstration se trouve dans le n°20.



- (3) Pressez [START].

La reproduction commence. L'indicateur de tempo clignote sur chaque temps.

- (4) Pressez [STOP].

La reproduction s'arrêtera.

Pressez [START] à nouveau pour faire reprendre la reproduction depuis l'endroit où vous l'avez interrompu (reprise). Si vous pressez d'abord [RESET] puis [START], la reproduction reprend en début du morceau.

Circus

Musique par
Atsushi Hoshika

Copyright ©
1993 Roland

Atsushi Hoshika

Atsushi Hoshika est un membre de l'une des équipes de recherche de Roland. Il a tenu un rôle important dans le développement de la R-70 ainsi que dans celui de la R-8 et de la DR-550. Il a également exploité son talent lors de la création de morceaux de démonstration pour la R-5 et la R-8.

** Ce morceau de démonstration est protégé par les lois en vigueur sur les droits d'auteur. Il est destiné à la démonstration et à l'utilisation personnelle uniquement. La reproduction de ce morceau ou l'utilisation pour toute autre application est interdite.*

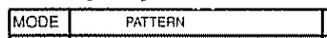
(3) Ecoute des Patterns

La DR-5 contient 200 Patterns Preset différents (Patterns musicaux) en mémoire. Pour les écouter, utilisez la procédure ci-dessous

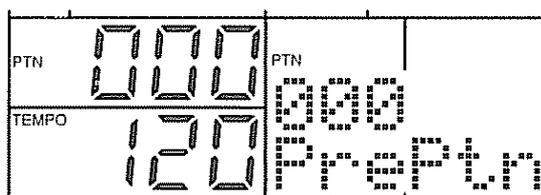
1. Jeu de Pattern

- (1) Sélectionnez le mode Pattern

Pressez [PTN] en tenant enfoncé [SHIFT ERASE] et vérifiez que "PATTERN" s'est affiché



- (2) Sélectionnez le Pattern Preset devant être joué (numéros 000 à 199) avec la molette TEMPO/DATA. Le numéro et le nom de Pattern s'affichent (pour jouer un Pattern programmable, sélectionnez un numéro de 200 à 399)

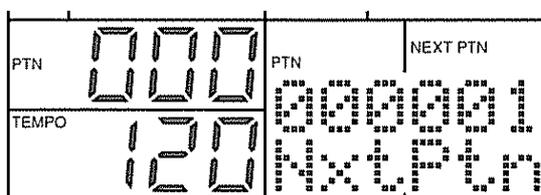


Pattern à jouer (Nom du Pattern)

- (3) Pressez [START].

La reproduction commencera. L'indicateur de tempo clignotera sur chaque temps

Si vous sélectionnez un nouveau numéro de Pattern alors que le premier Pattern joue, le numéro de Pattern suivant et son nom seront affichés. Ce nouveau Pattern sélectionné jouera une fois que le Pattern en cours sera terminé



Pattern à jouer ensuite (Nom du Pattern)

- (4) Pressez [STOP].

La reproduction s'arrêtera.

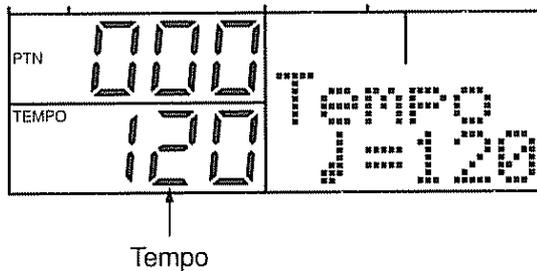
Pressez [START] à nouveau et la reproduction reprendra depuis l'endroit où elle avait été interrompue (reprise). Pressez [RESET] avant de presser [START] pour reprendre depuis le début du morceau.

2. Réglage du Tempo

Le réglage suivant vous permet de modifier le Tempo de reproduction du Pattern (plage de réglage : 40-250 coups par minute)

- (1) Pressez [TEMPO]

"TEMPO" s'affichera



- (2) Réglez le Tempo à l'aide de la molette TEMPO/DATA.
- (3) Une fois que vous avez le Tempo désiré, pressez [TEMPO].

3. Coupure des pistes

Chaque instrument (batterie, guitare, etc.) d'un Pattern de la DR-5 a sa propre "piste". Chacune de ces pistes peut être coupée lorsque vous désirez faire taire un certain instrument.

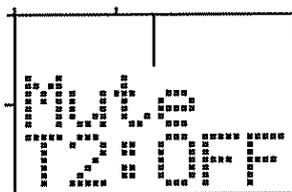
* Pour plus d'informations sur les pistes, veuillez vous référer à "[4] 2. Changement de piste" (p. 1-9).

- (1) Sélectionnez le mode Utility (Utilitaire).

Pressez [UTIL] en tenant enfoncé [SHIFT ERASE] et vérifiez que UTILITY s'est affiché.



- (2) Utilisez [<]/[>] pour changer la page. Vérifiez que "Mute" s'est affiché.

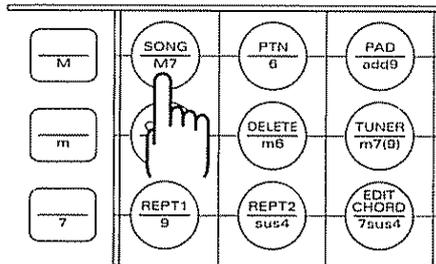


- (3) Sélectionnez la piste à couper avec la molette TEMPO/DATA (DRUM/T1 à 3).
- (4) Utilisez [<]/[>] pour déplacer le curseur puis utilisez la molette TEMPO/DATA pour régler la piste (Track) ON ou OFF.
Lorsque vous désirez couper la piste, choisissez "ON".

(4) Jeu sur les Pads pour produire des sons

Essayez de jouer sur les Pads pour faire jouer les instruments que contient la DR-5.

Lorsque vous frappez ces Pads, vous pouvez obtenir soit le son particulier de l'instrument qui est assigné à chaque Pad, soit le même instrument pour tous les Pads mais avec des hauteurs différentes (selon le Pad frappé).

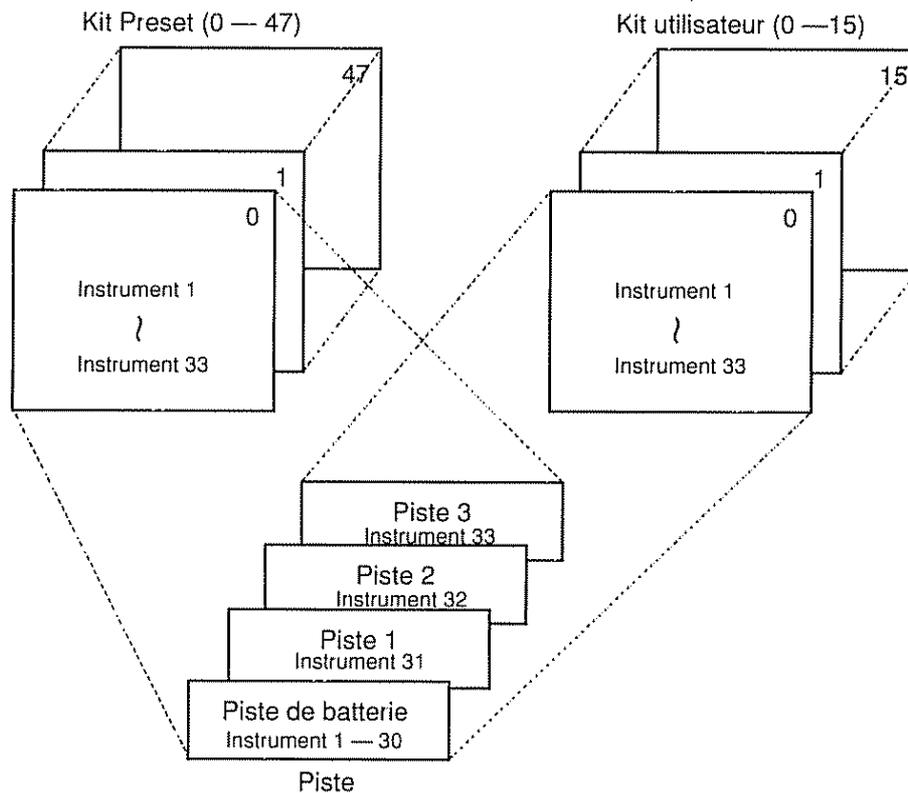


1. Changement de Kit

Un Kit est un groupe de 33 instruments sélectionnés parmi les 256 que contient la DR-5

Un Kit peut être considéré comme un orchestre avec un ensemble de batterie, une basse, une guitare et des claviers.

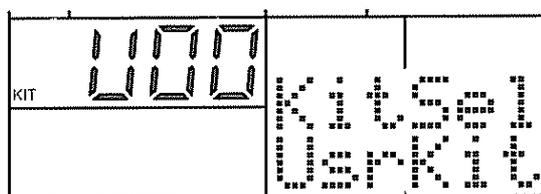
La DR-5 dispose de 48 Kits Preset et vous permet de créer 16 Kits personnels ou "utilisateur" (User Kits)



Pour plus d'informations, référez-vous au chapitre 2, "[4] Qu'est-ce qu'un Kit?" (p. 2-6).

(1) Pressez [KIT].

"KIT" apparaîtra sur le côté gauche de l'afficheur, indiquant que le Kit peut maintenant être changé.

**(2)** Sélectionnez un numéro de Kit avec la molette TEMPO/DATA.

(Kits Preset/P00 à P15; Kits programmables ou User/U00 à 15)

(3) Lorsque vous avez fini de sélectionner le Kit, pressez [KIT].

Vous retournerez au mode préalablement sélectionné

2. Changement de piste

Dans chaque Kit, il y a quatre pistes ou "Tracks" : DRUM, TRACK1, TRACK2, et TRACK3. Avec la piste DRUM, les Pads peuvent servir à jouer une interprétation rythmique. Les autres pistes servent à jouer des mélodies (ou pour jouer des accords, voir p 2-7)

(1) Vous pouvez passer en revue successivement DRUM, TRACK1, TRACK2, ou TRACK3 à chaque pression de [TRACK SEL].

Le nom de la piste sélectionnée s'affiche à la position "TRACK SELECT" dans l'afficheur



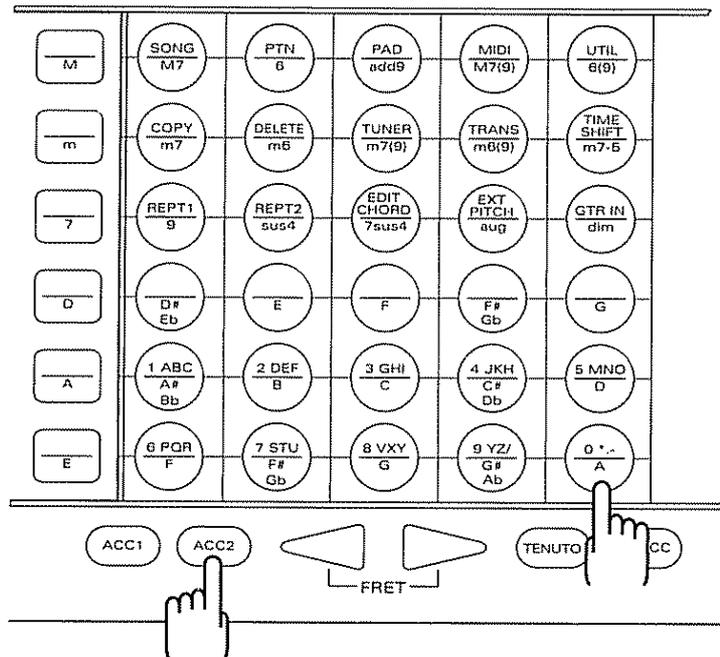
3. Accents

Les accents (qui expriment la force d'une note) peuvent s'appliquer individuellement à chaque note

Il y a trois types d'accents que vous pouvez utiliser :

- [ACC1] pressé seul.
- [ACC2] pressé seul.
- [ACC1] et [ACC2] pressés ensemble (Acc3)

Pour qu'un accent s'applique à un instrument ou une note, tenez enfoncé une ou deux des touches ci-dessus pendant que vous frappez le Pad approprié.



L'intensité de l'accent sera la suivante :

ACC3 < ACC2 < PAS D'ACCENT < ACC1
 [Affichage] 3 2 OFF 1

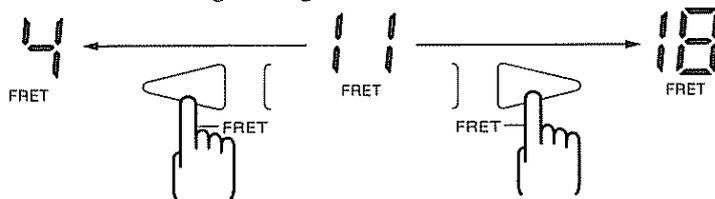
4. Changement de frette

Les Pads peuvent servir à jouer des mélodies (pour les pistes autres que celles de batterie). Chacun des Pads correspond à une position de doigt sur une guitare. Pour modifier la hauteur de son, vous pouvez changer le numéro de frette auquel correspondent les Pads. (Comme en changeant de position en montant ou en baissant votre main sur le manche de la guitare)

* A sa sortie d'usine, le DR-5 est configuré pour que les Pads correspondent à la forme d'accord la plus fréquente pour les guitares (cette configuration peut être changée en modifiant les réglages "Align", p.6-6).

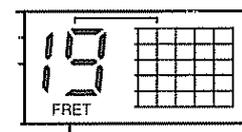
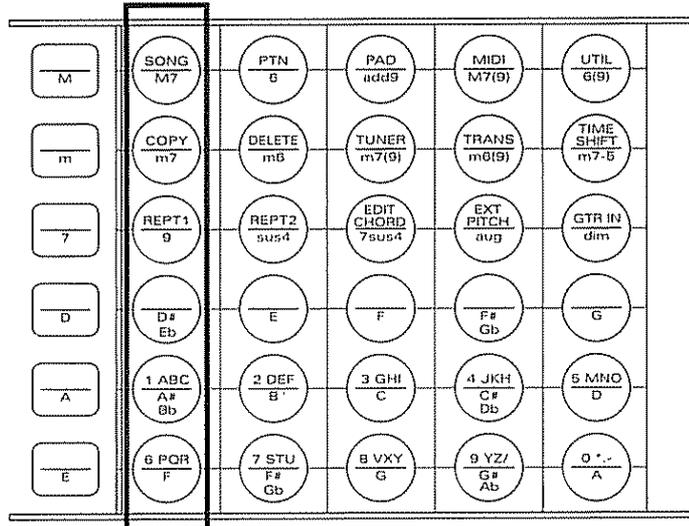
- (1) Pressez [**<**]FRET[**>**] (quand une piste autre que DRUM est sélectionnée) pour modifier la hauteur des notes qui sont produites par les Pads
A chaque pression, la hauteur est décalée. Le décalage peut se faire sur 12 frettes.

Exemple) La colonne de Pads la plus à gauche est actuellement réglée sur la 11ème frette. Et le décalage est réglé sur 7 (frettes).



Pour des instructions sur la façon de régler le décalage, veuillez vous référer au chapitre 10, "[2] Réglage du décalage de frette (p.10-3).

Dans la partie supérieure droite de l'afficheur, le numéro de frette apparaît. Ce numéro représente l'équivalent guitare de la frette obtenue avec la colonne de Pads la plus à gauche de l'appareil (1-19)



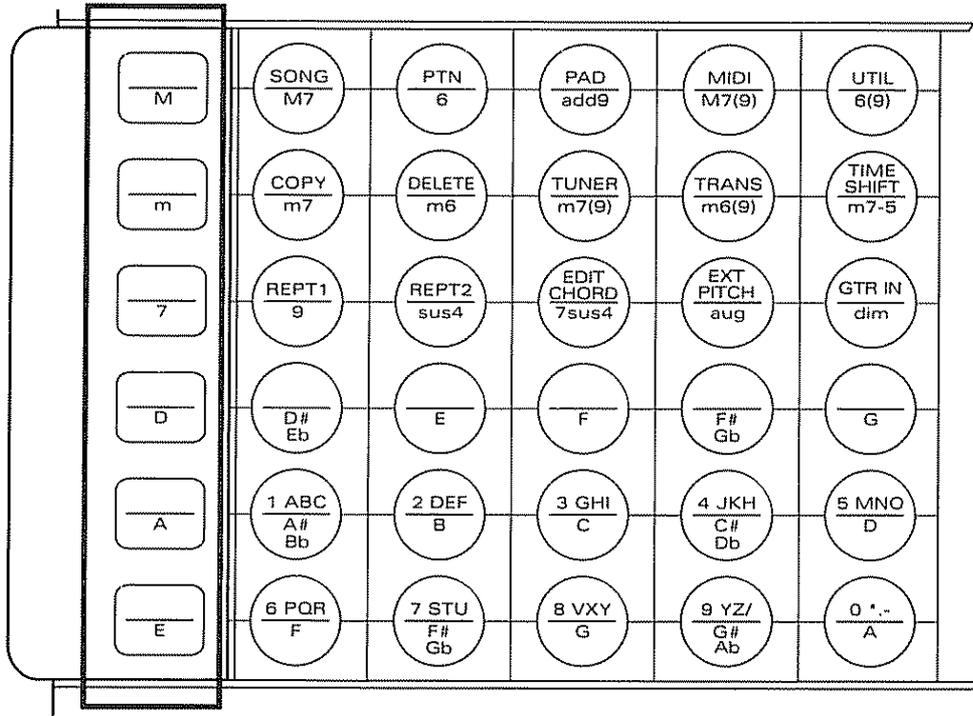
... l'afficheur indique "19".

Quand vous réglez cette colonne sur la 19ème frette.

* Si vous pressez [**<**] FRET [**>**] en tenant enfoncé [SHIFT ERASE], la hauteur est décalée d'un demi-ton (une frette).

5. Cordes à vide (Touches de cordes à vide)

La DR-5, bien entendu, vous permet de jouer différentes hauteurs en fonction du Pad frappé. Elle vous permet également de jouer les cordes à vide. Pour cela, vous utilisez les six boutons carrés (boutons de cordes à vide) les plus à gauche.



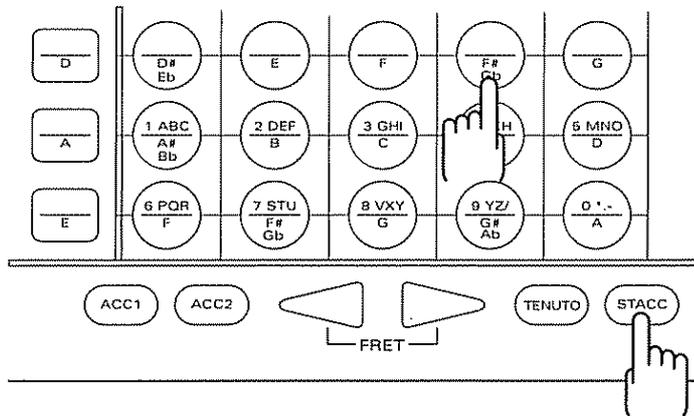
Touches de corde libre

La hauteur de ces six boutons ne change pas même si vous faites des décalages de frette.

* Lorsque la piste DRUM est sélectionnée, le son n'est pas produit quand vous pressez une touche de corde à vide.

6. Notes brèves (Staccato)

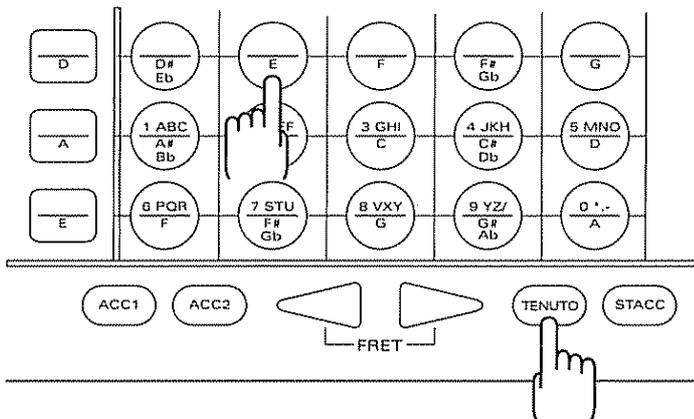
Un effet Staccato peut s'appliquer individuellement à chaque note.



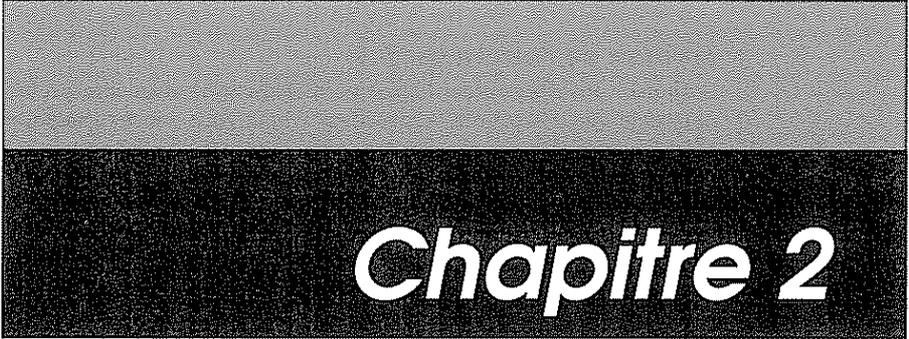
Frappez un Pad en tenant enfoncé [STACC] et cette note sera jouée de façon brève, quelle que soit la durée d'enfoncement du Pad.

7. Notes longues (Tenuto)

Un effet Tenuto (maintien de la note) peut s'appliquer individuellement à chaque note.



Frappez un Pad en tenant enfoncé [TENUTO] et cette note sera maintenue jusqu'à son exécution complète quelle que soit la durée de pression du Pad.



Chapitre 2

Survol de la DR-5 (Comment sont créés les Patterns)

(1) Création des Patterns

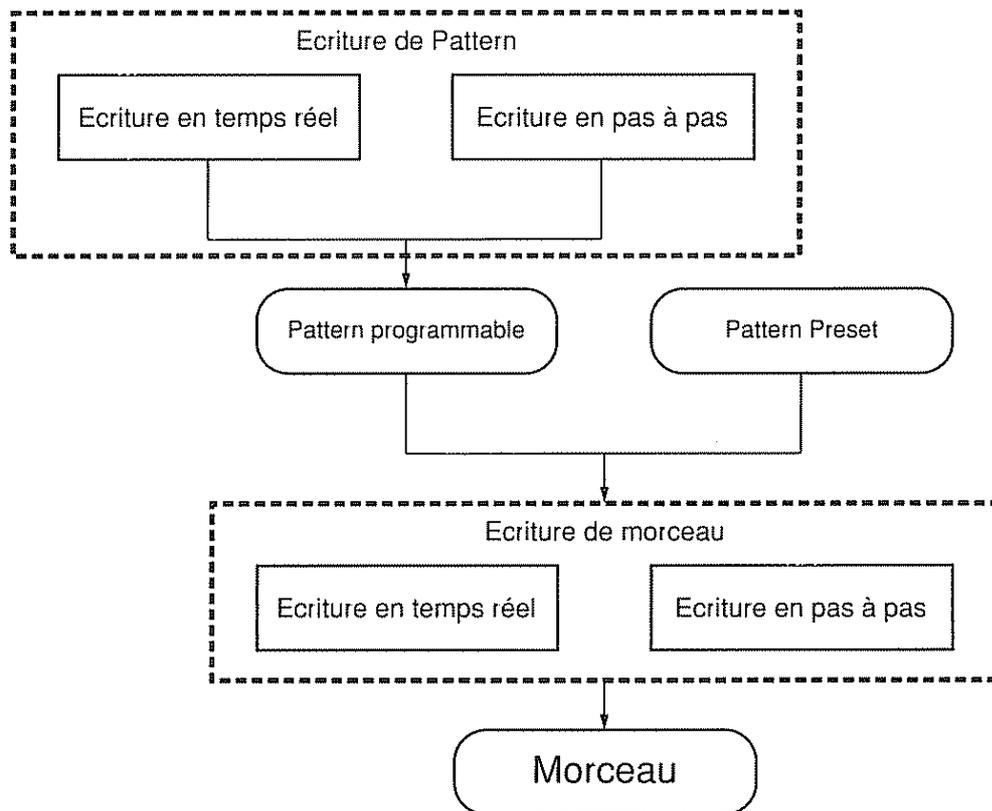
Lorsque vous utilisez la DR-5 pour créer un morceau, les deux étapes majeures du processus sont les suivantes

Écriture de Pattern (p. 3-1)

D'abord, vous devez créer le plus petit élément de votre interprétation, le Pattern. Il y a deux méthodes pour cela. Avec l'écriture en pas à pas (Step), vous pouvez programmer la durée et la hauteur de chaque note (ou accord) pour chaque son. Avec l'autre méthode, en temps réel (Real-time), vous programmez le Pattern en jouant réellement le rythme sur les Pads, en mesure avec le métronome. Sinon, vous pouvez jouer le Pattern sur une guitare que vous aurez connectée.

Écriture de morceau (p. 4-1)

L'écriture de morceau consiste en une combinaison dans l'ordre voulu des Patterns créés grâce à la méthode précédente, la combinaison pouvant faire appel à la fois à vos propres Patterns et aux Patterns Preset.



(2) Organisation de la DR-5

La DR-5 est dotée de nombreuses fonctions utiles pour créer des Patterns et des morceaux, et lors de l'édition des sons. Ces fonctions sont organisées en 5 modes :

Mode Song (morceau)

Sert à reproduire, créer et éditer les morceaux

Mode Pattern

Sert à reproduire, créer et éditer les Patterns

Mode Pad

Sert à assigner les instruments à chaque Pad, et à faire les réglages qui affecteront la façon dont les instruments seront produits

Mode MIDI

Ce mode sert à faire les réglages concernés lorsque vous désirez connecter un module de sons externe, utiliser la DR-5 comme module de sons MIDI, ou envoyer des données de jeu à un séquenceur externe

Mode Utility (utilitaire)

Ce mode sert à modifier les réglages de métronome, pédale commutateur, coupure de piste, décalage de frette et à contrôler combien de mémoire reste disponible (ou autrement dit combien de Patterns ou de morceaux peuvent encore être stockés).

(Changement de Mode)

La reproduction étant stoppée, tenez enfoncé [SHIFT ERASE] alors que vous pressez un des boutons de mode ([SONG]/[PTN]/[PAD]/[MIDI]/[UTIL]) situés sur la rangée du haut des Pads.

(3) Modifications des valeurs (Réglages)

Utilisez la molette TEMPO/DATA ou un bouton chiffre/lettre/symbole pour déterminer un numéro ou la valeur d'un paramètre, comme pour sélectionner un Pattern ou un morceau

Molette TEMPO/DATA

Sert à faire les changements importants de valeur. La variation obtenue dépend de la vitesse à laquelle vous tournez la molette.

Boutons numéro/lettre/symbole (les deux rangées de Pads du bas)

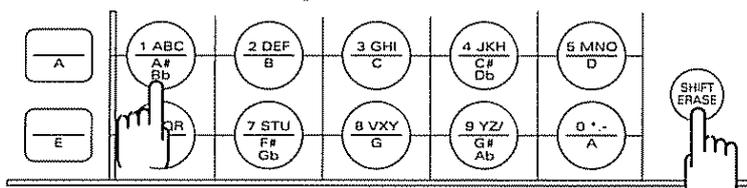
Servent lorsque vous désirez directement fixer des valeurs numériques, lettres ou symboles.

La valeur correspondante est programmée lorsque vous pressez un bouton chiffre/lettre/symbole en tenant enfoncé [SHIFT ERASE].

Les lettres/symboles des boutons peuvent être sélectionnés à l'aide des boutons concernés lorsque vous programmez un nom de Pattern (p. 3-4) ou un nom de morceau (p. 4-2).

Quand vous pressez un bouton chiffre/lettre/symbole alors que [SHIFT ERASE] est tenu enfoncé, vous obtenez un des caractères qu'il offre. Chaque fois que le bouton est pressé, vous passez en revue les autres caractères disponibles dans la série.

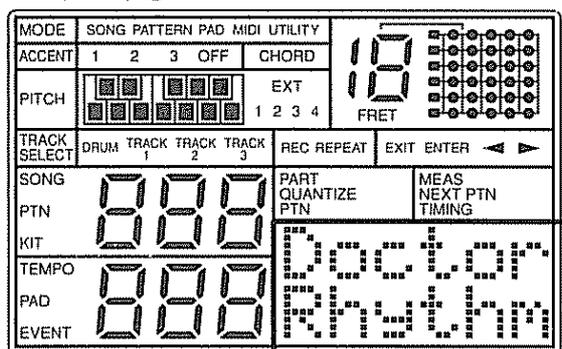
Ainsi, si vous utilisez le premier Pad de la deuxième rangée en partant du bas :



A chaque pression, vous obtenez le caractère suivant de la séquence :

1 → A → B → C → a → b → c

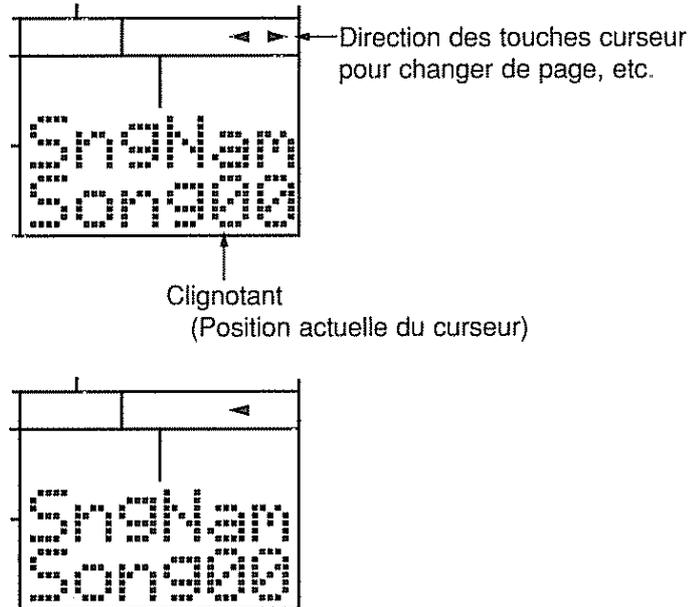
Chaque mode peut offrir plusieurs pages. La fenêtre de message en bas à droite de l'afficheur indique toujours dans quelle page vous vous trouvez.



Fenêtre de message

Utilisez [←]/[→] pour alterner entre pages. Les changements de réglages dans chaque page peuvent être faits à l'aide de la molette TEMPO/DATA ou des boutons chiffre/lettre/symbole (les deux rangées de Pads du bas). Quelquefois, il y aura plusieurs paramètres sur la même page. Dans ces cas, vous devez utiliser [←]/[→] pour amener le curseur (clignotant) sur l'élément à changer afin de faire les réglages

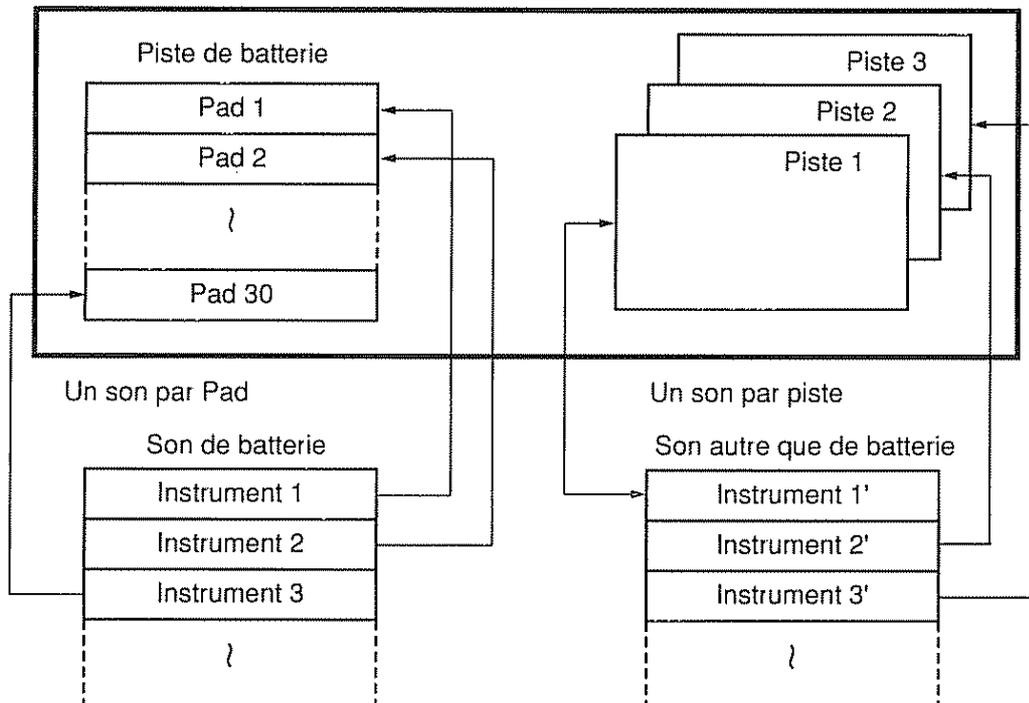
Exemple)



(4) Qu'est-ce qu'un Kit?

Un Kit est un groupe de 33 instruments (parmi les 256 disponibles) assignés à la piste de batterie (DRUM) et aux pistes 1 — 3. Vous pouvez imaginer un Kit comme étant un groupe, possédant une batterie, une basse, une guitare et des claviers.

Parmi les 33 sons, les sons de batterie et de percussions peuvent être joués sur la piste de batterie et tous les autres instruments sur les pistes 1-3. Lorsque vous changez de Kit, toutes les sonorités instrumentales produites par toutes les pistes sont changées. Vous pouvez comparer un tel changement au fait qu'un groupe ayant fini de jouer soit remplacé par un autre!



La DR-5 contient une sélection de Kits Preset, et vous pouvez en plus créer vos propres Kits (Kits utilisateur ou "User"). Vous pouvez même éditer le son des instruments qui sont assignés à un Kit utilisateur. Des instruments ainsi édités sont traités comme de nouveaux instruments que l'appareil aurait acquis (en plus de ceux qu'il contient d'origine).

(Changement de Kit)

- (1) Pressez [KIT].
- (2) Sélectionnez le Kit désiré à l'aide de la molette TEMPO/DATA.
- (3) Une fois terminé, pressez [KIT] à nouveau.

(5) Utilisation des Pads

La DR-5 a 36 Pads. Ces Pads peuvent accomplir trois rôles différents :

1. Ils peuvent être joués (comme ceux d'une boîte à rythmes) après qu'un son de percussion ait été assigné à chacun.
2. Ils peuvent servir de "frette" et "corde" d'une guitare, pour le jeu de mélodies.
3. Ils peuvent être utilisés pour déterminer la tonique et le type d'accord lorsque vous jouez des accords.

Des Patterns peuvent aisément être créés en combinant ces trois méthodes.

(Comment jouer de la batterie)

- (1) Avec [TRACK SEL], sélectionnez la piste de batterie.
Sélectionnez "DRUM" juste à côté de TRACK SELECT dans l'afficheur.
- (2) Frappez sur les Pads pour jouer quelque chose.

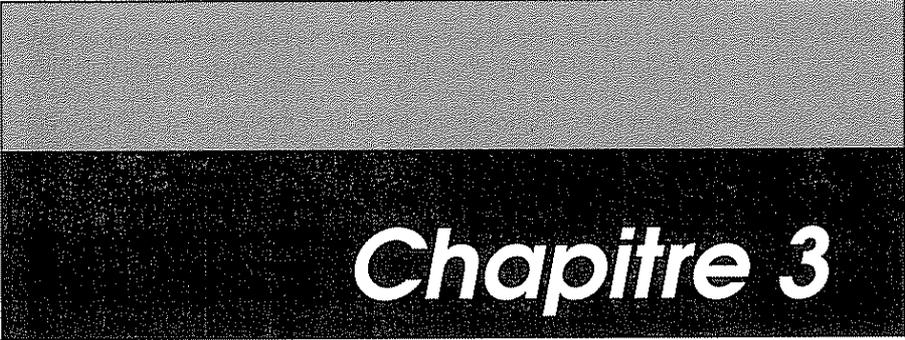
** Les touches de cordes à vide (p. 1-12) ne peuvent pas être utilisées avec la piste de batterie.*

(Jeu des mélodies)

- (1) Avec [TRACK SEL], sélectionnez TRACK 1-3.
Sélectionnez "TRACK 1-3" à côté de TRACK SELECT dans l'afficheur.
- (2) Vérifiez que l'unité n'est pas réglée pour le jeu d'accord.
Assurez-vous que "CHORD" ne s'affiche pas dans l'afficheur. S'il s'affiche, pressez CHORD [ON/OFF] pour que le mot disparaisse.
- (3) Frappez les Pads et jouez quelque chose.

(Jeu des accords)

- (1) Avec [TRACK SEL], sélectionnez TRACK 1-3.
Sélectionnez "TRACK 1-3" près de TRACK SELECT dans l'afficheur.
- (2) Sélectionnez le mode de jeu d'accord.
Pressez CHORD [ON/OFF] et vérifiez que "CHORD" apparaisse dans l'afficheur.
- (3) Déterminez l'accord.
Choisissez la tonique à l'aide d'un des Pads des trois rangées inférieures (tenez le bouton enfoncé), puis pressez le Pad voulu dans les trois rangées supérieures pour obtenir le type d'accord désiré.



Chapitre 3

Création de Patterns

(1) Procédure d'écriture de Pattern

Les deux méthodes suivantes sont disponibles pour écrire un Pattern.

Ecriture en temps réel (Real Time)

Dans ce mode, vous fournissez les formations nécessaires à la création d'un Pattern en frappant un rythme sur les Pads ou en jouant avec une guitare (chapitre 8, "Utilisation d'une guitare pour la programmation", p 8-1). Vous n'avez pas à vous soucier si vous êtes parfois un peu à côté des temps, car vous pouvez ensuite utiliser simplement la fonction de quantification (Quantize, p 3-4) pour corriger ensuite les petites inexactitudes. Des données venant d'un appareil MIDI externe peuvent également servir à la programmation (p 9-6).

** Notez que ce n'est pas le son de la guitare lui-même qui est enregistré.*

Ecriture pas à pas (Step)

En écriture pas à pas, vous devez individuellement programmer chaque note qui se produit dans le pattern, pour chaque instrument utilisé. Cette méthode est pratique pour ceux qui ont des difficultés avec la programmation en temps réel.

Les Patterns peuvent bien sûr être créés par une combinaison de ces deux méthodes. Vous pouvez créer le Pattern de base en pas à pas, puis utiliser le temps réel pour ajouter d'autres sons. Ou vous pouvez commencer par une esquisse en temps réel et ensuite peaufiner le travail en pas à pas.

(Paramètres mémorisés dans les Patterns)

Les paramètres mémorisés dans les patterns sont les suivants :

Paramètres communs à tous les pistes :

Instant
Accent

Pistes 1-3 uniquement :

Pitch (0 — 63) Hauteur (par demi-tons)
Gate Time (1 — 768) Durée des notes (1 — 48; par paliers de 1. 52 — 768; par paliers de 4)

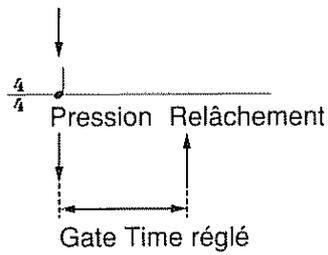
(Nombre de notes pouvant être placées au même instant)

Neuf sons au maximum peuvent être placés au même instant dans une piste. Toutefois, quand le nombre total des notes (pour toutes les pistes) placées à un même instant dépasse 19 (polyphonie maximale), l'instrument ne joue plus correctement.

A propos de la durée des notes (Gate Time)

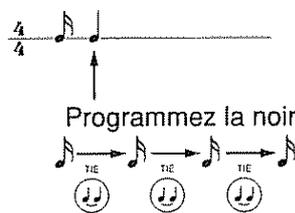
(Exemple)

Ecriture en temps réel ---- Temps qui sépare l'enfoncement d'un Pad de son relâchement (= Gate Time)



Ecriture en pas à pas ---- Quantification ou "Quantize" (= Gate Time)

(Quantize= ♩)



Pressez la touche de liaison Tie (Ⓢ) en tenant enfoncé le Pad.

1. Réglages initiaux pour l'écriture de Pattern

Avant de commencer l'écriture d'un Pattern, l'appareil doit être ramené aux réglages initiaux communs aux modes d'écriture en temps réel et en pas à pas

Format de mesure (T. Sign)

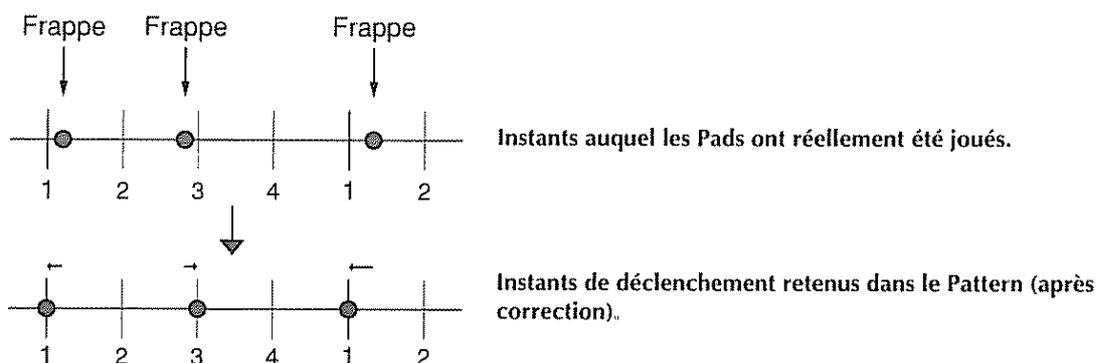
Le format de mesure désiré doit être sélectionné pour chaque Pattern.

Nom du Pattern (Ptn Nam)

Chaque Pattern peut être doté d'un nom constitué de six caractères.

Quantification (Quantize)

Utilisée avec la procédure d'écriture en temps réel, cette fonction corrige les inexactitudes de mise en place qui ont pu se produire durant le jeu sur les Pads.



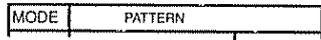
Lorsque vous utilisez l'écriture en pas à pas, vous devez déterminer le degré de précision voulu en sélectionnant la plus petite division possible du temps. Ce réglage se fait en choisissant la valeur de la plus petite note à jouer.

Affichage	Note	Affichage	Note	Affichage	Note
	Noire		Noire de triolet		Croche
	Croche de triolet		Double croche		Double croche de triolet
	Triple croche		Triple croche de triolet	H	 = 48 clics

(Faire les réglages)

- (1) Sélectionnez le mode Pattern

Pressez [PTN] en tenant enfoncé [SHIFT ERASE] et vérifiez que "PATTERN" s'est affiché

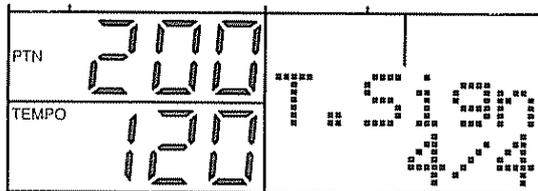


- (2) Sélectionnez le numéro de Pattern programmable (User) pour lequel les réglages doivent être faits, avec la molette TEMPO/DATA (200–399)

* Vous ne pouvez pas sélectionner un Pattern Preset (000-199).

- (3) Pressez [<]/[>] pour changer de page. Vérifiez que "T.Sign" (Time Signature ou format de mesure) s'est affiché.

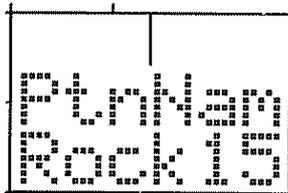
- (4) Sélectionnez le format de mesure avec la molette TEMPO/DATA. (1/4 à 16/4, 1/8 à 32/8, 1/16 à 64/16)



- (5) Pressez [<]/[>] pour changer de page. Vérifiez que "PtnNam" (Pattern Name ou nom de Pattern) s'est affiché.

- (6) Pressez le ou les boutons chiffre/lettre/symbole appropriés en tenant enfoncé [SHIFT ERASE] pour programmer le nom de Pattern.

Utilisez [<]/[>] pour vous déplacer dans la plage de caractères disponibles



Ensuite, nous allons voir comment créer des Patterns, en temps réel et en pas à pas. Vous pouvez bien sûr créer également des Patterns en combinant les deux méthodes. Chaque fois que l'unité est placée en attente d'enregistrement, la première chose à faire est de faire le réglage de quantification (Quantize)

* Si nécessaire, vous pouvez changer le format de mesure fait à l'étape 4 après avoir fini de programmer les données. Notez toutefois que cela interdira la reproduction de certaines portions des données.



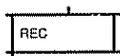
Dans certains cas, "?" apparaîtra en partie gauche de l'afficheur.

Quand vous pressez [ENTER], le format du Pattern est changé, et les portions qui ne peuvent plus être jouées en raison du choix de ce nouveau format sont effacées.

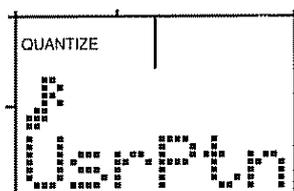
2. Ecriture en temps réel

* Avant de commencer l'écriture, l'appareil doit être ramené aux réglages initiaux d'écriture de Pattern (p. 3-4).

- (1) Pressez [REAL/STEP] pour passer en attente d'enregistrement en temps réel



- (2) Faites le réglage de quantification (Quantize) avec la molette TEMPO/DATA.



- (3) Sélectionnez la piste (p. 1-9) et le Kit (p. 1-8) appropriés au Pattern que vous désirez créer.

Track: Pressez [TRACK SEL]

Kit: Pressez [KIT] → Tournez la molette TEMPO/DATA → Pressez [KIT]

- (4) Pressez [START].

L'indicateur de Tempo clignote en mesure avec le temps et le métronome joue (Réglage métronome : p. 3-18).

- (5) Réglez le métronome à un tempo confortable

Pressez [TEMPO] et faites les réglages de tempo (40-250 coups/minute) avec la molette TEMPO/DATA. Une fois que le réglage a été fait, pressez [TEMPO] à nouveau et retournez à l'écriture en temps réel

- (6) Frappez le Pad auquel l'instrument à programmer est assigné tout en écoutant le métronome (vous pouvez également utiliser les Pads pour jouer une mélodie : piste ou Track 1-3).

Les notes qui ont été programmées sont jouées répétitivement

Durant la programmation, vous pouvez aussi changer de piste (p. 1-9) pour programmer d'autres sonorités

Lorsque vous sentez que c'est nécessaire, vous pouvez tenir enfoncé [ACC1] ou [ACC2] pendant que vous frappez un Pad. Cela accentuera l'instrument joué.

De plus, quand vous faites une écriture en temps réel, vous pouvez programmer des notes staccato ou tenuto. Comme cela ne change que la durée de note (Gate Time), vous pouvez ne pas en tenir compte et faire le changement après coup si nécessaire à l'aide de l'édition pas à pas (Step Edit) (p. 3-10).

- (7) Pressez [STOP] une fois que vous avez fini votre programmation.

* Le numéro du kit utilisé durant la programmation est mémorisé avec chaque Pattern. Si vous avez changé le kit durant la création de Pattern, c'est le numéro du kit dernièrement sélectionné qui est conservé dans le Pattern. Par conséquent, lors de la reproduction, le Pattern jouera avec les instruments présents dans ce numéro de kit.

(Lorsque vous avez fait une erreur durant la programmation)

Dans le cas de la piste de batterie (Drum Track), pressez le Pad de l'instrument que vous désirez effacer en tenant enfoncé [SHIFT ERASE]

Chaque apparition de ce son alors que vous tenez le Pad pressé est effacée.

Dans le cas des pistes (Tracks) 1-3, le son sera effacé lorsque vous presserez n'importe quel Pad en tenant enfoncé [SHIFT ERASE]. Toutes les notes, quelle que soit leur hauteur, qui se produisent alors que l'un des Pads est pressé seront effacées.

3. Ecriture en pas à pas

* Avant de commencer à écrire en pas à pas, l'appareil doit retrouver les réglages initiaux pour une écriture de Pattern (p. 3-4).

- (1) Pressez [REAL/STEP] pour passer en attente d'enregistrement pas à pas (Step)
- (2) Faites le réglage de quantification (Quantize) avec la molette TEMPO/DATA.
- (3) Sélectionnez la piste (Track) (p. 1-9) et le Kit (p. 1-8) appropriés au Pattern que vous allez programmer

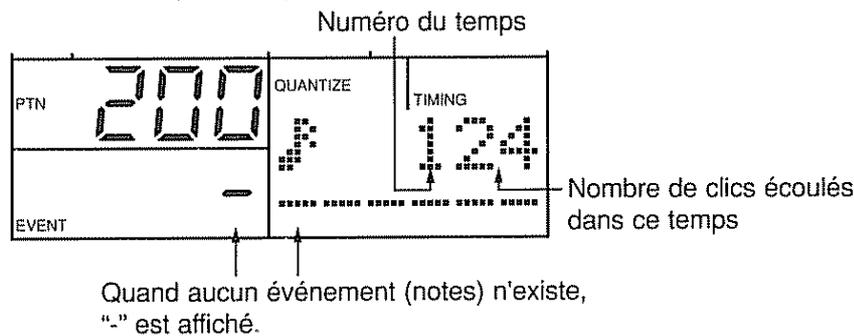
Track: Pressez [TRACK SEL]

Kit: Pressez [KIT] → Tournez la molette TEMPO/DATA knob → Pressez [KIT]

- (4) Pressez [START] pour lancer la procédure d'écriture pas à pas.
L'indicateur du tempo s'allume

- (5) Choisissez le pas de programmation avec [FWD]/[BWD].

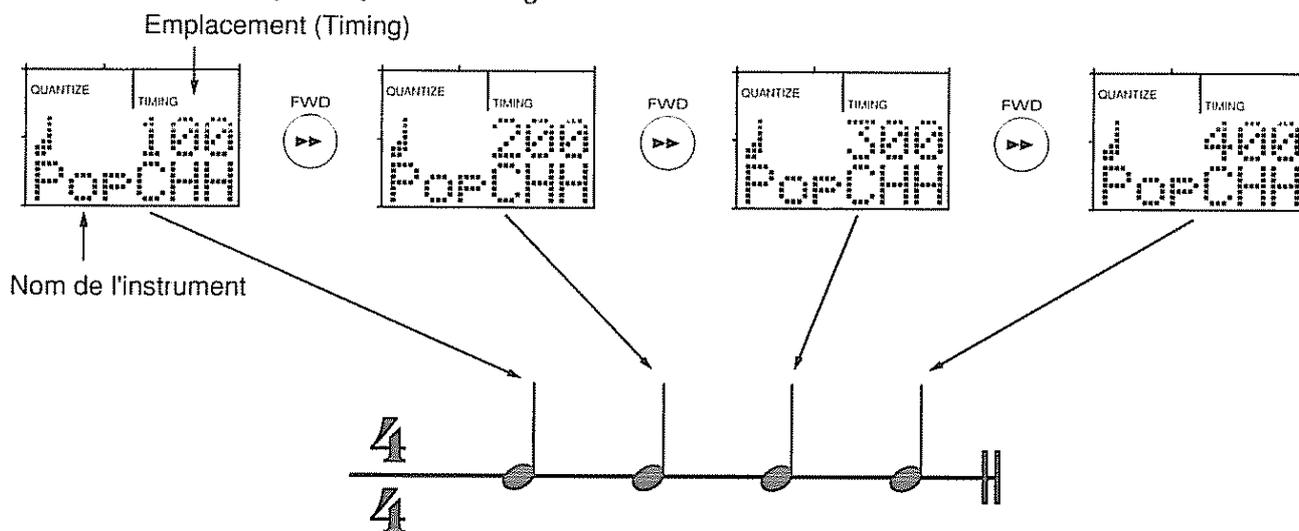
L'emplacement de ce qui sera programmé (le nombre de temps depuis le début du Pattern (numéro du temps), et le nombre de coups d'horloge ou "clics" dans ce temps) s'affiche dans la partie inférieure droite de l'écran.



Les noires peuvent être divisées en un maximum de 48 segments (noire = 48 coups d'horloge ou clics). Le nombre total de notes qui peuvent être incluses dans un Pattern dépendra de la valeur qui a été choisie pour la quantification (Quantize)

Affichage	Gate Time	Affichage	Gate Time	Affichage	Gate Time
♪	48	♪ ₃	32	♪	24
♪ ₃	16	♪	12	♪ ₃	8
♪	12	♪ ₃	4	H	1

(Ex.) Quand Quantize est réglé sur une noire :



- (6) Frappez un Pad et programmez un instrument.
- (7) Pressez [FWD]
- (8) Si vous désirez programmer un autre instrument dans la même piste, répétez les étapes (5) (6) ci-dessus.
Avec l'écriture pas à pas, lorsque vous désirez programmer des notes d'une durée supérieure à celle de la valeur fixée pour Quantize, vous devez utiliser la touche de liaison [TIE]. Frappez [TIE], et la durée de la note actuellement programmée s'allonge.
Par exemple, quand Quantize est réglé sur une croche, après avoir programmé une note, tenir enfoncé un Pad et presser [TIE] créera une noire (la valeur d'une seconde croche liée à la première).
- (9) Pressez [STOP] une fois que vous avez terminé la programmation de votre Pattern

(Lorsque vous avez fait une erreur durant la programmation)

Pressez [DELETE] en tenant enfoncé [SHIFT ERASE]
Vous pouvez n'effacer que l'élément affiché

Si vous suivez cette procédure lorsque la reproduction est stoppée, vous pouvez effacer le Pattern (p. 3-12).

4. Programmation d'accords

Lorsque vous avez sélectionné une piste autre que de batterie (TRACK 1 — 3), des accords peuvent être programmés en plus des mélodies. Dans ce cas, les notes composant l'accord spécifié sont écrites dans le Pattern.

Pour des détails sur les fonctions d'accord de l'unité, voir chapitre 7, "Utilisations des fonctions d'accord" (p. 7-1).

(1) Ramenez l'appareil aux réglages initiaux pour une écriture de Pattern (p. 3-4).

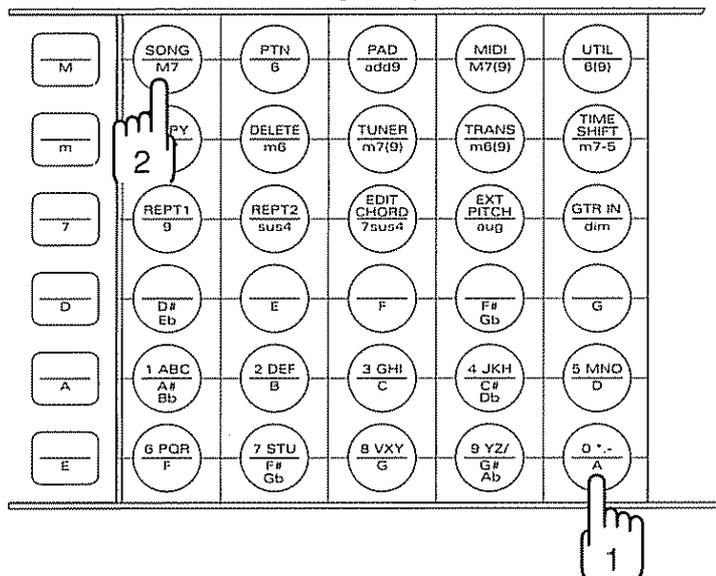
(2) Sélectionnez le mode de programmation d'accord

Pressez CHORD [ON/OFF] et vérifiez que CHORD s'est bien affiché

CHORD

(3) Programmez un accord

Les méthodes utilisées pour l'enregistrement en temps réel et en pas à pas sont les mêmes. Au lieu de frapper un Pad et de programmer un instrument, vous choisissez un accord à programmer. Déterminez la tonique à l'aide des trois rangées inférieures de Pads (tenez un Pad enfoncé), puis pressez le Pad correspondant au type d'accord voulu dans les trois rangées supérieures.



Les accents peuvent également s'appliquer (p. 1-10).

(4) Une fois encore, pressez CHORD [ON/OFF]

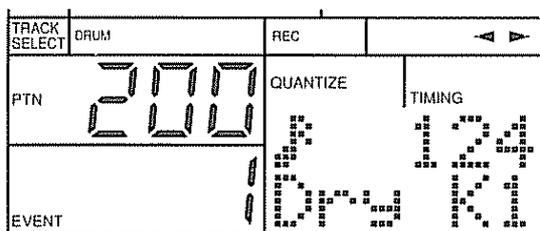
Cela vous fait sortir du mode de programmation d'accord

5. Mode d'édition pas à pas (Step Edit)

Lorsque vous avez fait une erreur dans la hauteur de note programmée ou lorsque vous n'êtes pas satisfait des résultats obtenus par les accents ajoutés, le mode d'édition pas à pas (Step Edit) vous permet de faire des corrections et de changer hauteur et accent.

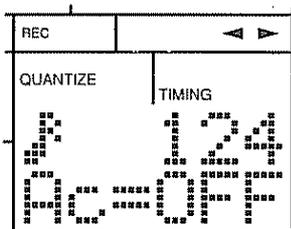
Chaque son qui se produit à un emplacement particulier dans le temps (y compris ses réglages de hauteur et d'accent) est appelé "événement". Les événements peuvent souvent être assimilés aux notes. Lorsqu'il y a deux sons qui se produisent exactement au même instant (par exemple, une caisse claire ou une grosse caisse ou 'do' et 'mi'), alors deux événements existent au même emplacement ou 'Timing'.

- (1) Pressez [REAL/STEP] pour passer en attente d'enregistrement pas à pas
- (2) Avec [FWD]/[BWD], sélectionnez l'emplacement (Timing) pour lequel vous désirez faire des changements; il s'affiche.



Dans le cas de la piste de batterie :

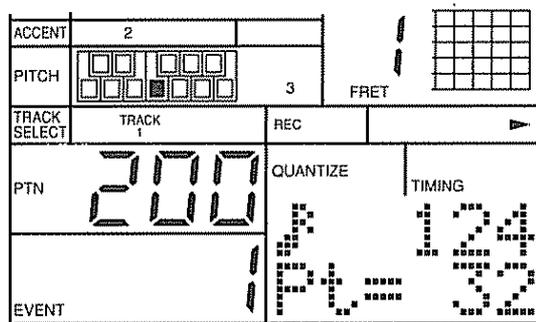
- (3) Avec [<]/[>], amenez le curseur à l'emplacement où le nom d'instrument s'affiche
- (4) Faites les changements d'instrument avec la molette TEMPO/DATA
- (5) Si vous pressez [>], l'accent s'affiche ensuite.



- (6) Faites les changements d'accent à l'aide de la molette TEMPO/DATA.

Dans le cas des pistes (Tracks) 1 - 3 :

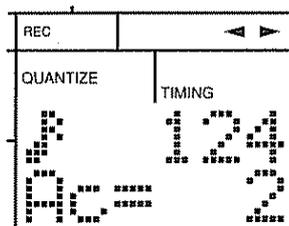
- (3) Avec [\leftarrow]/[\rightarrow], amenez le curseur sur l'affichage de hauteur (Pitch).



- (4) Faites les changements de hauteur avec la molette TEMPO/DATA.

- (5) Pressez [\rightarrow].

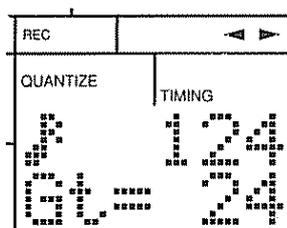
L'accent s'affiche.



- (6) Faites les changements d'accent avec la molette TEMPO/DATA.

- (7) Pressez [\rightarrow].

La valeur de Gate Time s'affiche (durée de la note)



- (8) Faites les changements de Gate Time avec la molette TEMPO/DATA.

Lorsque deux événements ont été programmés au même emplacement (Timing), une fois encore, pressez [\rightarrow] et la hauteur (ou l'instrument) constituant le second événement s'affichera.

De cette façon, lorsque plusieurs événements sont situés au même Timing, vous pouvez presser plusieurs fois [\rightarrow] pour visualiser la hauteur de l'événement suivant (ou l'instrument), puis l'accent, la durée (Gate Time).

** Jusqu'à 8 événements peuvent être programmés au même Timing.*

Lorsque vous désirez supprimer des événements inutiles, faites d'abord apparaître l'événement que vous désirez effacer durant le jeu (ou l'écriture), puis pressez [DELETE] en tenant enfoncé [SHIFT ERASE].

(2) Fonctions d'écriture de Pattern

La section suivante présente les fonctions qui facilitent l'écriture de Pattern

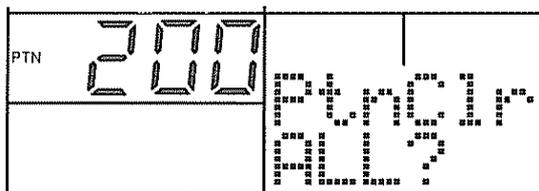
1. Effacement de Patterns

La procédure ci-dessous vous permet d'effacer des Patterns (ou des pistes) qui sont déjà stockés dans l'unité.

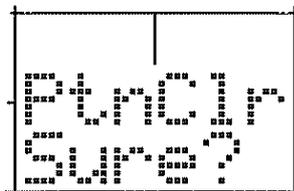
- (1) Pressez [PTN] en tenant enfoncé [SHIFT ERASE] et vérifiez que "PATTERN" s'est affiché.
- (2) La reproduction étant stoppée, sélectionnez le Pattern (le numéro) à effacer avec la molette TEMPO/DATA

** Les Patterns Preset (000-199) ne peuvent pas être effacés.*

- (3) Pressez [DELETE] en tenant enfoncé [SHIFT ERASE] et vérifiez que "PtnClr" s'affiche
- (4) Sélectionnez la piste à effacer avec la molette TEMPO/DATA.
Vous pouvez sélectionner ALL (toutes les pistes et tous les Patterns), ou DR (piste de batterie ou Drum), ou T1, T2, ou T3.



- (5) Pressez [ENTER]
Le message "Sure?" (sûr ?) apparaîtra, vous demandant de confirmer que vous désirez réellement effacer un Pattern existant.

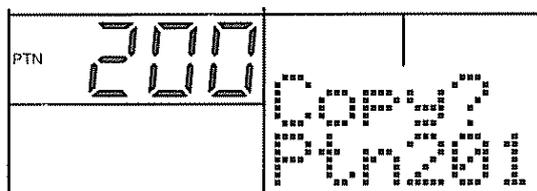


- (6) Pour poursuivre et effacer, pressez [ENTER]
Sinon, pour annuler la procédure, pressez [EXIT].

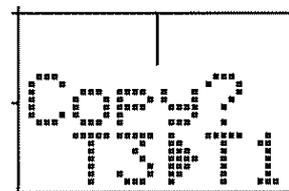
2. Copie de Patterns

Les données de jeu d'un Pattern peuvent être copiées dans un autre Pattern (autre numéro de Pattern). Cette fonction peut être utilement exploitée lorsque vous désirez rapidement créer un nouveau Pattern assez proche d'un Pattern existant, pour ainsi faire simplement quelques modifications de la version copiée. Vous pouvez copier une seule piste d'un pattern dans une piste d'un autre Pattern.

- (1) Pressez [PTN] en tenant enfoncé [SHIFT ERASE] et vérifiez que "PATTERN" s'affiche
- (2) La reproduction étant stoppée, sélectionnez le Pattern (le numéro) servant de source à la copie avec la molette TEMPO/DATA
- (3) Pressez [COPY] en tenant enfoncé [SHIFT ERASE].
"Copy?" (copie ?) s'affichera
- (4) Sélectionnez le Pattern (le numéro) servant de destination à la copie avec la molette TEMPO/DATA.
Si vous désirez copier une piste spécifique, changez l'affichage avec [>] puis sélectionnez la source et la destination
 - * Vous ne pouvez pas choisir un Pattern Preset comme destination de la copie.
 - * Lorsque vous sélectionnez "AL" ou "DR" comme source de la copie, la destination sera automatiquement "AL" ou "DR."
- (5) Pour exécuter la copie, pressez [ENTER]. Sinon pour annuler la procédure, pressez [EXIT].

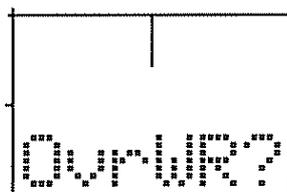


(Quand vous sélectionnez un Pattern)



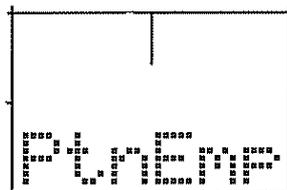
(Quand vous sélectionnez une piste)

S'il y a déjà un Pattern à l'emplacement de destination de la copie, le message "OvrWR?" apparaît, vous demandant si vous êtes d'accord pour remplacer (Overwrite) le Pattern existant.



Pour poursuivre et faire la copie, pressez [ENTER]
Sinon, pour annuler la procédure, pressez [EXIT]

- * "PtnEmp" s'affichera si le Pattern choisi comme source de la copie est vide (Pattern Empty).



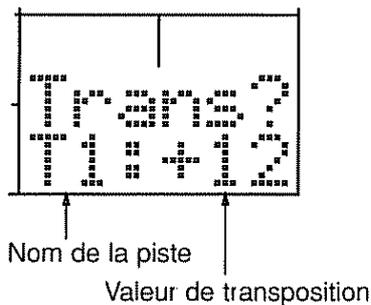
3. Transposition de Patterns

Cette fonction vous permet de transposer la hauteur des mélodies (instruments) enregistrées dans un Pattern jusqu'à une octave dans l'une ou l'autre des directions (pistes 1 à 3 uniquement)

La transposition de Pattern réécrit directement les informations de hauteur contenues dans le Pattern.

** Les Patterns Preset ne peuvent pas être transposés.*

- (1) Sélectionnez le mode Pattern.
Pressez [PTN] en tenant enfoncé [SHIFT ERASE] et vérifiez que "PATTERN" s'est affiché.
- (2) Sélectionnez le Pattern (numéro) qui doit être transposé à l'aide de la molette TEMPO/DATA.
- (3) Pressez [TRANS] en tenant enfoncé [SHIFT ERASE], et "Trans?" apparaîtra dans l'afficheur
- (4) Sélectionnez la piste qui doit être transposée.
Avec la molette TEMPO/DATA, sélectionnez une piste de T1 à T3
- (5) Avec [<]/[>], amenez le curseur sur la hauteur de transposition.
- (6) Déterminez la hauteur de transposition avec la molette TEMPO/DATA (-12 à +12)



- (7) Pressez [ENTER].
Le message "Sure?" s'affiche, vous demandant de confirmer que vous désirez changer la hauteur.
- (8) Pour effectuer la transposition, pressez [ENTER].
Pour annuler la procédure, pressez [EXIT].

** Lorsque le Pattern est vide, "PtnEmp" s'affiche.*

** Vous ne pouvez pas transposer la hauteur d'un Pattern au-delà des limites de stockage de l'emplacement d'un Pattern. Si vous essayez cela, la valeur de hauteur sera automatiquement réglée au maximum possible dans l'emplacement de Pattern.*

4. Swing

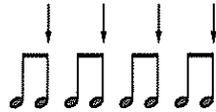
La fonction Swing vous permet de créer une sensation "swing"; une sensation rythmique utilisée par les big-band en jazz

Les deux réglages suivants se font pour le Swing :

Point de Swing

L'effet Swing retarde les notes situées à un certain moment du temps dans le Pattern. Ce moment que vous désirez voir retardé est appelé "Point de Swing"

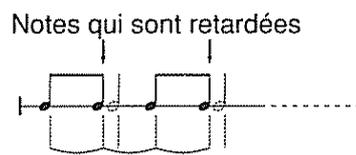
Quand le Swing est à la croche



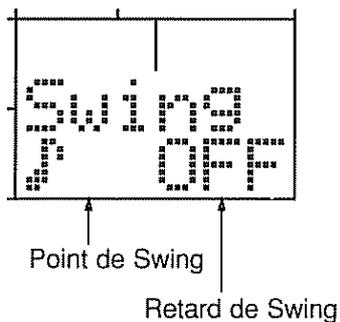
Retard de Swing

Le retard de Swing est le retard appliqué aux notes qui doivent être ainsi jouées plus loin. Plus grande est la valeur, plus grand est le retard et plus prononcé est l'effet Swing.

Quand le point de Swing est "♪".



- (1) Sélectionnez le mode Pattern.
Pressez [PTN] en tenant enfoncé [SHIFT ERASE] et vérifiez que "PATTERN" s'est affiché.
- (2) Sélectionnez le Pattern (numéro) auquel le Swing s'appliquera, avec la molette TEMPO/DATA.
- (3) Changez la page avec [<]/[>] Vérifiez que "Swing" s'est affiché
- (4) Déterminez l'instant (point de Swing) auquel se fera l'effet Swing avec la molette TEMPO/DATA.



Timing qui peut être choisi pour le Swing.

♪	Croche
♪	Double croche

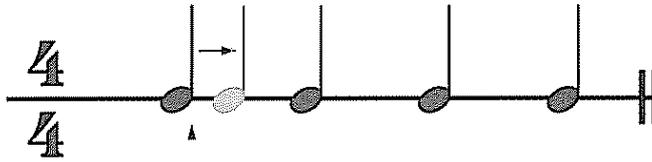
- (5) Amenez le curseur sur la valeur chiffrée avec [<]/[>]. Réglez le retard de Swing avec la molette TEMPO/DATA
Valeur de Swing.

♪	OFF, 1 — 23
♪	OFF, 1 — 11

* Avec un réglage sur "OFF", l'effet Swing ne s'applique pas.

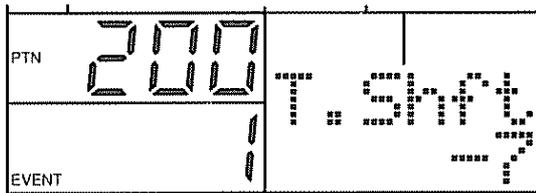
5. Décalage dans le temps (Timing Shift)

Permet le décalage de la position d'événements affichés en édition pas à pas (Step Edit)



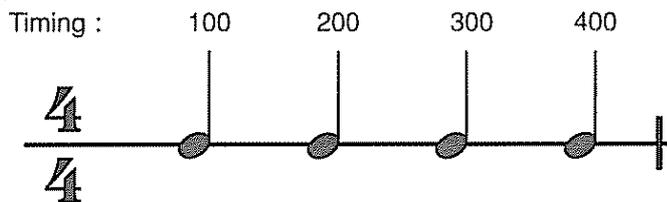
Décale légèrement la position (le timing)

- (1) Pressez [TIME SHIFT] en tenant enfoncé [SHIFT ERASE] en mode Step Edit (édition pas à pas).
- (2) Déterminez la valeur de décalage avec la molette TEMPO/DATA (-7 à +7).



- (3) Pressez [ENTER].

Si vous faites un réglage qui excède la plage possible, "OutRng" ("Out Range" ou "hors de la plage") s'affiche et la position ne peut pas être décalée.



Cet événement ne peut pas être avancé (-1 — -7).
Si vous essayez quand même, "OvrRng" s'affichera.

* Si il y a un instrument identique (piste de batterie) ou une hauteur identique (piste 1-3) à l'emplacement choisi comme nouvelle position après le décalage, le message "OvrWR?" (Overwrite?) apparaît dans l'afficheur vous demandant de confirmer que vous désirez remplacer (Overwrite) la donnée déjà présente à cet endroit.

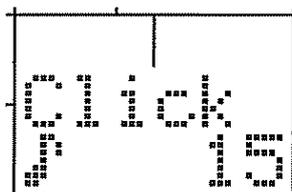
Pour poursuivre et effectuer la procédure, pressez [ENTER].

Pour l'annuler, pressez [EXIT].

6. Modification des réglages de métronome

Suivez la procédure ci-dessous pour faire les réglages de volume et de battement du métronome, qui est entendu quand vous faites une écriture en temps réel

- (1) Sélectionnez le mode Utility (Utilitaire).
Pressez [UTIL] en tenant enfoncé [SHIFT ERASE] et vérifiez que "UTILITY" s'est affiché.
- (2) Changez la page avec [<]/[>]. Vérifiez que "Click" s'est affiché
- (3) Réglez la façon dont le métronome sera produit avec la molette TEMPO/DATA



Battement du métronome

Volume du métronome

Battement du métronome

♪	Noire	♪	Croche
♪	Noire de triolet	♪	Croche de triolet

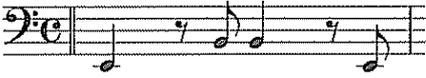
- (4) Amenez le curseur sur la valeur chiffrée avec [<]/[>]. Réglez le volume avec la molette TEMPO/DATA (OFF/1 à 15).

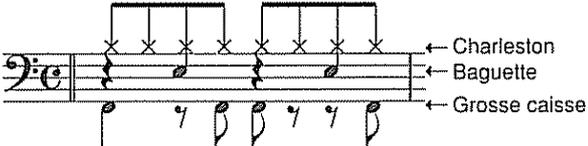
(3) Entraînement à l'écriture de Pattern

A titre d'exercice, essayez de programmer le Pattern rythmique ci-dessous

Em7 (mi m7)

Accord 

Basse 

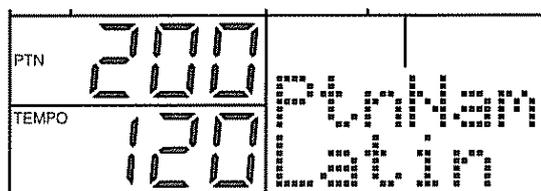
Batterie 

Commencez avec la batterie. Utilisez la programmation pas à pas pour programmer le Pattern

1. Programmation du Pattern de batterie (écriture pas à pas)

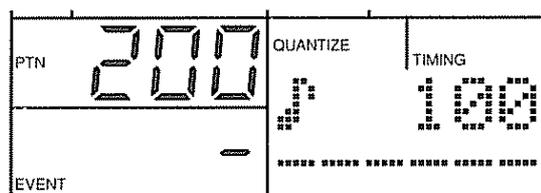
- (1) D'abord, ramenez l'unité aux réglages initiaux pour l'écriture de Pattern (p. 3-4).

Sélectionnez le numéro du Pattern que vous désirez créer et donnez-lui un nom. Réglez le format de mesure (Time Signature) sur 4/4.



- (2) Pressez [REAL/STEP] pour passer en attente d'enregistrement en pas à pas

Réglez Quantize sur une croche avec la molette TEMPO/DATA.



- (3) Pressez [TRACK SEL] pour sélectionner la piste DRUM

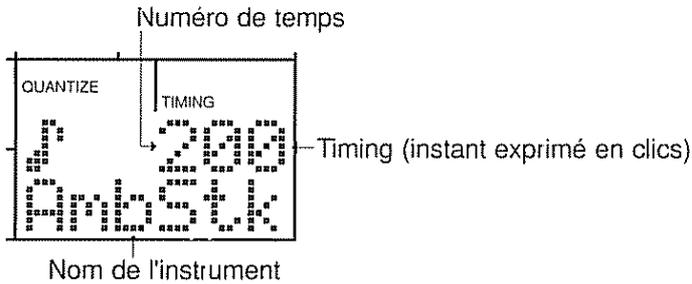
Après avoir pressé [KIT], utilisez la molette TEMPO/DATA pour sélectionner le Kit Preset No. 38 (P38: Perc). Une fois sélectionné, pressez [KIT] à nouveau.

- (4) Pressez [START] pour lancer la procédure d'écriture pas à pas.

Poursuivez et programmez l'instrument.

<Pour la baguette>

- (Bag. 1) Pressez [FWD] pour passer au temps No 2 Puis programmez le son en frappant le Pad auquel est assigné le son de baguette (Stick).



- (Bag. 2) Pressez [FWD] à nouveau pour passer au temps No 4, instant 00 Frappez à nouveau le Pad pour programmer le son.

<Pour la grosse caisse>

- (Grosse caisse-1) Frappez le Pad auquel le son de grosse caisse est assigné
- (Grosse caisse-2) Pressez [FWD], et passez au temps No 2, instant: 24. Frappez alors le Pad.
- (Grosse caisse-3) Pressez [FWD] à nouveau pour passer au temps No 3, et frappez le Pad
- (Grosse caisse-4) Pressez à nouveau [FWD], et passez au temps No 4, instant: 24. Frappez le Pad

<Pour la charleston>

- (Charl. 1) Programmez l'instrument en frappant le Pad auquel est assigné le son de charleston. Ensuite, pressez [FWD] pour passer à l'instant suivant. Répétez cela jusqu'à ce que vous ayez programmé les huit croches

- (5) Pressez [STOP] pour finir la programmation du rythme

Maintenant, vous pouvez poursuivre et programmer la partie debasse en temps réel (si vous trouvez cela trop difficile en temps réel, vous pouvez à la place utiliser l'écriture pas à pas).

2. Programmation du Pattern de basse (Ecriture en temps réel)

- (1) Pressez [REAL/STEP] pour passer en attente d'enregistrement en temps réel.
Réglez la quantification (Quantize) à la croche (p 3-4).
- (2) Pressez [TRACK SEL] pour sélectionner la piste 2
- (3) Pressez [KIT], puis utilisez la molette TEMPO/DATA pour sélectionner le Kit. Une fois le Kit sélectionné, pressez [KIT] à nouveau.
- (4) Pressez [TEMPO] pour régler le tempo sur une valeur à laquelle vous vous sentez à l'aise pour programmer le Pattern. Pressez [TEMPO] à nouveau une fois terminé (pour retourner au mode d'écriture en temps réel).
- (5) Pressez [START] pour lancer la procédure d'écriture en temps réel.
Tout en écoutant le métronome, frappez le Pad en mesure avec la musique imprimée pour programmer le Pattern

Basse

Intervalle durant lequel le bouton est pressé

Bouton pressé

(Frette =1)

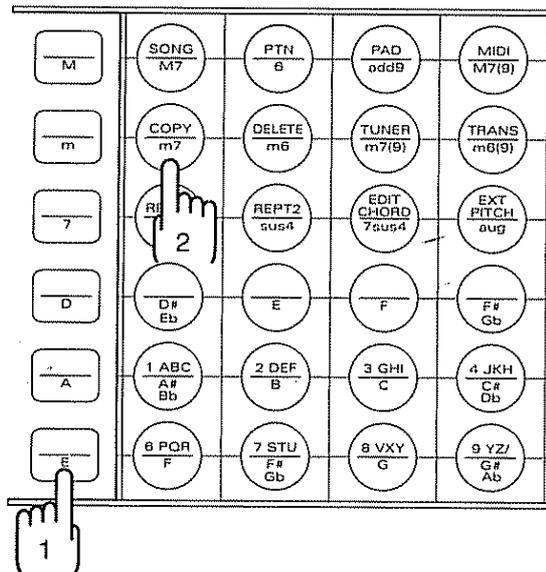
- (6) Pressez [STOP] pour terminer la programmation du pattern.

Vous pouvez maintenant poursuivre et terminer le Pattern en programmant les accords

3. Programmation de l'accompagnement en accords (avec les fonctions de programmation en pas à pas)

- (1) Pressez [REAL/STEP] pour passer en attente d'enregistrement en pas à pas
Réglez la quantification (Quantize) à la croche (p. 3-4)
- (2) Pressez [TRACK SEL] pour sélectionner la piste 1
- (3) Pressez [KIT], puis utilisez la molette TEMPO/DATA pour sélectionner le Kit. Une fois sélectionné, pressez [KIT] à nouveau.
- (4) Pressez CHORD [ON/OFF] pour passer en mode de programmation d'accord.
- (5) Pressez [START]
- (6) Programmez les accords.

Pour programmer l'accord mi mineur 7, tenez enfoncé le Pad correspondant au mi (E) dans le coin inférieur gauche des Pads tout en tenant enfoncé le second Pad depuis la gauche dans la deuxième rangée en comptant à partir du haut (m7).



- (7) Pressez [FWD] pour passer au temps No 2. Puis programmez le second accord, le même qu'à l'étape (4). Puis pressez [TIE] une fois encore en tenant enfoncé le Pad. De cette façon, la note sera liée à celle programmée à l'étape (6), formant ainsi une noire.
- (8) Pressez [FWD], et passez au temps No 3, instant : 24 Puis programmez l'accord Em7 (mi m7) de la même façon que vous l'avez fait en (6). Ensuite, de la même façon qu'à l'étape (7), faites la liaison avec la croche du quatrième temps.
- (9) Pressez [STOP] pour terminer d'écrire le Pattern.

Si vous avez des difficultés en (7) et (8), vous pouvez changer la quantification pour la ramener à la valeur que vous désirez programmer (la noire).

Chapitre 4

Création de morceaux

Les morceaux sont créés par enchaînement de Patterns dans l'ordre voulu pour la reproduction. Une fois créé, un morceau peut encore être travaillé par ajout de symboles de répétition, transposition de certains Patterns ou réglage du niveau de piste

Les Patterns, symboles de répétition, les informations de transposition et de niveau de piste sont individuellement placés dans une structure appelée Partie. Un numéro est associé à chaque Partie, en commençant par le début du morceau

Répétition

Permet la répétition d'une plage déterminée de Patterns.

Transposition

Permet de transposer les mélodies et accords (hauteur des instruments) des Patterns situés après un certain point. La valeur de transposition se règle par demi-tons, jusqu'à un maximum de une octave dans l'une ou l'autre des directions.

** Contrairement aux transpositions qui s'appliquent aux Patterns (p. 3-14), quand vous transposez un morceau, les données contenues dans les Patterns ne sont en aucune façon altérées. Pour cette raison, même les Patterns Preset contenus dans un morceau peuvent être transposés.*

Niveau de piste

Permet de régler individuellement le volume pour les pistes, pour les Patterns situés après l'emplacement déterminé.

(1) La procédure d'écriture de morceau

Il y a deux méthodes pour écrire un morceau :

Écriture en temps réel

Dans cette méthode, les Patterns sont stockés dans le morceau (Song) selon l'ordre de jeu des Patterns. Cela vous permet de rapidement et aisément créer des morceaux en utilisant les boutons numérotés pour choisir "à la volée" les numéros de Pattern, ou en utilisant le changement de Pattern pré-déterminé (p. 5-7).

Écriture pas à pas

Dans cette méthode, l'ordre d'enchaînement des Patterns est déterminé par les boutons de numéro. L'avantage est que vous pouvez créer de façon fiable des morceaux utilisant un arrangement complexe de Patterns.

1. Réglages initiaux pour l'écriture de morceau

Avant de commencer l'écriture, l'instrument doit être ramené aux réglages initiaux communs à l'écriture en temps réel et à l'écriture pas à pas. Les paramètres devant être réglés sont les suivants :

Chaînage de morceaux (Chain)

La fonction Chain permet la reproduction consécutive de plusieurs morceaux. Pour cela, choisissez le numéro du morceau qui doit être joué ensuite.

** Si vous ne désirez pas faire de chaînage de morceaux, vous n'avez aucun réglage à faire pour cela.*

Pour une explication détaillée, voir chapitre 5, "[1] 2. Chaînage de morceaux (Chain)" (p. 5-3)

Tempo initial (OFF/40 à 250 cpm)

Ce réglage permet de spécifier individuellement pour chaque morceau son tempo de reproduction. Une fois ce réglage fait, la reproduction commencera à ce tempo, quel que soit le réglage de tempo existant. Avec un réglage OFF, le morceau est joué avec le réglage de tempo existant.

Nom de morceau

Chaque morceau peut être doté d'un nom allant jusqu'à 6 caractères. Le nom de morceau s'affiche quand vous sélectionnez un morceau.

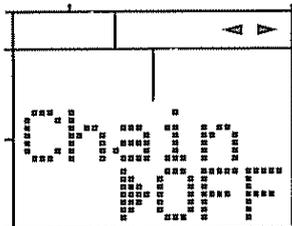
(Faire les réglages)

- (1) Passez en mode Song (morceau)
Pressez [SONG] en tenant enfoncé [SHIFT ERASE] et vérifiez que "SONG" s'est affiché.
- (2) Choisissez le morceau pour lequel vous désirez faire les réglages (No. 0-19) avec la molette TEMPO/DATA

** Vous ne pouvez pas utiliser le morceau (Song) 20 qui est le morceau de démonstration.*

Réglages de chaînage de morceau

- (3) Sélectionnez la page dans laquelle les réglages peuvent être faits pour le chaînage (Chain)
Changez la page avec [←]/[→] et vérifiez que "Chain" s'est affiché

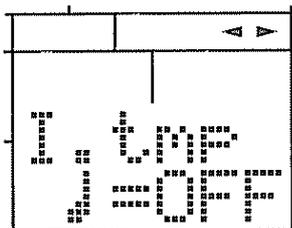


- (4) Sélectionnez le morceau qui doit être joué ensuite avec la molette TEMPO/DATA (OFF/0-19)

* Avec un réglage OFF, aucun morceau n'est joué à la suite (une fois le morceau actuel fini, la reproduction s'arrête automatiquement).

Réglage de tempo initial

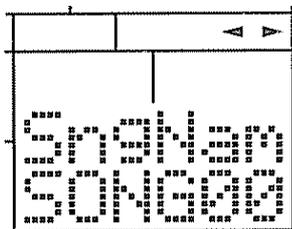
- (3) Sélectionnez la page où peut être fait le réglage initial de tempo.
Changez de page avec [←]/[→] et vérifiez que "I Tmp" s'est affiché.



- (4) Faites les réglages de tempo initial avec la molette TEMPO/DATA (OFF/40-250)

Nommer le morceau

- (3) Sélectionnez la page où se font les réglages de nom de morceau.
Changez de page avec [←]/[→] et vérifiez que "SngNam" (Song Name) s'est affiché.



- (4) En tenant enfoncé [SHIFT ERASE], programmez un nom de morceau avec les boutons chiffre/lettre/symbole.
Utilisez [←]/[→] pour déplacer le curseur dans la chaîne de caractères

2. Ecriture en temps réel

Après avoir ramené l'appareil aux réglages initiaux d'écriture de morceau (p. 4-2), suivez les étapes ci-dessous:

- (1) Pressez [REAL/STEP] pour passer en attente d'enregistrement en temps réel
- (2) Sélectionnez le Pattern à programmer dans la première mesure avec la molette TEMPO/DATA.
- (3) Pressez [START].
Le Pattern actuellement sélectionné commence à jouer
- (4) Sélectionnez le Pattern (numéro) à programmer dans la mesure suivante (Partie) avec la molette TEMPO/DATA.
- (5) En répétant l'étape (4), sélectionnez tous les Patterns que vous désirez placer dans le morceau

SONG	00	PART	MEAS
TEMPO	120	0000	0000

Le nombre de répétitions d'un Pattern qui est stocké comme Partie du morceau sera le même que le nombre de fois où le Pattern aura réellement joué durant la programmation. Aussi, par exemple, si vous désirez que le Pattern A joue 3 mesures, puis que le Pattern B joue à la quatrième mesure, vous devez sélectionner le Pattern B après avoir laissé le Pattern A faire sa troisième répétition (avant la fin cependant de la troisième mesure). Vous trouverez préalablement préférable d'écrire votre plan de morceau à l'avance et d'avoir cette feuille bien pratique près de vous avant de commencer la procédure d'enregistrement en temps réel.

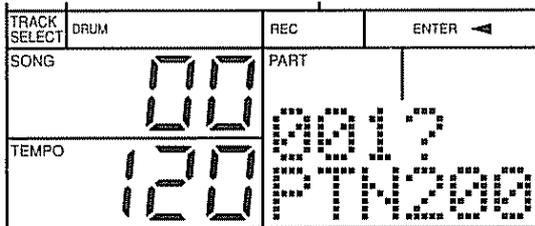
- (6) Pressez [STOP] lorsque vous avez terminé l'enregistrement en temps réel.

- * *L'enregistrement en temps réel ne peut pas s'effectuer pour un morceau (numéro) qui contient déjà des Patterns (Effacement de morceau : p. 4-7).*
- * *L'enregistrement en temps réel s'arrête automatiquement lorsque le nombre de Parties du morceau atteint 250.*

3. Ecriture en temps réel

Après avoir ramené l'unité aux réglages initiaux d'écriture de morceau (p. 4-2), suivez les étapes ci-dessous:

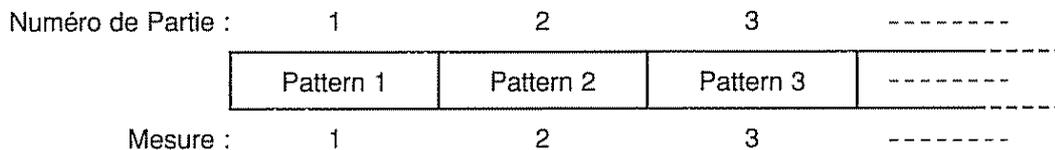
- (1) Depuis le mode Song, pressez [REAL/STEP] pour passer en mode d'attente d'enregistrement pas à pas.
- (2) Sélectionnez le Pattern à programmer dans la Partie avec la molette TEMPO/DATA.



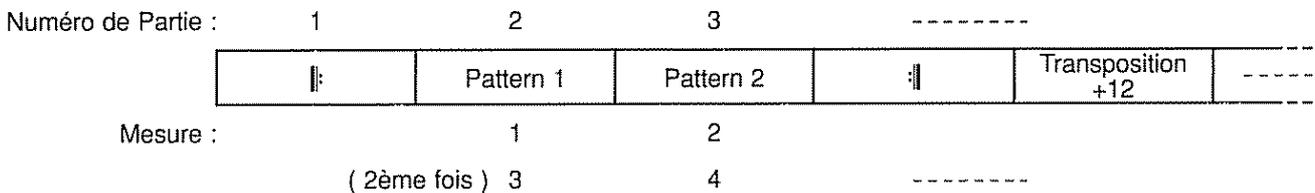
- (3) Pressez [ENTER] pour programmer le Pattern.
Vous passez alors à la Partie suivante.
- (4) Terminez le morceau en répétant les étapes (2) à (3)
- (5) Si vous avez par erreur programmé un mauvais Pattern, utilisez [BWD] pour sélectionner cette Partie et resélectionnez le Pattern.

* Quand "?" s'affiche, cela signifie que les données affichées n'ont pas été encore programmées dans une Partie. Pressez [ENTER] et programmez-les.

La relation entre Parties et Patterns est la suivante :

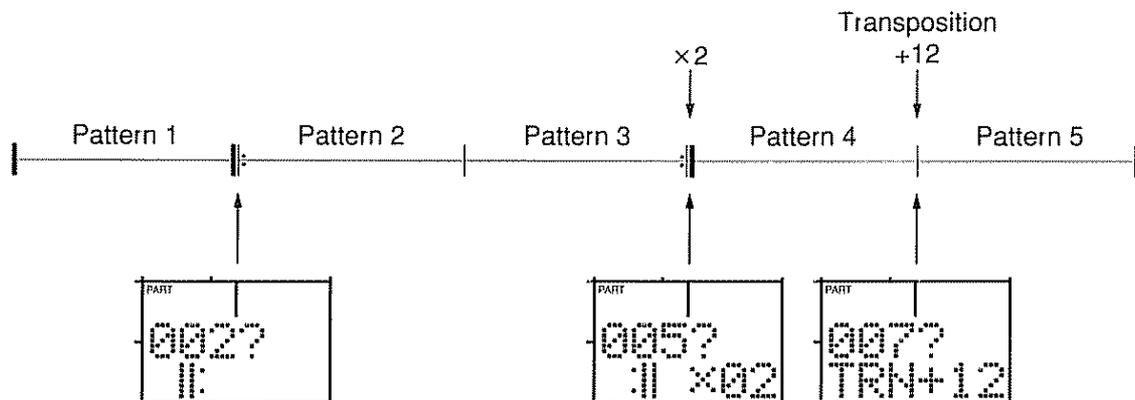


Les morceaux contenant des transpositions et répétitions se présentent comme suit :

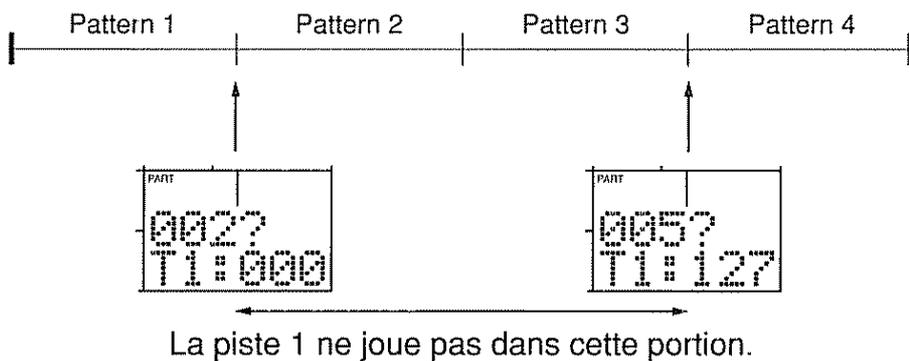


Les réglages de transposition, répétition et niveau de piste doivent être faits à l'étape (2). Amenez le curseur sur la position "PTN" avec [◀]/[>], et programmez la transposition (TRN), la répétition (||: , :||) ou le niveau de piste ("DR," "T1," "T2," "T3"). Si nécessaire, utilisez [◀]/[>] pour amener le curseur sur la position chiffrée, puis utilisez la molette TEMPO/DATA pour déterminer la hauteur (nombre de demi-tons de transposition), le nombre de répétitions ou le niveau de la piste.

Exemple 1 de programmation



Exemple 2 de programmation



* N'importe quelle piste dont le niveau est réglé à "0" est muette.

* La valeur du commutateur d'expression MIDI (p.9-10) correspondra à celle du niveau de piste. Toutefois, le réglage de niveau de piste sera ignoré si le commutateur d'expression MIDI est réglé sur "OFF" (aucun changement de volume n'est obtenu).

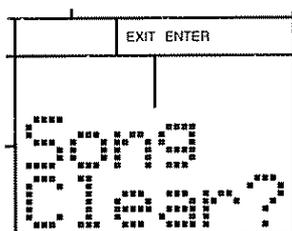
(2) Fonctions utiles à l'écriture de morceau

La section suivante présente plusieurs fonctions qui facilitent l'écriture de morceau

1. Effacement de données de morceau (Song Clear)

La procédure suivante vous permet d'effacer des données de jeu dans le numéro de morceau sélectionné

- (1) Passez en mode Song
Pressez [SONG] en tenant enfoncé [SHIFT ERASE] et vérifiez que "SONG" s'est bien affiché.
- (2) La reproduction étant stoppée, sélectionnez le morceau (No. 0-19) à effacer avec la molette TEMPO/DATA.
- (3) Pressez [DELETE] en tenant enfoncé [SHIFT ERASE]
"Song Clear?" s'affichera.

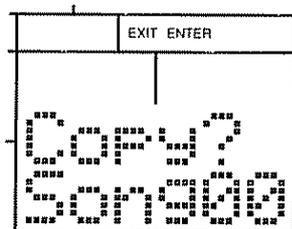


- (4) Pressez [ENTER].
Le message "Sure?" apparaît, vous demandant de confirmer votre choix.
- (5) Pour poursuivre l'effacement, pressez [ENTER].
Pour au contraire l'annuler, pressez [EXIT].

2. Copie de données de morceau (Song Copy)

Cette fonction autorise la copie de données de jeu d'un morceau (y compris son nom) dans un autre morceau. Cette fonction peut être utilement utilisée lorsque vous désirez créer rapidement un nouveau morceau assez proche d'un morceau existant, puisque vous n'avez alors qu'à apporter quelques modifications à la version copiée.

- (1) Passez en mode Song.
Pressez [SONG] en tenant enfoncé [SHIFT ERASE] et vérifiez que "SONG" s'est affiché.
- (2) La reproduction étant stoppée, sélectionnez le morceau (numéro) servant de source à la copie avec la molette TEMPO/DATA.
- (3) Pressez [COPY] en tenant enfoncé [SHIFT ERASE].
"Copy?" et le numéro du morceau destination de la copie s'affichent.
- (4) Déterminez le numéro de morceau servant de destination à la copie avec la molette TEMPO/DATA.



- (5) Pour faire la copie, pressez [ENTER]. Sinon, pour annuler la procédure, pressez [EXIT].

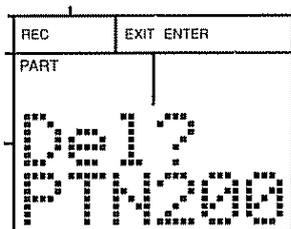
Lorsqu'il y a déjà des données de morceau dans l'emplacement de destination de la copie, le message "OvrWR?" apparaît, vous demandant si vous êtes d'accord pour remplacer (Overwrite) le morceau existant. Pour poursuivre et faire la copie, pressez [ENTER]. Sinon, pour annuler, pressez [EXIT].

Lorsqu'il n'y a pas de données dans le morceau choisi comme source de la copie, "SngEmp" (Song Empty ou morceau vide) s'affiche.

3. Effacement de Parties (Part Delete)

Cette procédure sert à effacer des Parties qui ont été écrites dans un morceau

- (1) Passez en mode Song.
Pressez [SONG] en tenant enfoncé [SHIFT ERASE] et vérifiez que "SONG" s'est affiché.
- (2) Pressez [REAL/STEP] pour passer à l'attente d'enregistrement pas à pas.
- (3) Choisissez la Partie (numéro) que vous désirez effacer avec [FWD]/[BWD].
- (4) Pressez [DELETE] en tenant enfoncé [SHIFT ERASE].
"Del?" s'affichera



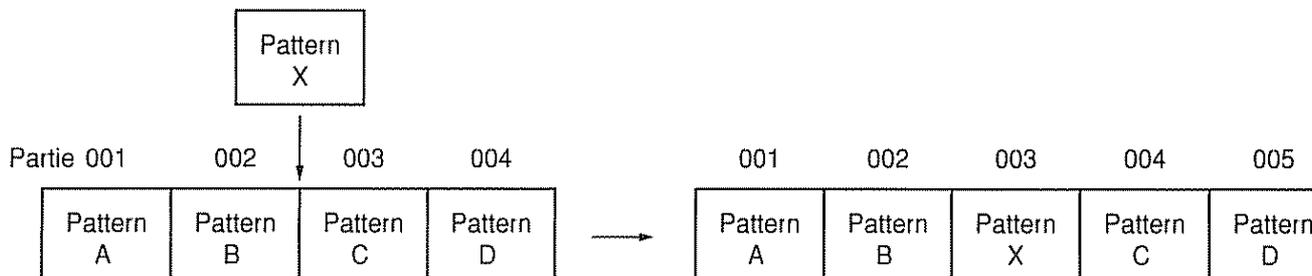
- (5) Pressez [ENTER]. Le message "Sure?" s'affichera.
- (6) Pour poursuivre et effacer, pressez [ENTER]. Pour annuler la procédure, pressez [EXIT].

Lorsqu'il n'y a pas de données, "NoPart" s'affiche pour la Partie choisie

4. Insertion de Parties (Part Insert)

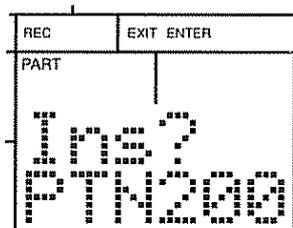
Effectuez la procédure ci-dessous pour insérer de nouvelles Parties dans un morceau
Vous devrez insérer de nouvelles Parties si vous décidez de répéter certaines portions ou de faire des transpositions après que le morceau ait été terminé.

Insertion du Pattern X en Partie 003.



- (1) Passez en mode Song
Pressez [SONG] en tenant enfoncé [SHIFT ERASE] et vérifiez que "SONG" s'est affiché.
- (2) Pressez [REAL/STEP] pour passer en attente d'enregistrement pas à pas.
- (3) Choisissez la Partie (numéro) dans laquelle un nouveau Pattern doit être inséré avec [FWD]/[BWD]
- (4) Pressez [COPY] en tenant enfoncé [SHIFT ERASE]
- (5) Déterminez le Pattern (numéro) qui doit être inséré à l'aide de la molette TEMPO/DATA

Les répétitions, transpositions et niveaux de piste peuvent également être insérés à la place de Patterns (la méthode de programmation est la même que pour l'écriture pas à pas : p. 4-6.)



- (6) Pressez [ENTER]. Le message "Sure?" s'affichera.
- (7) Pour effectuer l'insertion, pressez [ENTER].
Pour au contraire annuler la procédure, pressez [EXIT].

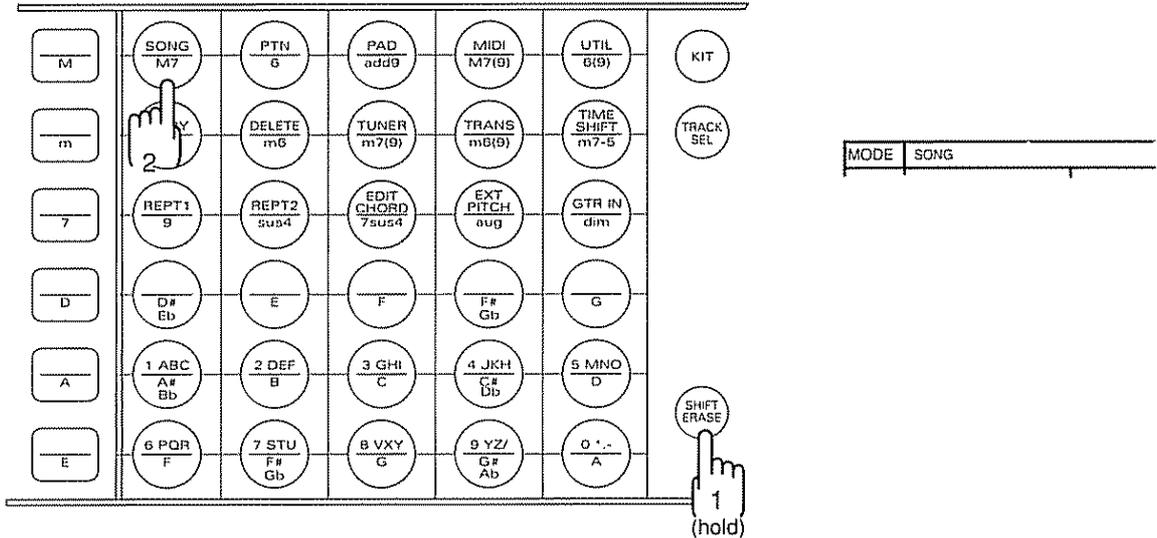
Chapitre 5

Reproduction de morceaux et Patterns

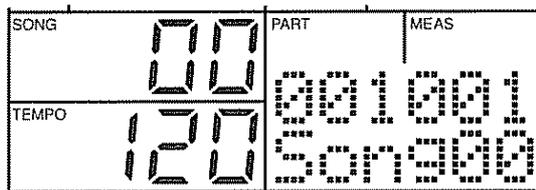
(1) Reproduction de morceau

Suivez la procédure ci-dessous (la reproduction étant stoppée) pour faire reproduire les morceaux que vous avez écrits

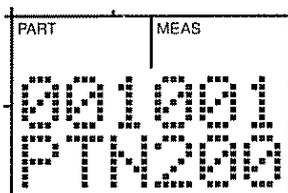
- (1) Pressez [SONG] (le Pad du coin supérieur gauche) en tenant enfoncé [SHIFT ERASE] et vérifiez que "SONG" s'est affiché (Song play).



- (2) Sélectionnez le morceau (No 0-19) avec la molette TEMPO/DATA. Le numéro de la première Partie et le nom de morceau s'affichent.



- (3) Pressez [START] pour lancer la reproduction.
Le numéro de mesure et le numéro de Pattern actuellement reproduits sont affichés.



* Un morceau ne contenant pas de données ne démarrera pas.

- (4) Quand vous pressez [STOP], la reproduction est interrompue.
Quand vous pressez [START], la reproduction reprend du point où elle avait été interrompue.

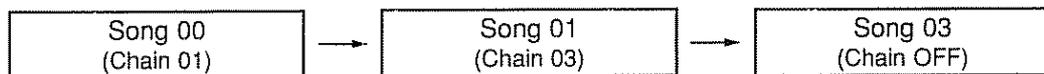
1. Reprise de reproduction en cours de morceau

Le jeu commence depuis la mesure indiquée. Ceci est très utile pour reprendre le jeu en cours de morceau. Suivez la procédure ci-dessous alors que la reproduction de morceau est stoppée.

- (1) Spécifiez la mesure depuis laquelle commencera la reproduction avec [FWD]/[BWD].
- (2) Quand vous pressez [START], la reproduction commence depuis la mesure spécifiée.

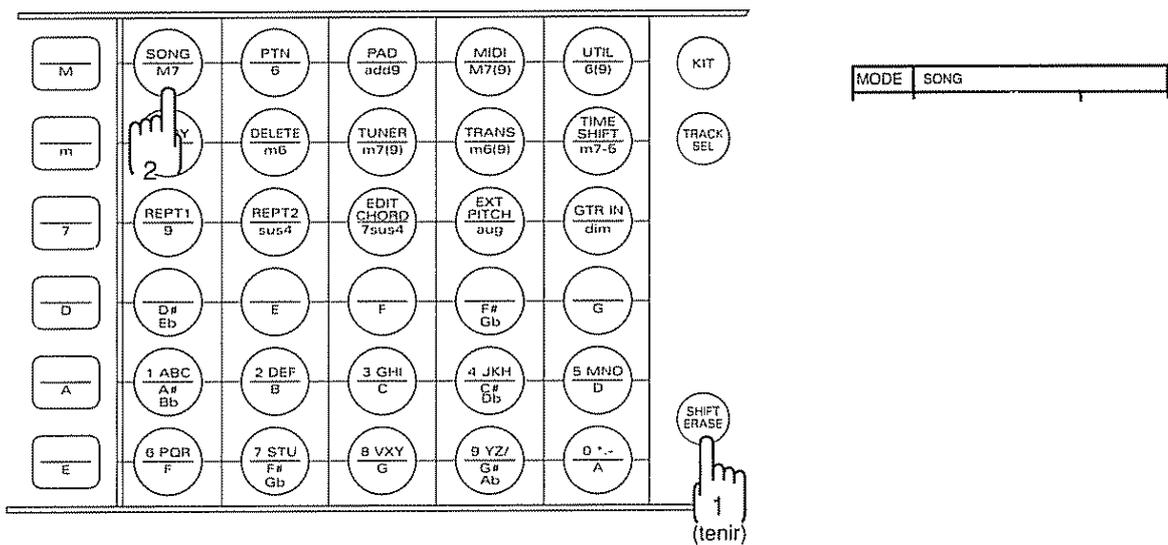
2. Chaînage de morceaux (Chain)

Le chaînage est une fonction qui vous permet de faire jouer à la suite plusieurs morceaux.

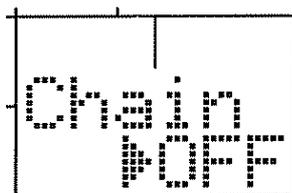


Faire les réglages

- (1) Passez en mode de reproduction de morceau.
 Pressez [SONG] (la première touche en haut à gauche) en tenant enfoncé [SHIFT ERASE], et vérifiez que "SONG" s'est affiché.



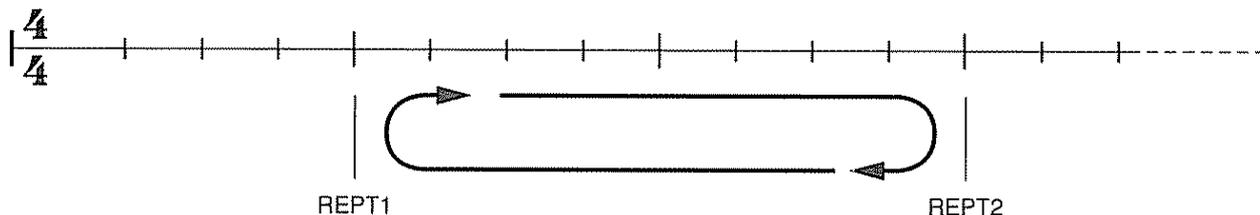
- (2) Changez la page avec [<]/[>]. Vérifiez que "Chain" s'est affiché.
- (3) Utilisez la molette TEMPO/DATA pour sélectionner le numéro du morceau qui sera joué ensuite. (OFF/0 à 19)



3. Répétition de section

Cette fonction vous permet de faire répéter la reproduction d'une même section de morceau

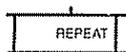
Song



Faire le réglage de répétition

- (1) La reproduction de morceau étant stoppée, pressez [REPEAT].

La fonction de répétition est maintenant activée



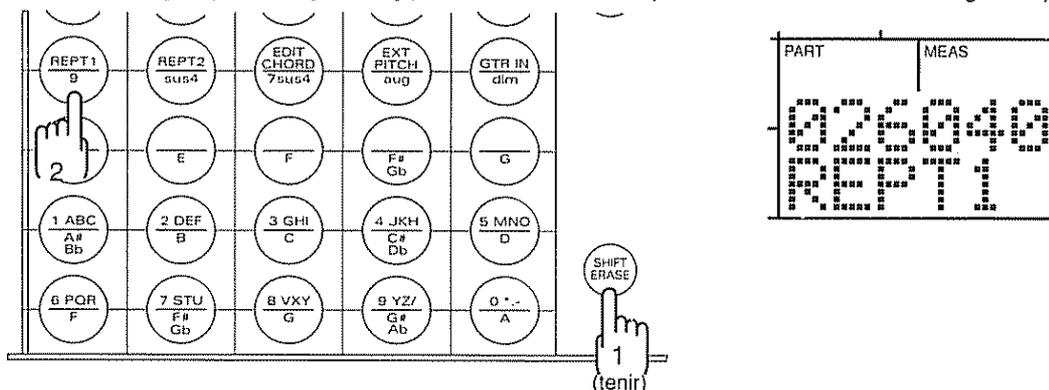
- (2) Pressez [RESET] puis pressez [START] pour lancer le morceau.

Répétition peut-être activée/désactivée à chaque fois. Si elle est activée durant la reproduction, toutefois, la reproduction se poursuit normalement.

Comment régler le point de répétition

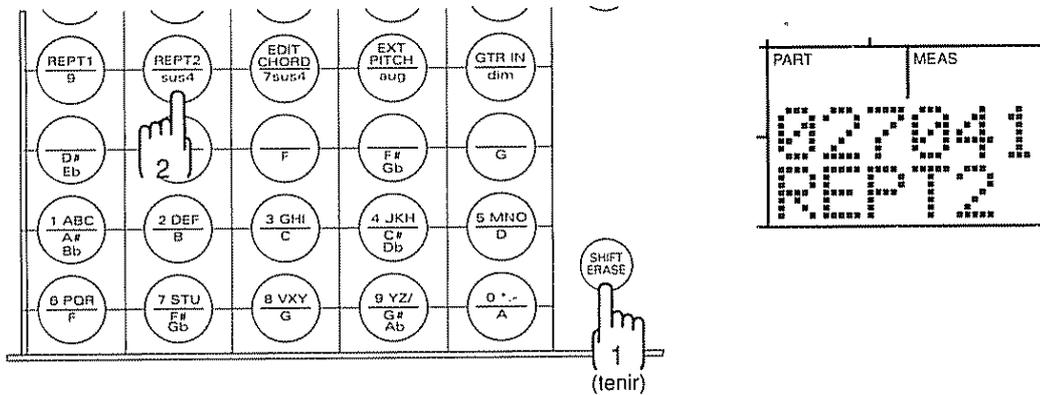
[Pour faire le réglage durant la reproduction d'un morceau]

- (1) Sélectionnez le mode de reproduction de morceau.
Pressez [SONG] (la première touche en haut à gauche) en tenant enfoncé [SHIFT ERASE], et vérifiez que "SONG" s'est affiché
- (2) Pressez [START].
- (3) Lorsque vous arrivez en première mesure de la section que vous désirez faire répéter, tenez enfoncé [SHIFT ERASE] en pressant [REPT1] (le troisième bouton depuis le haut de la colonne de gauche)



* Un message apparaît momentanément lorsque le bouton est pressé.

- (4) Lorsque vous arrivez à la dernière mesure de la section que vous désirez faire répéter, tenez enfoncé [SHIFT ERASE] en pressant [REPT2] (le troisième bouton à partir du haut dans la deuxième colonne à partir de la gauche)



- (5) Pressez [STOP] pour stopper le morceau.
- (6) Pressez [REPEAT] pour activer/désactiver la répétition de section ON/OFF.
"REPEAT" s'affichera si cette fonction est activée. (Elle est alternativement activée/désactivée à chaque pression du bouton)

[Faire le réglage alors que le morceau est arrêté:]

- (1) Sélectionnez le mode de reproduction de morceau.
Pressez [SONG] (la première touche en haut à gauche) en tenant enfoncé [SHIFT ERASE], et vérifiez que "SONG" s'est affiché
- (2) Sélectionnez la première mesure de la section que vous désirez faire répéter avec [FWD]/[BWD]
- (3) Tenez enfoncé [SHIFT ERASE] pendant que vous pressez [REPT1] (le troisième bouton depuis le haut dans la colonne la plus à gauche).
- (4) Sélectionnez la dernière mesure de la section que vous désirez faire répéter avec [FWD].
- (5) Tenez enfoncé [SHIFT ERASE] pendant que vous pressez [REPT2] (le troisième bouton depuis le haut dans la deuxième colonne depuis la gauche).
- (6) Pressez [REPEAT] pour activer/désactiver la répétition de section
"REPEAT" s'affichera si la fonction est activée. (Elle est alternativement activée/désactivée à chaque pression du bouton)

** Avec ces deux méthodes, spécifiez toujours pour REPT1 une mesure précédent celle choisie pour REPT2. Le choix ne peut pas se faire de façon inversée.*

** Les points de répétition fixés ici ne sont que temporaires. Si vous sélectionnez un autre morceau, ou si vous éteignez l'instrument, des réglages de la zone à répéter ne sont plus valides.*

(2) Changements de Pattern prédéterminé

Cette fonction vous permet d'instantanément changer, durant la reproduction, le Pattern qui est joué pour un autre Pattern préalablement déterminé pour cette fonction. Comme vous pouvez aisément changer de Pattern, la DR-5 peut servir à l'accompagnement pendant que vous jouez d'un autre instrument.

1. Concept

Les Patterns sont organisés et traités comme suit lorsque vous utilisez la fonction de changement de Pattern prédéterminé.

Patterns originaux

Le type de base du Pattern.

Patterns Variation

Ces Patterns alternent avec un Pattern original. Vous voudrez probablement assigner des Patterns qui sont des formes modifiées des Patterns d'origine (des variations).

Patterns Fill-in to Variation

Ces Patterns servent de break et de transition lors du passage d'un Pattern original à un Pattern Variation.

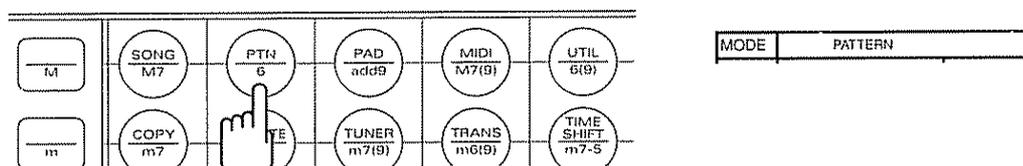
Patterns Fill-in to Original

Ces Patterns servent de break et de transition lors du passage d'un Pattern Variation à un Pattern original.

2. Faire les réglages

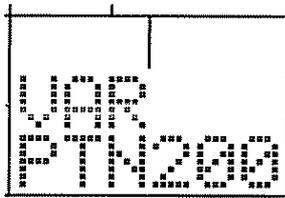
- (1) Sélectionnez le mode Pattern.

Pressez [PTN] (le bouton en haut de la seconde colonne depuis la gauche) en tenant enfoncé [SHIFT ERASE], et vérifiez que "PATTERN" s'est affiché.



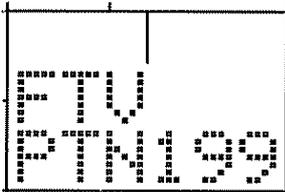
- (2) Déterminez le numéro de Pattern pour lequel vous désirez faire des réglages de changement de Pattern préprogrammé avec la molette TEMPO/DATA.
- (3) Sélectionnez la page où les réglages se font pour l'assignation de variation.
Pressez [←/→] pour changer de page et vérifiez que "VAR" et un numéro de Pattern se sont affichés.

- (4) Sélectionnez le Pattern (numéro) devant servir de Pattern Variation à l'aide de la molette TEMPO/DATA.



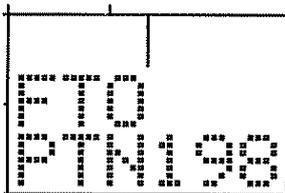
- (5) Sélectionnez la page où les réglages peuvent se faire pour l'assignation Fill-In To Variation
Pressez [<]/[>] pour changer la page et vérifiez que "FTV" et un numéro de Pattern se sont affichés

- (6) Sélectionnez le Pattern (numéro) devant servir de Pattern Fill-In To Variation avec la molette TEMPO/DATA.



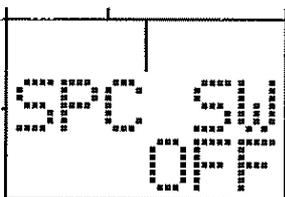
- (7) Sélectionnez la page où les réglages peuvent être faits pour l'assignation Fill-In to Original
Pressez [<]/[>] pour changer de page "FTO" et vérifiez que "FTO" et un numéro de Pattern se sont affichés

- (8) Sélectionnez le Pattern (numéro) devant servir de Pattern Fill-In to Original à l'aide de la Molette TEMPO/DATA.



- (9) Sélectionnez la page servant à activer/désactiver la fonction de changement de Pattern prédéterminé (SPC) .
Pressez [<]/[>] pour changer de page et vérifiez que "SPC SW" s'est affiché.

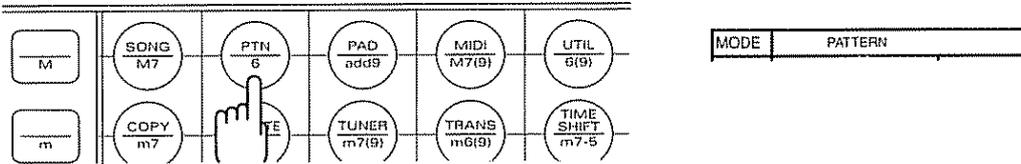
- (10) Utilisez la molette TEMPO/DATA pour régler ON ou OFF.



* Avec un réglage "OFF", la fonction de changement de Pattern prédéterminé n'agit pas.

3. Procédure

- (1) Pressez [PTN] (en haut de la deuxième colonne depuis la gauche) en tenant enfoncé [SHIFT ERASE], et vérifiez que "PATTERN" s'est affiché.



Vous pouvez utiliser la fonction de changement de Pattern prédéterminé en écriture de morceau en temps réel (p. 4-4).

- (2) Sélectionnez un Pattern à jouer avec la molette TEMPO/DATA.
 (3) Pressez [START] pour lancer la reproduction du Pattern

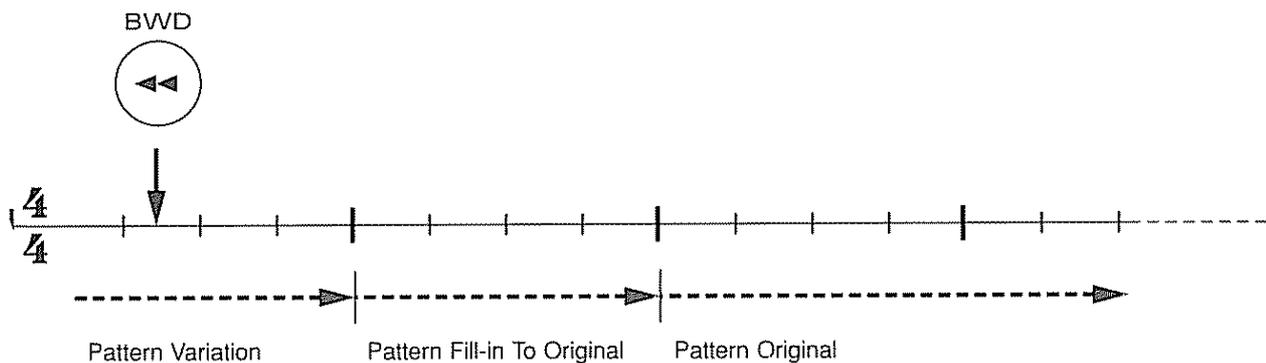
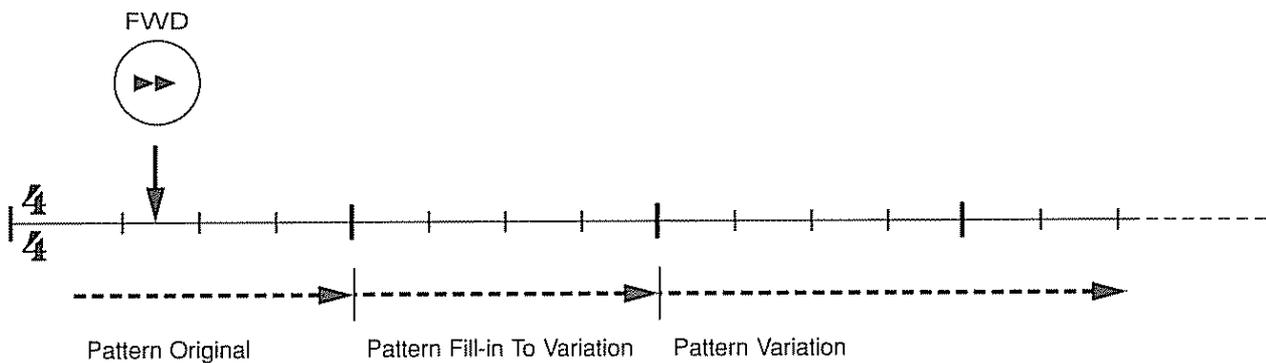
Pressez [START] durant la reproduction d'un Pattern et l'instrument passera sur le Pattern Variation à la fin du Pattern actuel.

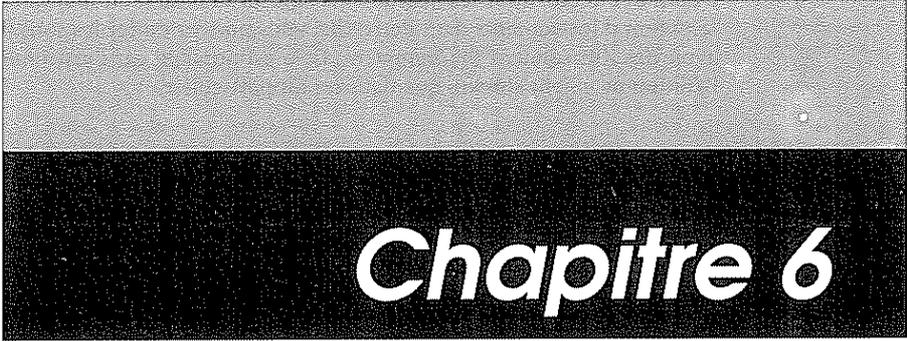
Pressez [FWD] durant la reproduction d'un Pattern et l'instrument jouera le Pattern Fill-In To Variation après le Pattern actuel. Ensuite, il passera au Pattern Variation.

Quand vous pressez [BWD] durant la reproduction d'un Pattern, l'instrument jouera le Pattern Fill-In to Original après le Pattern actuel. Ensuite, il passera au Pattern sélectionné à l'étape (2) ci-dessus.

Si vous pressez [STOP] durant la reproduction d'un Pattern Variation ou d'un Pattern Fill-In, la reproduction s'arrête. Vous pouvez alors presser [RESET], et l'instrument retournera au début du Pattern sélectionné à l'étape (2) ci-dessus.

(Ex.) En format 4/4:





Chapitre 6

Changement de l'assignation des sons aux Pads

(1) Edition du son des instruments

L'instrument assigné à chaque Pad peut être édité selon vos goûts

L'édition effectuée sur les instruments agit sur la base d'un seul Kit. Aussi même si vous utilisez la même sélection d'instruments dans deux Kits, vous pouvez éditer les sons d'un des Kits sans altérer l'autre pour avoir des Kits sonnant différemment. Cela est possible car l'instrument permet que les changements dus à l'édition ne soient stockés que dans un Kit particulier.

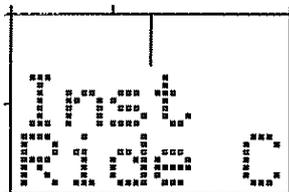
1. A propos des paramètres de son

Les paramètres utilisés pour l'édition de son seront décrits ci-dessous

* Les réglages individuels de chute (Decay), panoramique et volume pour chaque Pad ne peuvent pas être faits pour les pistes 1 à 3.

Inst: Assignment d'instrument

Sur la DR-5, n'importe quel instrument peut être assigné à n'importe quel Pad. Vous pouvez également assigner un seul instrument à plusieurs Pads



La DR-5 contient 256 instruments :

No.	Affichage	Nom d'instrument	No.	Affichage	Nom d'instrument	No.	Affichage	Nom d'instrument
0	Piano1	Piano 1	24	Cln Gt	Clean Guitar	48	SynBs1	Synth. Bass 1
1	Piano2	Piano 2	25	Pop Gt	Pop Guitar	49	SynBs2	Synth Bass 2
2	Honky	Honky-tonk	26	MutGt1	Muted Guitar 1	50	SynBs3	Synth Bass 3
3	EPian1	E. Piano 1	27	MutGt2	Muted Guitar 2	51	SynBs4	Synth Bass 4
4	EPian2	E. Piano 2	28	FnkGt1	Funk Guitar 1	52	SynBs5	Synth Bass 5
5	Clav	Clav.	29	FnkGt2	Funk Guitar 2	53	Violin	Violin
6	Vibe	Vibraphone	30	OvrGt1	Overdrive Guitar 1	54	Contra	Contrabass
7	Marimb	Marimba	31	OvrGt2	Overdrive Guitar 2	55	Pizz	Pizzicato Strings
8	Organ1	Organ 1	32	HevyGt	Heavy Guitar	56	Timpan	Timpani
9	Organ2	Organ 2	33	DistGt	Distortion Guitar	57	Strin1	Strings 1
10	Organ3	Organ 3	34	FdbkGt	Feedback Guitar	58	Strin2	Strings 2
11	Organ4	Organ 4	35	HarmGt	Harmonics Guitar	59	Choir	Choir
12	Accord	Accordion	36	Feedbk	Feedback	60	Orches	Orchestra Hit
13	Harmo	Harmonica	37	AcoBs1	Acoustic Bass 1	61	Trumpt	Trumpet
14	NylGt1	Nylon String Guitar 1	38	AcoBs2	Acoustic Bass 2	62	MuteTp	Mute Trumpet
15	NylGt2	Nylon String Guitar 2	39	FngBs1	Fingered Bass 1	63	Brass1	Brass 1
16	StlGt1	Steel String Guitar 1	40	FngBs2	Fingered Bass 2	64	Brass2	Brass 2
17	StlGt2	Steel String Guitar 2	41	PickBs	Picked Bass 1	65	Brass3	Brass 3
18	12 Gt1	12 String Guitar 1	42	FretBs	Fretless Bass	66	SopSax	Soprano Sax
19	12 Gt2	12 String Guitar 2	43	SlpBs1	Slap Bass 1	67	TenSax	Tenor Sax
20	Ukulel	Ukulele	44	SlpBs2	Slap Bass 2	68	Oboe	Oboe
21	Mandol	Mandolin	45	SlpBs3	Slap Bass 3	69	Clarin	Clarinet
22	JazzGt	Jazz Guitar	46	SlpBs4	Slap Bass 4	70	Flute	Flute
23	HawaGt	Hawaiian Guitar	47	SlpBs5	Slap Bass 5	71	Square	Square Wave

No.	Affichage	Nom d'instrument	No.	Affichage	Nom d'instrument	No.	Affichage	Nom d'instrument
72	Sine	Sine Wave	122	DopinS	Dopin' Snare	172	Rim T1	Rim Tom 1
73	Saw	Saw Wave	123	DoublS	Double Snare	173	Rim T2	Rim Tom 2
74	Saw5th	5th Saw Wave	124	Elec S	Electronic Snare	174	Rim T3	Rim Tom 3
75	Fantas	Fantasia	125	Fat S	Fat Snare	175	Rim T4	Rim Tom 4
76	Warm	Warm Pad	126	Grab S	Grab Snare	176	RockT1	Rock Tom 1
77	Poly	Poly Synth	127	HouseS	House Snare	177	RockT2	Rock Tom 2
78	Sound	Soundtrack	128	HsDpnS	House Dopin' Snare	178	RockT3	Rock Tom 3
79	Sitar	Sitar	129	KettlS	Kettle Snare	179	RockT4	Rock Tom 4
80	Banjo	Banjo	130	LA S	L.A. Snare	180	808 T1	TR-808 Tom 1
81	StlDr	Steel Drum	131	LooseS	Loose Snare	181	808 T2	TR-808 Tom 2
82	Ambo K	Ambient Kick	132	MapleS	Maple Snare	182	AcoCHH	Acoustic Closed Hi-hat
83	BriteK	Bright Kick	133	NoiseS	Noise Snare	183	AcoOHH	Acoustic Open Hi-hat
84	Cave K	Cave Kick	134	NshvlS	Nashville Snare	184	AcoPHH	Acoustic Pedal Hi-hat
85	Club K	Club Kick	135	Picc S	Piccolo Snare	185	HvyCHH	Heavy Closed Hi-hat
86	DanceK	Dance Kick	136	RadioS	Radio Snare	186	HvyOHH	Heavy Open Hi-hat
87	Dark K	Dark Kick	137	RckRmS	Rock Rim Shot Snare	187	PopCHH	Pop Closed Hi-hat
88	Deep K	Deep Kick	138	RealS1	Real Snare 1	188	PopOHH	Pop Open Hi-hat
89	Dig K	Dig Kick	139	RealS2	Real Snare 2	189	PopPHH	Pop Pedal Hi-hat
90	Dry K	Dry Kick	140	RealS3	Real Snare 3	190	808CHH	TR-808 Closed Hi-hat
91	ElecK1	Electronic Kick 1	141	Regg1S	Reggae Snare 1	191	808OHH	TR-808 Open Hi-hat
92	ElecK2	Electronic Kick 2	142	Regg2S	Reggae Snare 2	192	CrshC1	Crash Cymbal 1
93	Flop K	Flop Kick	143	Ring S	Ring Snare	193	CrshC2	Crash Cymbal 2
94	GateK1	Gate Kick 1	144	RmGt S	Room Gated Snare	194	RidBIC	Ride Bell Cymbal
95	GateK2	Gate Kick 2	145	Rock S	Rock Snare	195	Ride C	Ride Cymbal
96	Hall K	Hall Kick	146	Slam S	Slam Snare	196	RRdBIC	Rock Ride Bell Cymbal
97	Hard K	Hard Kick	147	SpoutS	Spout Snare	197	RRideC	Rock Ride Cymbal
98	HousK1	House Kick 1	148	StickS	Stick Snare	198	SplshC	Splash Cymbal
99	HousK2	House Kick 2	149	TR808S	TR-808 Snare	199	Cowbel	Cowbell
100	MapleK	Maple Kick	150	TR909S	TR-909 Snare	200	Tambrn	Tambourine
101	MondoK	Mondo Kick	151	TightS	Tight Snare	201	Casta	Hall Castanets
102	MonstK	Monster Kick	152	Tiny S	Tiny Snare	202	SIBell	Sleigh Bell
103	MufflK	Muffle Kick	153	Wood S	Wood Snare	203	TriMt	Triangle Mute
104	Real K	Real Kick	154	AmbStk	Ambient Side Stick	204	TriOp	Triangle Open
105	RevrBK	Reverb Kick	155	808Stk	TR-808 Side Stick	205	WodBlk	Wood Block
106	Room K	Room Kick	156	AmboT1	Ambient Tom 1	206	BongoH	Bongo High
107	RubbrK	Rubber Kick	157	AmboT2	Ambient Tom 2	207	BongoL	Bongo Low
108	SoftK1	Soft Kick 1	158	AmboT3	Ambient Tom 3	208	CngHMT	Conga High Mute
109	SoftK2	Soft Kick 2	159	AmboT4	Ambient Tom 4	209	CngSlp	Conga High Slap
110	SolidK	Solid Kick	160	BendT1	Bend Tom 1	210	CngHOp	Conga High Open
111	TR808K	TR-808 Kick	161	BendT2	Bend Tom 2	211	CngLOp	Conga Low Open
112	TR909K	TR-909 Kick	162	BendT3	Bend Tom 3	212	Timbal	Timbale
113	TightK	Tight Kick	163	BendT4	Bend Tom 4	213	Claves	Claves
114	AcouS1	Acoustic Snare 1	164	BrshT1	Brush Tom 1	214	Vibslp	Vibra-slap
115	AcouS2	Acoustic Snare 2	165	BrshT2	Brush Tom 2	215	GuiroS	Guiro Short
	BrRl S	Brush Roll Snare	166	BrshT3	Brush Tom 3	216	GuiroL	Guiro Long
	BrSlS1	Brush Slap Snare 1	167	BrshT4	Brush Tom 4	217	Marcas	Maracas
	BrSlS2	Brush Slap Snare 2	168	DublT1	Double Head Tom 1	218	Shaker	Shaker
	BrSwS	Brush Swish Snare	169	DublT2	Double Head Tom 2	219	Cabasa	Cabasa
	Cool S	Cool Snare	170	DublT3	Double Head Tom 3	220	WhislS	Whistle Short
	Dance S	Dance Snare	171	DublT4	Double Head Tom	221	WhislL	Whistle Long

No	Affichage	Nom d'instrument	No	Affichage	Nom d'instrument	No	Affichage	Nom d'instrument
222	Agogo	Agogo	234	808Cow	TR-808 Cowbell	246	GtScr1	Guitar Scrape1
223	Cuica	Cuica	235	808Cng	TR-808 Conga	247	GtScr2	Guitar Scrape2
224	PandOp	Pandiero Open	236	Flex	Flex	248	GtScr3	Guitar Scrape3
225	PandMt	Pandiero Mute	237	Flip	Flip	249	RevKik	Reverse Kick
226	SurdOp	Surdo Open	238	Gong	Gong	250	RevSnr	Reverse Snare
227	SurdMt	Surdo Mute	239	HiQ	High Q	251	RevTom	Reverse Tom
228	Tambrm	Tamborim	240	Knock	Knocker	252	RevCym	Reverse Cymbal
229	78Cow	CR-78 Cowbell	241	ScrPl	Scratch Pull	253	RevClp	Reverse Clap
230	78Beat	CR-78 Metallic Beat	242	ScrPs	Scratch Push	254	RevBt	Reverse Beat
231	78Guir	CR-78 Guiro	243	Snaps	Snaps	255	RevTam	Reverse Tambourine
232	78Tamb	CR-78 Tambourine	244	Storm	Storm			
233	808Clp	TR-808 Clap	245	BSlide	Bass Slide			

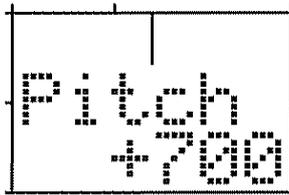
* Les instruments 0-81 ne peuvent être assignés qu'aux pistes 1-3.

* Les instruments numérotés de 82 à 255 (sons rythmiques et d'effets) ne peuvent être assignés qu'à la piste de batterie.

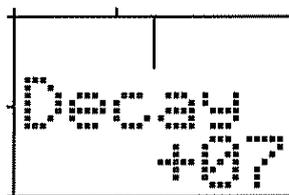
Pitch ou "hauteur" (-700 à +700)

Permet la sélection de 141 niveaux pour la hauteur d'un instrument assigné à un Pad

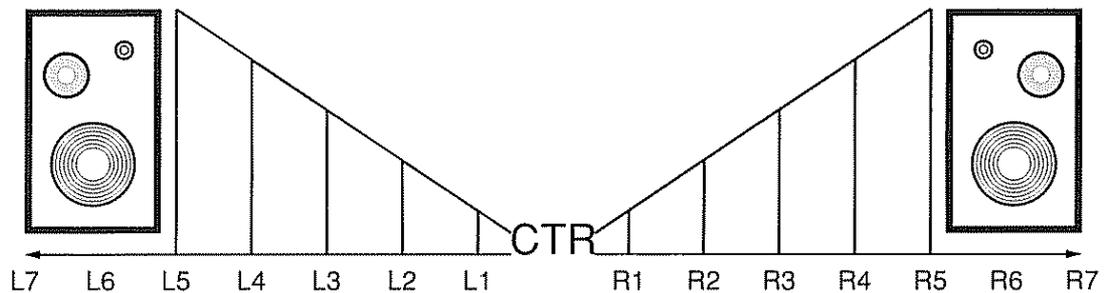
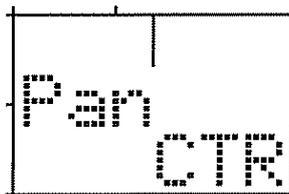
* *C'est une fonction qui n'agit que pour la piste de batterie ("***" s'affiche si vous sélectionnez une des autres pistes).*

**Decay ou "chute" (-31 to + 31)**

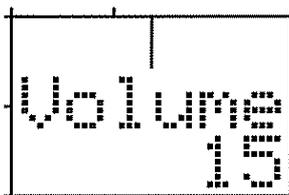
Permet la sélection de 63 niveaux de chute d'un instrument assigné à un Pad

**Panoramique ou Pan**

Permet la sélection de 15 positions pour le réglage de panoramique (localisation de l'image sonore dans le spectre stéréo) d'un instrument assigné à un Pad

**Volume (0 à 15)**

Permet la sélection d'un des 16 niveaux de volume pour un instrument assigné à un Pad

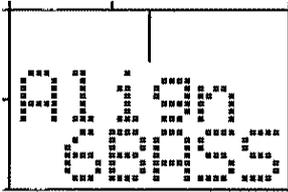


* *Avec le volume sur 0, aucun son n'est produit.*

Alignement (Align)

Ce réglage détermine la répartition des hauteurs pour les différents Pads. C'est une fonction qui n'agit que pour les pistes 1 à 3.

* C'est un réglage commun pour tous les Kits. Vous ne pouvez pas faire ce réglage indépendamment pour chaque Kit.



GUITARE : Accord de base d'une guitare

Corde à vide	Numéro de frette						19
	1	2	3	4	5		
E4	F4	F#4	G4	G#4	A4		B5
B3	C4	C#4	D4	D#4	E4		F#5
G3	G#2	A3	A#3	B3	C4		D5
D3	D#3	E3	F3	F#3	G3		A4
A2	A#2	B2	C3	C#3	D3		E4
E2	F2	F#2	G2	G#2	A2		B3

BASSE 6 cordes: Accord pour une basse 6 cordes (une octave plus haut que l'accord de basse réel)

Corde à vide	Numéro de frette						19
	1	2	3	4	5		
C4	C#4	D4	D#4	E4	F4		G6
G3	G#3	A3	A#3	B3	C4		D5
D3	D#3	E3	F3	F#3	G3		A4
A2	A#2	B2	C3	C#3	D3		E4
E2	F2	F#2	G2	G#2	A2		B3
B1	C2	C#2	D2	D#2	E2		F#3

* Si vous désirez obtenir la hauteur réelle d'une basse, vous devez suivre la procédure de décalage d'octave (Octave Shift, p.6-8).

Gamme de la : Haut de la tessiture

Corde à vide Numéro de frette

	1	2	3	4	5	23
A [♯] 3	B3	C4	C [♯] 4	D4	D [♯] 4	A5
F3	F [♯] 3	G3	G [♯] 3	A3	A [♯] 3	F5
C3	C [♯] 3	D3	D [♯] 3	E3	F3	C [♯] 5
G2	G [♯] 2	A2	A [♯] 2	B2	C3	F [♯] 4
D2	D [♯] 2	E2	F2	F [♯] 2	G2	C [♯] 4
A1	A [♯] 1	B2	C2	C [♯] 2	D2	G [♯] 3

Gamme de do: Bas de la tessiture

Corde à vide Numéro de frette

	1	2	3	4	5	23
C [♯] 5	D5	D [♯] 5	E5	F5	F [♯] 5	C7
G [♯] 4	A4	A [♯] 4	B4	C5	C [♯] 5	G6
D [♯] 4	E4	F4	F [♯] 4	G4	G [♯] 4	D6
A [♯] 3	B3	C4	C [♯] 4	D4	D [♯] 4	A5
F3	F [♯] 3	G3	G [♯] 3	A3	A [♯] 3	E5
C3	C [♯] 3	D3	D [♯] 3	E3	F3	B4

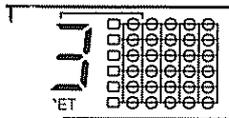
Verticale : Arrange les hauteurs par ligne verticale

Corde à vide Numéro de frette

	1	2	3	4	5	8	9	10	11
D2	G [♯] 2	D3	G [♯] 3	D4	G [♯] 4	D6	G [♯] 6	C7	C7
C [♯] 2	G2	C [♯] 3	G3	C [♯] 4	G4	C [♯] 6	G6	C7	C7
C2	F [♯] 2	C3	F [♯] 3	C4	F [♯] 4	C6	F [♯] 6	C7	C7
B1	F2	B2	F3	B3	F4	B5	F6	B6	C7
A [♯] 1	E2	A [♯] 2	E3	A [♯] 3	E4	A [♯] 5	E6	A [♯] 6	C7
A1	D [♯] 2	A2	D [♯] 3	A3	D [♯] 4	A5	D [♯] 6	A6	C7

* A partir de la 11ème frette, toutes les frettes sont assignées à C7 (do7).

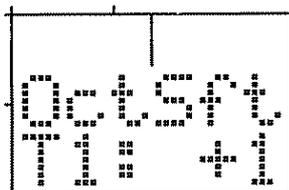
* L'accord des Pads peut être décalé en pressant [<]FRET[>] quand les pistes 1 à 3 sont sélectionnées (la frette de la colonne la plus à gauche correspond à ce qui s'affiche).



∴ informations sur la valeur de décalage possible, voir chapitre 10 "[2] Réglages du décalage de 10-3).

OctSft : Octave Shift (décalage d'octave)

Lorsque vous avez sélectionné une piste 1 à 3, ce réglage vous permet de monter ou descendre (d'une octave) la hauteur de ce qui est joué par les Pads ainsi que les numéros de notes qui arrivent par le MIDI (+1, 0 -1)



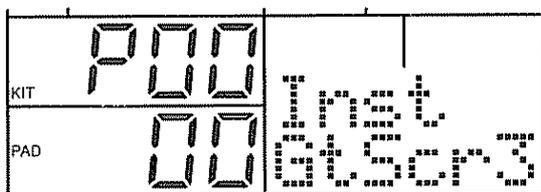
**** s'affichera si vous sélectionnez la piste de batterie.

2. Edition

- (1) Sélectionnez le mode Pad
Pressez [PAD] en tenant enfoncé [SHIFT ERASE] et vérifiez que "PAD" s'est affiché
- (2) Pressez [<]/[>] pour sélectionner le paramètre à éditer

Quand l'assignation d'instrument a été sélectionnée :

- (3) Sélectionnez "Inst" en étape (2).
- (4) Pressez le Pad auquel l'instrument à éditer est assigné. Le nom de l'instrument actuellement assigné s'affiche
- (5) Sélectionnez le nouvel instrument à assigner avec la molette TEMPO/DATA.



* Même si le nom d'instrument s'affiche, si c'est un Kit Preset qui est sélectionné, vous ne pouvez pas changer l'assignation.

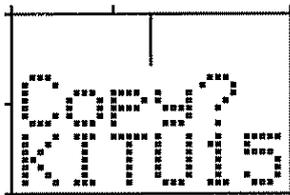
Quand un autre paramètre a été sélectionné :

- (3) Pressez le Pad auquel est assigné l'instrument à éditer
- (4) Faites les réglages pour la valeur de paramètres avec la molette TEMPO/DATA

(2) Copie de Kits

Vous pouvez copier le contenu d'un Kit dans un autre Kit, du moment que c'est un Kit utilisateur et donc programmable (U00 à U15). Cela est utile lorsque vous désirez utiliser un Kit existant que vous avez créé ou un Kit Preset après lui avoir apporté quelques modifications.

- (1) Pressez [KIT] et vérifiez que "KIT" s'est affiché.
- (2) Sélectionnez le Kit source de la copie avec la molette TEMPO/DATA.
- (3) Pressez [COPY] en tenant enfoncé [SHIFT ERASE] et vérifiez que "Copy?" s'est affiché.
- (4) Sélectionnez le Kit (numéro) servant de destination à la copie avec la molette TEMPO/DATA.



** Les Kits Presets ne peuvent pas être choisis comme destination.*

- (5) Pressez [ENTER].
Le message "Sure?" apparaît, vous demandant de confirmer votre choix.
- (6) Pour effectuer la copie, pressez [ENTER].
Sinon, pour annuler la procédure, pressez [EXIT].

Chapitre 7

Utilisation des fonctions Accord

** Lorsque la piste de batterie est sélectionnée, les fonctions Accord ne peuvent pas être utilisées.*

Pour des instructions sur la façon de programmer des accords, voir le chapitre 3 "[1] 4. Programmation d'accords" (p.3-9).

(1) Changer le type d'accord

Les deux types d'assignation d'accord suivants sont possibles

Assignation de types d'accord (ChoTyp)

Vous permet d'assigner des types d'accord différents de ceux imprimés sur les Pads (les trois rangées du haut)

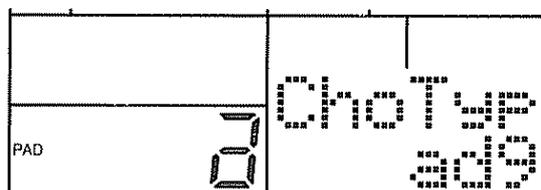
- (1) Sélectionnez le mode d'assignation de types d'accord.

Pressez [TYPE ASGN]

- (2) Pressez le Pad (dans les trois rangées du haut) auquel vous désirez fixer un nouveau type d'accord. Le numéro de Pad s'affiche

Le réglage de type d'accord peut également être fait pour une touche de corde à vide ou corde libre. Les "numéros" des touches de corde à vide sont a, b, c et ainsi de suite, en partant d'en haut. Lorsqu'un de ces boutons est pressé, la lettre correspondante s'affiche de la même façon que les numéros pour les autres Pads.

- (3) Faites les réglages pour le type d'accord que vous désirez assigner à l'aide de la molette TEMPO/DATA.



- (4) Retournez où vous étiez précédemment.

Une fois encore, pressez [TYPE ASGN].

Assignment de variation d'accords

Pour chaque accord, vous pouvez également déterminer un renversement (une autre façon de jouer l'accord, un doigté différent). Vous pouvez faire des changements pour chaque tonique plutôt que pour chaque type d'accord (par exemple, modifier les renversements de *la mineur* et *ré mineur*).

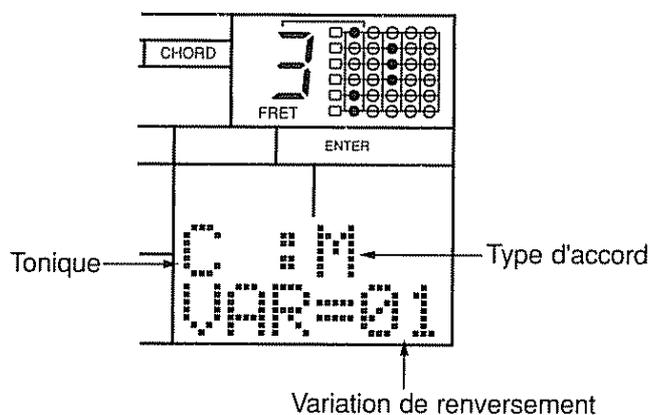
- (1) Sélectionnez le mode pour déterminer les renversements.

Pressez [VARI ASGN].

L'instrument est réglé automatiquement en mode de programmation d'accord (Chord On) et "Chord" s'affiche dans le centre de l'écran Preview.

- (2) Déterminez l'accord pour lequel vous désirez changer le renversement. Déterminez la tonique de l'accord à l'aide des trois rangées de Pads du bas et choisissez un type d'accord à l'aide des trois rangées de Pads du haut.

- (3) Sélectionnez le renversement avec la molette TEMPO/DATA. Le renversement sélectionné s'affiche dans la portion d'écran FRET sur le côté droit de l'écran.



- (4) Retournez d'où vous veniez.

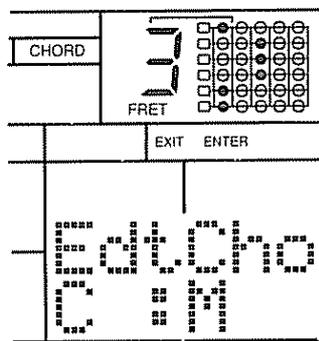
Une fois encore, pressez [VAR ASGN].

(2) Définir des accords originaux (Edit Chord)

Cette fonction vous permet d'ajouter ou de supprimer certaines notes d'un accord Preset et de stocker la création comme accord original. Ces accords originaux doivent être définis en respectant chaque tonique plutôt qu'en fonction de chaque type d'accord.

Quatre accords originaux peuvent être créés pour chaque tonique.

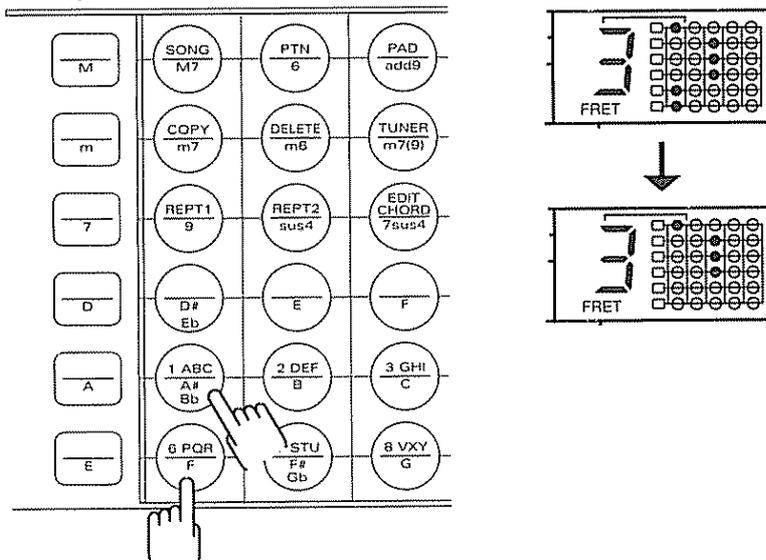
- (1) Sélectionnez le mode de programmation d'accord
 Pressez [ON/OFF] et vérifiez que "Chord" apparaît vers la gauche au centre de l'afficheur.
- (2) Choisissez l'accord que vous désirez éditer. Choisissez la tonique de l'accord à l'aide des trois rangées de Pads du bas et déterminez le type d'accord à l'aide des trois rangées de Pads du haut. Les notes composant l'accord s'affichent.
- (3) Sélectionnez le mode d'édition d'accord.
 Pressez [EDIT CHORD] en tenant enfoncé [SHIFT ERASE]. "EdtCho" s'affiche.



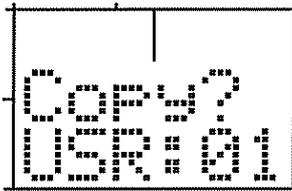
- (4) Pressez les Pads correspondants pour ajouter des éléments à l'accord ou pour les supprimer.
 Pressez le Pad correspondant à la position à laquelle vous désirez ajouter ou supprimer une note.
 A chaque pression, cette position alterne entre On et Off.

L'affichage de FRET correspond aux Pads. Chaque position activée s'allume.

Exemple)



- (5) Pressez [ENTER] une fois que vous avez fini l'édition



- (6) Pour stocker l'accord édité, sélectionnez le numéro de variation voulu pour l'accord personnel avec la molette TEMPO/DATA.

Dans cet exemple, l'accord édité sera copié dans : Root (tonique) : C; type d'accord (Chord Type) : USR; Variation : 01

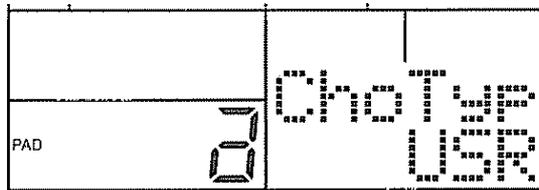
- (7) Pressez [ENTER] ou [EXIT].

** Les accords créés ainsi peuvent être utilisés en sélectionnant comme type d'accord "USR" (pour User). VAR 01 à 04 sont disponibles pour l'assignation de type d'accord.*

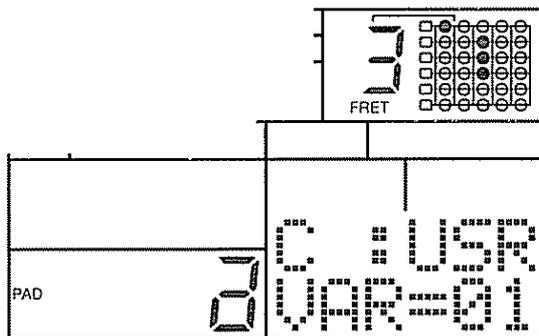
Pendant l'édition des accords, vous pouvez entendre l'harmonie représentée dans l'affichage de FRET en pressant [ACC1] ou [ACC2]. (A ce moment, ce n'est pas un accent qui s'applique).

(3) Utilisation d'un accord d'origine

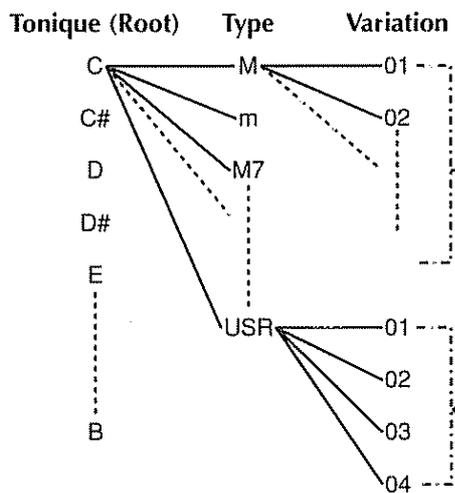
Les accords d'origine doivent avoir un type d'accord "USR" et doivent être stockés dans un emplacement Variation 01-04. Pour cette raison, vous devez utiliser l'assignation de type d'accord (p 7-2) pour assigner le type d'accord "USR" aux Pads.



De plus, vous devez régler l'accord comme étant une variation de 01 à 04 à l'aide de l'assignation de variation d'accords (p 7-3).



(Comment les accords sont mémorisés dans la DR-5)



Quatre accords indépendants qui ont été définis à l'aide de l'édition d'accord ("Edit Chord") peuvent être conservés.

Chapitre 8

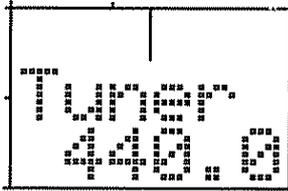
Utilisation d'une guitare pour programmer

En plus de permettre l'utilisation des Pads pour programmer des Patterns, la DR-5 vous autorise également de connecter une guitare à sa prise GUITAR IN et à programmer les Patterns depuis votre guitare.

(1) Fonctions pour l'emploi d'une guitare

Tuner (accordeur)

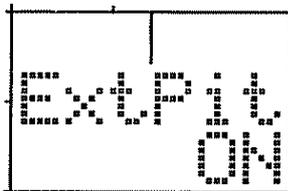
La DR-5 peut servir à accorder une guitare. Le réglage vous permet de fixer la hauteur standard utilisée pour l'accord.



ExtPit (hauteur externe) : commutateur de hauteur d'instrument externe (REC / ON / OFF)

Pour programmer un Pattern depuis une guitare, l'instrument lit la hauteur du son (signal audio) reçu de la guitare en GUITAR IN et le convertit en signal numérique (conversion de hauteur). L'information est alors utilisée pour programmer le Pattern. Ce réglage détermine si vous utilisez ou non une guitare (un instrument connecté à la prise GUITAR IN) pour programmer des Patterns.

Quand ce commutateur est réglé sur ON ("EXT" s'affiche), l'instrument du Kit sélectionné sera produit en réponse aux signaux reçus en GUITAR IN (uniquement pour les pistes 1-3).



Si vous réglez ce commutateur sur "REC", la hauteur de la guitare est convertie en signal numérique uniquement durant l'écriture en temps réel ("EXT" ne s'affiche qu'en écriture en temps réel).

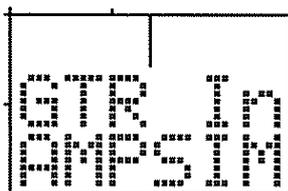
Quand la piste de batterie est sélectionnée, l'instrument qui correspond à la hauteur reçue (l'instrument assigné au Pad correspondant à cette hauteur) est produit.

Par exemple, si vous jouez la note "do" sur la troisième frette de la cinquième corde, le son du Pad correspondant à C3 (do 3 ou note numéro 48) sera produit (dans la piste de batterie).

Dans ce cas, la hauteur ne change pas.

GTR In (GUITAR IN) : Mode d'entrée par guitare

Cette fonction vous permet de déterminer comment seront traités les signaux reçus en prise GUITAR IN. Cette fonction a trois modes qui sont les suivants :



AMPSIM: Les signaux reçus en prise GUITAR IN sont mélangés et produits par les prises de sortie avec une simulation d'un son d'amplificateur pour guitare.

BYPASS: Les signaux reçus en prise GUITAR IN sont mélangés et produits en prise de sortie sans simulation d'ampli guitare (sortie directe).

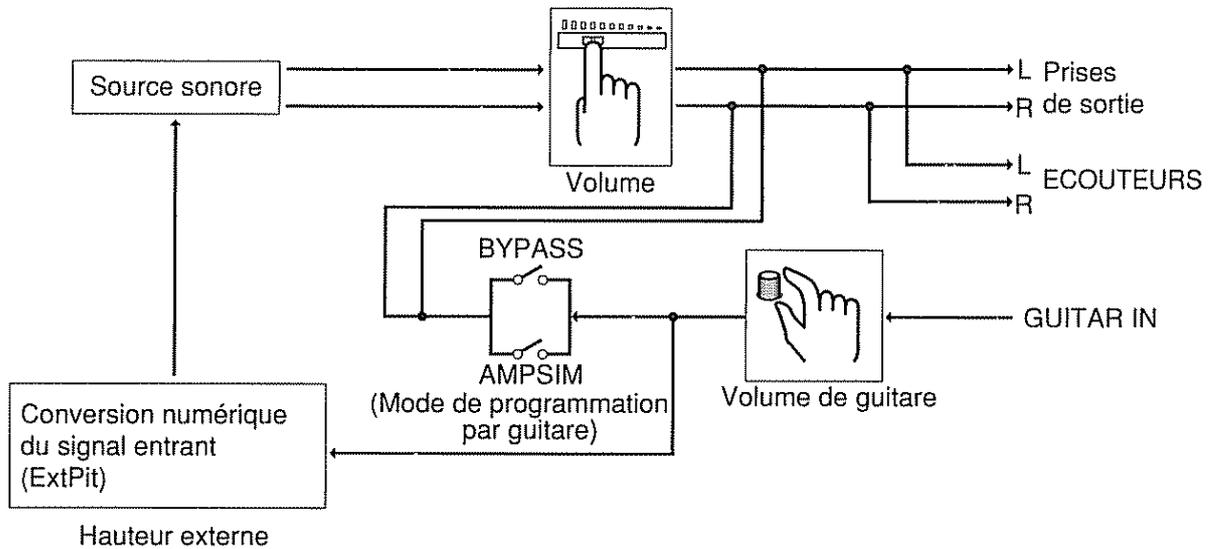
MIXOFF: Les signaux reçus en prise GUITAR IN ne sont pas mixés ni produits par les prises de sortie, quels que soient les réglages du volume d'entrée.

Si vous le désirez, vous pouvez jouer de la guitare pour faire jouer les sons de la DR-5 (les sons de la guitare elle-même ne seront pas produits).

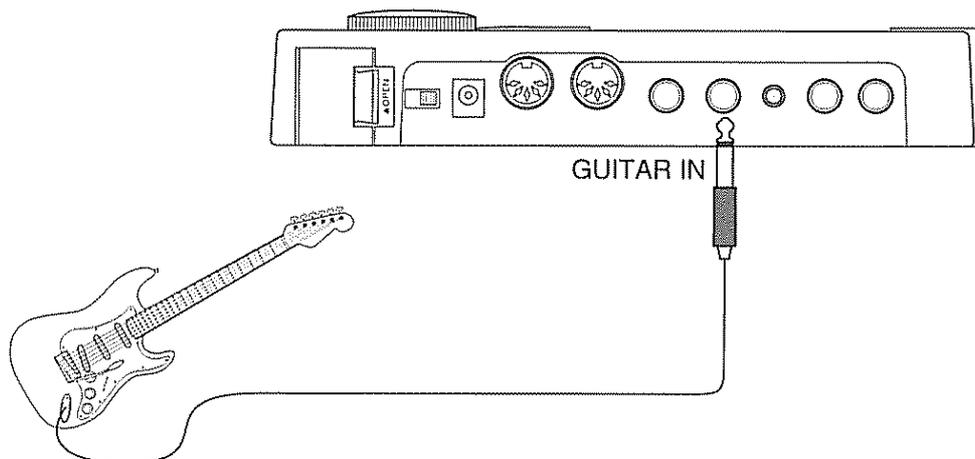
* Même si vous réglez cette fonction sur "MIXOFF", vous pouvez utiliser la fonction de conversion de hauteur en signal numérique en fonction du réglage du commutateur ExtPit. Si vous le désirez, vous pouvez utiliser la guitare pour faire jouer les sons de la DR-5 (le son de la guitare elle-même ne sera pas produit).

(2) Connexion d'une guitare et exercices

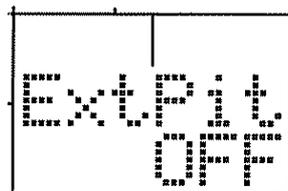
Vous pouvez vous exercer avec des Patterns et morceaux après avoir connecté une guitare à la DR-5 (les signaux de guitare reçus par la DR-5 seront mélangés avec le son généré par cette dernière et produit par ses sorties stéréo)



- (1) Faites les connexions comme ci-dessous.



- (2) Pressez [EXT PITCH] (le troisième Pad depuis le haut de la deuxième colonne en partant de la droite) en tenant enfoncé [SHIFT ERASE].
- (3) Réglez le commutateur ExtPit sur "OFF" à l'aide de la molette TEMPO/DATA.

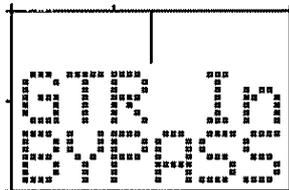


- (4) Pressez [EXIT] lorsque vous avez fini les réglages.

- (5) Pressez [GTR IN] en tenant enfoncé [SHIFT ERASE].

Maintenant, vous pouvez régler le mode de programmation par guitare (voir page précédente)

- (6) Réglez le mode Guitare sur "AMPSIM" ou "BYPASS"



- (7) Pressez [EXIT] lorsque vous avez fini de faire les réglages

Quand vous jouez d'une guitare avec cette configuration, son son est produit (sans modification) par les sorties stéréo de la DR-5. Comme le commutateur ExtPit est sur OFF, les instruments internes ne produisent aucun son.

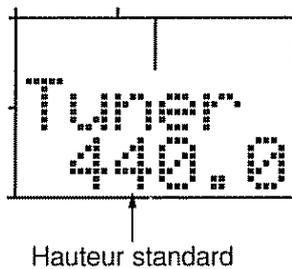
Le volume de la guitare peut être réglé grâce au bouton de volume d'entrée (INPUT VOL).

(3) Fonction Accordeur (Tuner)

La DR-5 peut également servir à raccorder une guitare

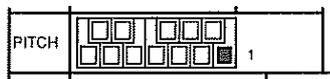
- (1) Connectez une guitare à la prise GUITAR IN
- (2) Pressez [TUNER] (le second Pad depuis le haut de la troisième colonne en partant de la droite) en tenant enfoncé [SHIFT ERASE].
Cela place l'instrument en mode Accordeur
- (3) Sélectionnez la hauteur standard ($la = 415,3$ à $466,2$ Hz) avec la molette TEMPO/DATA.

* Le réglage de hauteur standard sert ici à la fois à l'accordeur et au module de sons interne (nous l'appelons "accord général"). La valeur affichée est la hauteur (fréquence) de la touche la_4 d'un clavier.

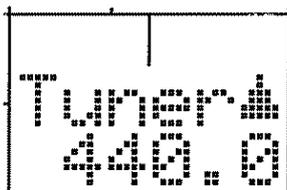


- (4) Quand vous jouez de la guitare, l'indication de hauteur apparaît comme dans l'illustration ci-dessous pendant un cours instant.

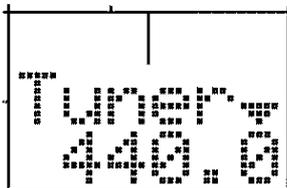
Affichage lorsque la note *si* (B) est jouée.



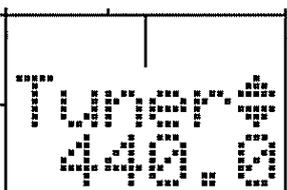
Le son reçu est un peu plus haut que la hauteur standard



Le son reçu est un peu plus bas que la hauteur standard.



Lorsque vous êtes accordé.

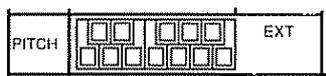


(4) Programmation de Patterns avec la guitare

Suivez les étapes ci-dessous pour programmer un Pattern avec la guitare plutôt qu'avec les Pads

** Il est impossible de programmer simultanément plusieurs notes (comme des accords).*

- (1) Connectez une guitare à la prise GUITAR IN
- (2) Ramenez l'unité aux réglages initiaux d'écriture de Pattern (p. 3-4).
- (3) Pressez [EXT PITCH] (troisième Pad à partir du haut de la seconde colonne en partant de la droite) en tenant enfoncé [SHIFT ERASE].
- (4) Réglez le commutateur de hauteur externe (ExtPit) sur "ON" ou "REC" avec la molette TEMPO/DATA. "EXT" s'affiche au centre de l'écran près du haut.



- (5) Pressez [GTR IN] en tenant enfoncé [SHIFT ERASE]
- (6) Réglez le mode d'entrée guitare sur "OFF"

** Les procédures (5) et (6) coupent le son reçu en prise GUITAR IN (voir page 8-2).*

- (7) Utilisez la même méthode d'enregistrement que d'habitude (p.3-6). Jouez simplement de la guitare pour programmer le Pattern plutôt que d'utiliser les Pads. L'instrument actuellement sélectionné sur la DR-5 jouera en accord avec la hauteur reçue (le son brut de la guitare sera également produit par les sorties stéréo de l'instrument)

** La fonction de hauteur externe entraîne des variations de hauteur sur le son produit lorsque vous tirez sur les cordes de votre guitare pendant que vous jouez. Toutefois, cet effet Pitch Bend n'est pas entendu lorsque vous utilisez l'écriture en temps réel pour créer des Patterns. L'instrument jouera chromatiquement (par paliers d'un demi-ton).*

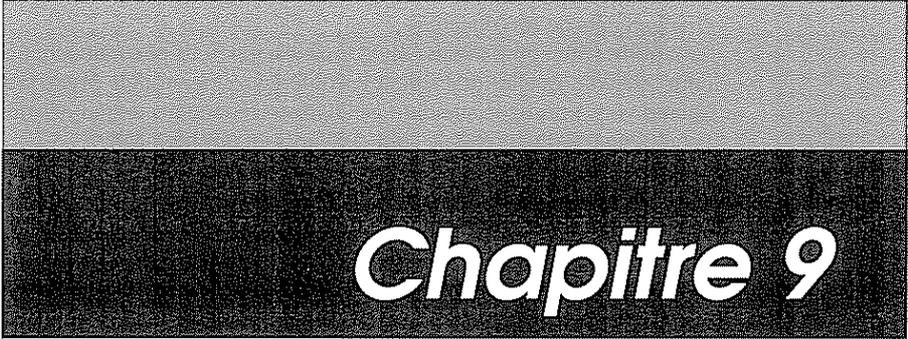
En résumé, les informations de Pitch Bend ne peuvent pas être stockées dans les Patterns.

** Autrement (lorsque vous ne faites pas une écriture en temps réel), vous devez sélectionner une piste non utilisée par les Patterns lorsque vous désirez utiliser la guitare pendant que les Patterns jouent. Si vous sélectionnez une piste utilisée par un Pattern, toutes les informations de Pitch Bend produites lorsque vous tirez sur les cordes (ou toute autre technique de modification de hauteur similaire) affecteront les données de la piste, aussi la hauteur du Pattern ne sera pas correctement reproduite (dans ce cas, cessez de jouer et sélectionnez un autre Pattern ou morceau).*

(Fiabilité de la hauteur reconnue)

La fonction de hauteur externe (ExtPit) de la DR-5 ne peut reconnaître qu'une note à la fois. Pour cette raison, vous devez jouer puis étouffer individuellement chaque note pour que la DR-5 produise correctement les notes lorsque vous utilisez une guitare pour la piloter.

Si vous ne pouvez pas obtenir de résultats satisfaisants même en coupant chaque note après l'avoir jouée, vérifiez que le problème ne vienne pas du réglage de volume sur votre guitare, de la sélection de micro, des réglages de tonalité ou de la façon dont vous attaquez les cordes (médiator ou doigt). Vous devez également vérifier que le réglage de volume entrant dans la DR-5 est à un niveau optimal, puisque cela affecte grandement les performances générales.



Chapitre 9

Connexion avec des appareils MIDI externes

(1) A propos du MIDI

MIDI est l'acronyme de "Musical Instrument Digital Interface" (interface numérique pour instrument de musique). C'est un standard international qui permet l'échange de données entre tous les instruments compatibles MIDI (ces données sont par exemple des informations décrivant ce qui est joué, ou les changements de son effectués).

Tant qu'ils sont compatibles MIDI, tous les appareils peuvent échanger les données de jeu qu'ils sont équipés pour recevoir, quelles que soient les différences de modèle ou de fabricant.

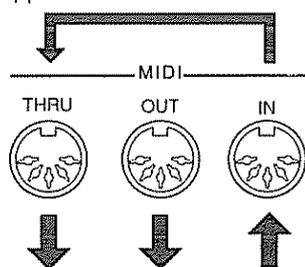
Quand vous utilisez le standard MIDI, des événements de jeu tels que l'utilisation du clavier, ou l'enfoncement d'une pédale sont convertis en données MIDI.

1. Echange de données MIDI

Ce qui suit explique comment les données MIDI sont communiquées.

A propos des prises MIDI

Pour effectuer l'échange de données MIDI, les trois prises ci-dessous sont utilisées. Des câbles MIDI peuvent être connectés à ces prises de différentes façons selon comment vous désirez utiliser les fonctions MIDI d'un appareil.



MIDI IN : Reçoit les données venant d'un autre appareil MIDI.

MIDI OUT : Transmet les données générées par l'unité.

MIDI THRU : Renvoie une exacte copie des données reçues en MIDI IN.

** En théorie, n'importe quel nombre d'appareils MIDI peuvent être connectés les uns aux autres par le biais des prises MIDI THRU. Mais en réalité, vous devez considérer que la limite est de 4 à 5 appareils. Cela est dû au fait que plus un appareil est distant de l'autre dans la chaîne, plus il risque d'y avoir du retard pour le signal. Les possibilités d'erreurs dues à la détérioration de la qualité du signal augmentent également.*

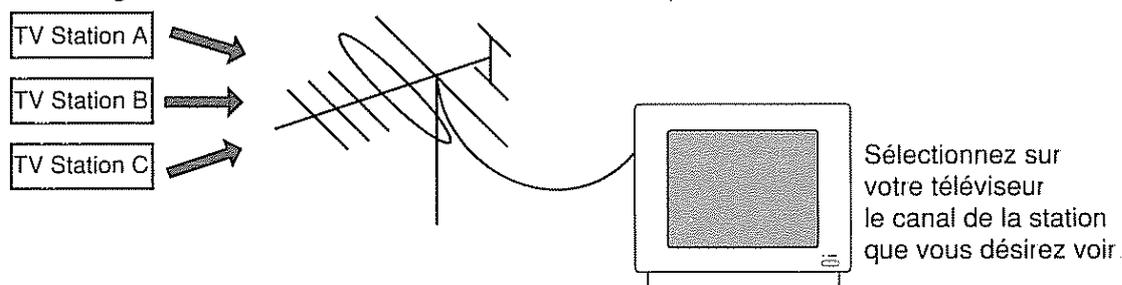
Les prises MIDI IN et MIDI OUT sont situées en face arrière de la DR-5. La prise MIDI OUT peut également fonctionner comme prise MIDI THRU quand Soft Thru est réglé sur "ON". Pour des détails, voir p 9-10.

Canaux MIDI

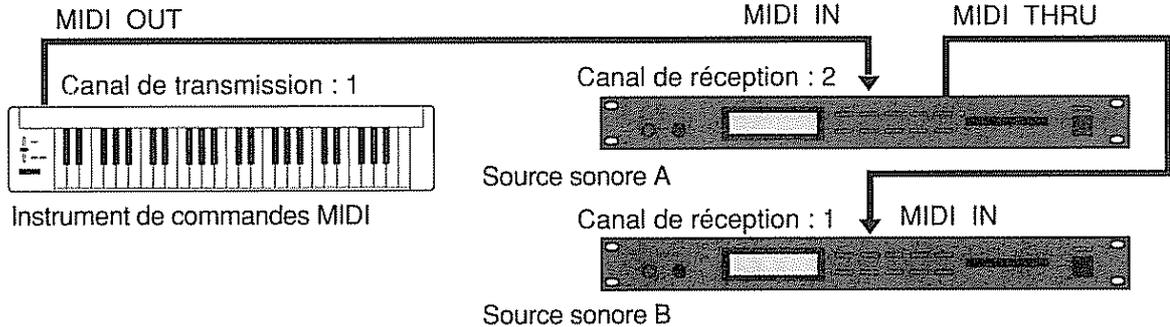
Avec le MIDI, un seul câble peut servir à véhiculer différents groupes d'informations de jeu à plusieurs appareils MIDI. Cela est rendu possible par le concept de canaux MIDI.

Les canaux MIDI sont en quelque sorte comparables aux chaînes d'une télévision. Dans les deux cas, l'information d'un canal particulier n'est interprétée que si le récepteur est réglé sur le canal utilisé pour la transmission.

Messages TV de différentes stations d'émission émis par le câble d'antenne.



Les canaux disponibles dans le MIDI vont de 1 à 16. Quand un instrument de musique (le récepteur) est réglé pour que son canal corresponde à celui utilisé par l'appareil transmetteur, les données MIDI sont communiquées efficacement. Par exemple, lorsque les canaux MIDI sont réglés comme ci-dessous, le son sera produit que par le module B lorsque vous jouerez sur le clavier.



Toutefois, si le mode Omni est réglé sur ON, toutes les données seront reconnues, quel que soit le canal MIDI des messages. Quand le mode Omni est réglé sur OFF, seules les données d'un canal spécifique sont interprétées.

2. Messages MIDI reconnus par la DR-5

Pour pouvoir communiquer une grande variété d'informations sur le jeu, le MIDI propose différents types de données (messages). Les messages MIDI peuvent être divisés en deux types principaux : les messages traités individuellement par chaque canal (messages par canal) et les messages traités indépendamment des canaux (messages de système).

Messages traités par chaque canal MIDI (Messages par canal)

Ces messages servent à décrire les actions survenant durant le jeu d'un instrument de musique. A eux seuls, ils donnent la plupart du temps suffisamment de possibilités de commande sur un appareil. Le résultat réellement obtenu par un type de message MIDI particulier est déterminé par les réglages de l'unité génératrice de son qui les reçoit.

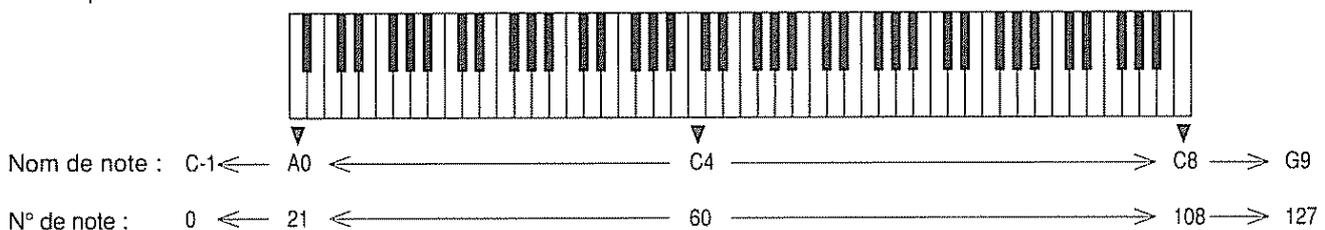
Messages de notes

Ces messages informent ce qui est joué durant une interprétation (ils sont équivalents aux informations de jeu créées lorsque vous enfoncez les touches d'un clavier).

Les messages de notes suivants sont fournis :

- Número de note : Type ou hauteur du son d'un Pad (sur un clavier, le numéro représente la position de la touche).
- Note ON : Action de frappe d'un Pad (enfoncement d'une touche).
- Note OFF : Action de relâchement d'un Pad (ou d'une touche).
- Dynamique : Force avec laquelle un Pad (ou une touche de clavier) est frappé.

Correspondance entre les numéros de note et les noms de note



A propos des numéros de note

Les numéros de note utilisent les valeurs 0 à 127, chacune identifiant une des positions (hauteur) de touche sur un clavier. Le numéro 60 représente le do médian (do4 ou C4)
Sur la DR-5, les numéros de note sont traités différemment selon que l'on parle d'une piste ou d'une autre

Dans le cas de la piste de batterie :

Pour la prise de batterie de la DR-5, un numéro de note indépendant est assigné à chaque Pad. Le résultat est que lorsqu'un numéro de note est reçu, l'instrument assigné au Pad correspondant au numéro de note reçu est entendu. Cela permet de faire jouer certains instruments et pas d'autres.

Dans le cas des pistes 1 – 3 :

Avec les piste 1 – 3, les numéros de note se traduisent directement en une hauteur produite par un instrument, cette hauteur correspondant au numéro de note reçu.

Notez toutefois que si le décalage d'octave (Octave Shift, p 6-8) est activé, la hauteur de production de l'instrument diffère du numéro de note véhiculé par le MIDI

Les numéros de note 0 – 127 peuvent servir avec les pistes 1 – 3. Toutefois, avec certains instruments, la hauteur ne change plus lorsque vous dépassez (au-dessus ou au-dessous) certains numéros de note. Notez également que seuls les numéros de note de la tessiture ci-dessous sont acceptés pour créer des Patterns (écriture en temps réel).

A1 ... C2 ... C3 ... C4 ... C5 ... C6 ... C7
33 36 48 60 72 84 96

Si des numéros de note extérieurs à cette tessiture sont reçus, ils ne sont pas produits ni stockés dans le Pattern

A propos de la dynamique

Les Pads de la DR-5 ne peuvent pas servir à exprimer différents niveaux de dynamique (volume). Toutefois, en utilisant la façade de l'instrument, quatre niveaux de dynamique différents peuvent être exprimés en terme d'accent (p 1-10). Ces quatre niveaux sont : Acc1, Acc2, Acc3 et pas d'accent du tout. Lorsque l'instrument transmet des données, la valeur de dynamique est équivalente à un de ces niveaux d'accents. Lorsqu'elle reçoit des messages de dynamique, l'unité produit les sons en rapport avec la réelle valeur de dynamique. Toutefois, quand de telles données sont reçues pour créer des Patterns, la dynamique est alors ramenée à l'un des quatre niveaux d'accent.

- * *Le générateur de son de l'instrument répond aux informations de dynamique incluses dans les données de note, et produit ces sons de façon correspondante excepté lors de l'écriture en temps réel pour créer des Patterns.*

Changement de programme

Sur un clavier, ces messages servent à sélectionner le son à jouer. Sur la DR-5, ils servent à changer de Kits (p. 2-6).

Canal MIDI pour la piste de batterie : sélection de Kits

- * *La DR-5 peut transmettre/recevoir des messages de changement de programme.*
- * *Veillez voir p.9-9 pour connaître la correspondance entre Kits et numéros de programme.*

Pitch Bend

Ces messages servent à véhiculer l'action d'un levier de Pitch Bend (changement de hauteur) Ils décrivent le degré de déplacement du levier. La DR-5 peut répondre à tout message de Pitch Bend reçu d'un appareil MIDI externe.

** Lorsque vous utilisez l'écriture en temps réel pour créer des Patterns, les messages de Pitch Bend ne sont pas reconnus. Ces messages ne sont pas non plus stockés dans les Patterns.*

Changement de commande

Ces messages servent à améliorer l'expressivité d'une interprétation et certains d'entre eux décrivent la modulation et le panoramique. Chacune de ces fonctions sur un appareil est dotée d'un numéro de commande pour les distinguer les unes des autres. Les commandes particulières accessibles à certains appareils MIDI varient en fonction du type d'appareil. La DR-5 autorise un appareil MIDI externe à piloter son panoramique et son volume par le biais de ses volumes.

** Lorsque vous utilisez l'écriture en temps réel pour créer des Patterns, les messages de sustain (Hold 1) ne sont pas reconnus. Ils ne sont pas non plus stockés dans les Patterns.*

Messages traités indépendamment des canaux MIDI (messages de système)

Les messages de système comprennent les messages exclusifs, les messages qui rendent possible la synchronisation ainsi que des messages servant à diagnostiquer et prévenir des mauvais fonctionnements. La DR-5 reconnaît les messages nécessaires à la reproduction synchronisée.

Messages communs

Ce type de message comprend la sélection de morceau (Song Select) et la position dans le morceau (Song Position Pointer) qui informe de la position actuellement atteinte par la reproduction dans le morceau.

Messages en temps réel

Ce type de message est employé durant le jeu en synchronisation. Il comprend les signaux d'horloge (servant à fixer le tempo) et les messages de commande de reproduction : Start, Stop et Continue ou Reprise (reprise de la reproduction d'un morceau après qu'il ait été stoppé en cours).

Ces messages comprennent également l'Active Sensing qui sert à prévenir le blocage de certains modules de son suite à une déconnexion d'un câble MIDI.

Messages de système exclusif

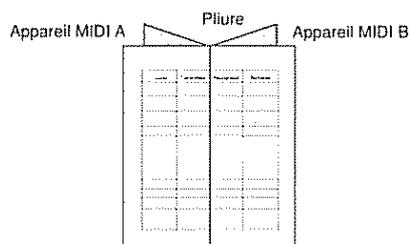
Ce type de message est utilisé quand vous désirez transférer les réglages de Patterns ou de l'appareil dans sa totalité vers une autre DR-5 ou un séquenceur externe (ou identique) en vue de stockage.

(Tableau d'équipement MIDI)

Le MIDI a rendu possible la communication entre un grand nombre d'instruments de musique, mais cela ne signifie pas que tous les types de données autorisées par ce standard seront compris par tous les appareils. Par exemple, vous pouvez essayer d'utiliser l'Aftertouch d'un clavier pour piloter un autre appareil, mais si le module de son que vous avez connecté ne répond pas à l'Aftertouch, aucun effet ne sera obtenu.

En réalité, la seule communication possible entre deux appareils MIDI connectés ensemble s'effectue avec des données que les deux appareils MIDI peuvent comprendre.

C'est pour cette raison que chaque mode d'emploi, pour tous les types d'appareils MIDI, comprend toujours un tableau d'équipement MIDI servant de référence rapide quant aux types de messages MIDI que l'appareil peut traiter. Vous pouvez comparer les tableaux d'équipement MIDI de deux appareils que vous désirez connecter pour savoir quel type de données ils pourront se communiquer. De plus, comme la taille du tableau est standardisée, vous pouvez les placer côte à côte pour aisément comparer la colonne de transmission de l'un avec la colonne de réception de l'autre.



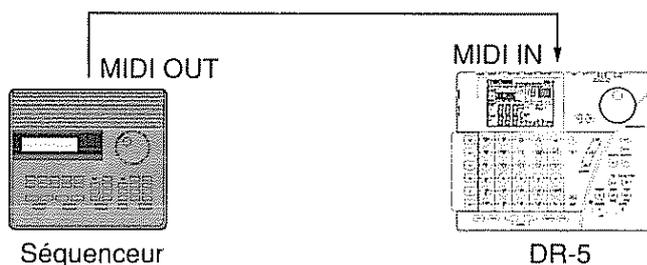
(2) Reproduction synchronisée

Cette fonction permet à la DR-5 d'être synchronisée avec un appareil MIDI externe pendant qu'elle est jouée. La reproduction sur la DR-5 peut être pilotée en utilisant les commandes de tempo et les commandes Start/Stop d'un appareil externe, ou à l'inverse la DR-5 peut servir à piloter l'appareil externe

Si l'appareil *maître* (le transmetteur) peut transmettre les messages MIDI de sélection de morceau et de position dans le morceau, le numéro de morceau et la position atteinte dans le morceau par le maître seront également indiqués à la DR-5.

Si l'appareil *esclave* (le récepteur) peut reconnaître les messages MIDI de sélection de morceau et de position dans le morceau, le numéro de morceau et la position atteinte par la DR-5 dans le morceau seront également communiqués à l'appareil esclave.

1. Faire les connexions



2. Réglages du mode de synchronisation (Sync)

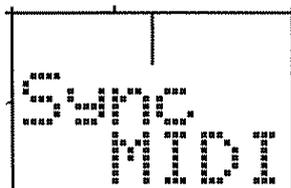
Le réglage de mode Sync vous permet de sélectionner l'appareil qui sera le maître.

INT : L'appareil MIDI externe se synchronisera au tempo de la DR-5 (maître).

MIDI : La DR-5 (esclave) se synchronisera sur le signal d'horloge MIDI d'un appareil MIDI externe.

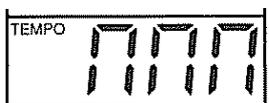
Suivez la procédure ci-dessous alors que la reproduction de morceau ou de Pattern est stoppée

- (1) Passez en mode MIDI.
Pressez [MIDI] (second Pad depuis la droite dans la rangée du haut des Pads) en tenant enfoncé [SHIFT ERASE], et vérifiez que "MIDI" s'affiche dans la partie supérieure de l'afficheur.
- (2) Changez de page avec [<]/[>], et vérifiez que "Sync" apparaît en bas à droite de l'afficheur.
- (3) Sélectionnez le mode Sync avec la molette TEMPO/DATA
Choisissez "MIDI" ou "INT"

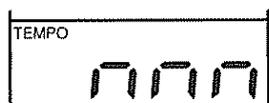


3. A propos de l'affichage de tempo

Quand le mode Sync est réglé sur MIDI, l'indication de tempo change comme suit, et vous ne pouvez plus régler le tempo sur la DR-5, puisqu'elle est asservie à l'instrument externe.

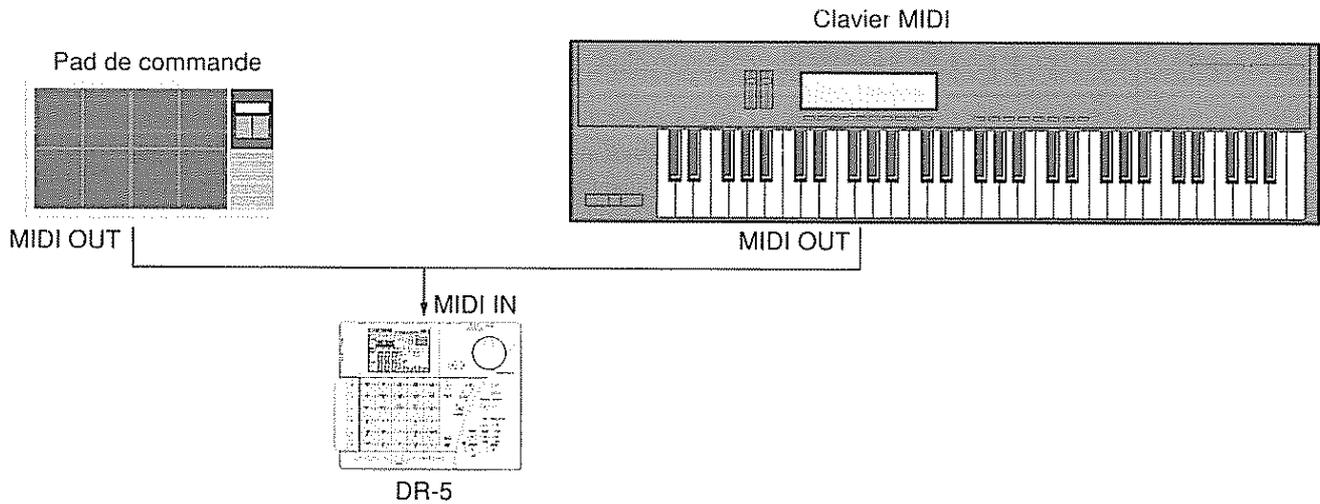


Si vous pressez [START] alors qu'aucun message d'horloge n'est encore arrivé de l'appareil externe, l'indication de tempo change pour celle normalement affichée durant le jeu (voir ci-dessous), mais la reproduction ne commence tant qu'aucun message d'horloge n'est encore arrivé.



(3) Faire jouer un appareil MIDI externe/Utiliser l'instrument comme générateur de sons MIDI

Les sons de la DR-5 peuvent être déclenchés par des données de jeu envoyées par un appareil MIDI externe. La DR-5 peut également servir à faire jouer un appareil MIDI externe.



1. A propos des paramètres

Si vous désirez qu'un appareil externe fasse jouer la DR-5 ou que la DR-5 déclenche un appareil externe, vous devez faire des réglages des paramètres suivants

Numéro de note (Note#) : Assignment de numéro de note (0-127 / OFF)

- * Ne peut être choisi que pour la piste de batterie (pour les pistes 1-3, voir "Messages de notes", p.9-3).
- * Peut également être réglé pour chaque Kit.

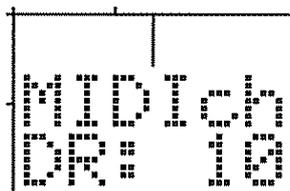
Ce réglage détermine quel numéro de note fera jouer chaque instrument quand un message Note ON sera reçu sur le canal MIDI réglé. En réalité, c'est l'instrument qui est assigné au Pad lui-même associé au numéro de note reçu qui sera produit.

Quand vous transmettez un message Note ON depuis la DR-5, c'est le numéro de note réglé ici qui est utilisé, mais lorsqu'il n'y a pas d'instrument assigné à un Pad, il n'y a pas de transmission. Aussi, quand le même numéro de note est assigné à plusieurs Pads, un seul instrument est produit. Dans ce cas, l'instrument assigné au Pad ayant le plus petit numéro (numéro de Pad) sera entendu.

TRACK SELECT	DRUM	EXIT
KIT	400	00
PAD	00	00

MIDIch : canal MIDI (OFF, 1-16)

Règle le canal MIDI sur lequel les données seront reçues de l'extérieur. Comme la DR-5 est toujours en mode OMNI OFF, vous devez faire correspondre cette valeur avec le canal MIDI utilisé par l'appareil transmetteur. Le canal MIDI réglé ici sert également à la transmission. Le canal MIDI peut être réglé indépendamment pour chaque piste.



Prog : Changement de programme (OFF/ON)

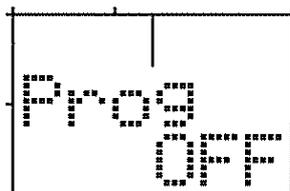
Ce réglage détermine si l'appareil accepte ou non la transmission/réception d'un message de changement de programme.

Avec un réglage ON, la DR-5 change de Kit à la réception d'un message de changement de programme sur le canal MIDI réglé pour la piste de batterie.

Quand elle reçoit un message de changement de programme, la DR-5 change de Kit si le canal servant au transfert du message correspond à celui de la piste de batterie.

Si vous changez de Pattern durant la reproduction de Pattern, la DR-5 transmet le message de changement de programme correspondant.

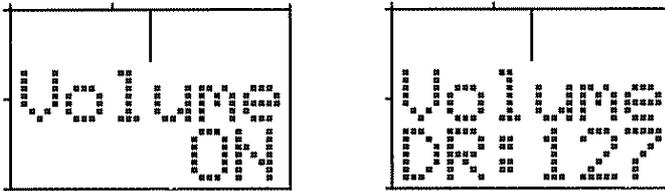
De plus, lorsqu'un Pattern utilisé dans un morceau change alors qu'un morceau est reproduit, un message de changement de programme est transmis par l'instrument.



N° Kit	N° Pg						
P00	65	P16	81	P32	97	U00	105
P01	66	P17	82	P33	98	U01	106
P02	67	P18	83	P34	99	U02	107
P03	68	P19	84	P35	100	U03	108
P04	69	P20	85	P36	101	U04	109
P05	70	P21	86	P37	102	U05	110
P06	71	P22	87	P38	103	U06	111
P07	72	P23	88	P39	104	U07	112
P08	73	P24	89	P40	1	U08	113
P09	74	P25	90	P41	9	U09	114
P10	75	P26	91	P42	17	U10	115
P11	76	P27	92	P43	25	U11	116
P12	77	P28	93	P44	26	U12	117
P13	78	P29	94	P45	33	U13	118
P14	79	P30	95	P46	41	U14	119
P15	80	P31	96	P47	49	U15	120

Volume : Commutateur de volume (1-127, ON/OFF)

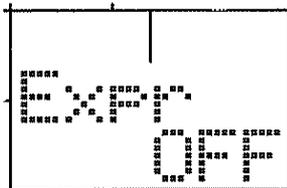
Ce réglage vous permet de déterminer si la DR-5 répond ou non aux messages MIDI de volume. Avec un réglage ON, si la DR-5 reçoit des messages de volume, le volume de la piste correspondante au canal MIDI reçu change. Le réglage On/Off affecte toutes les pistes.



Expr : Commutateur d'expression (ON/OFF)

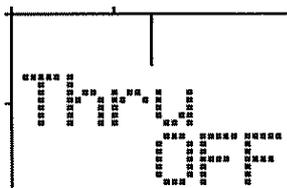
Ce réglage vous permet de déterminer si les messages d'expression seront ou non reçus/transmis. Avec un réglage ON, si la DR-5 reçoit des messages d'expression, le volume de la piste correspondante au canal MIDI reçu change. Et lorsque des niveaux de piste sont réglés dans le morceau, des messages d'expression correspondants sont transmis.

Les valeurs des messages d'expression ne sont pas conservées en mémoire après extinction de l'appareil. La valeur est ramenée à son maximum à la mise sous tension.



Thru : Commutateur Soft Thru (ON/OFF)

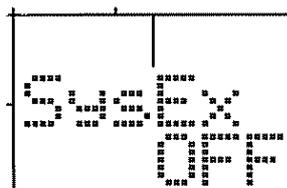
Ce réglage détermine si vous désirez ou non que tous les messages reçus en MIDI IN soient réorientés vers la MIDI OUT. Avec un réglage OFF, les messages reçus ne sont pas retransmis de la MIDI IN vers la MIDI OUT. Avec un réglage ON, la MIDI OUT se comporte comme une MIDI THRU. Dans ce cas, tous les messages reçus en MIDI IN sont renvoyés sans modification par la MIDI OUT, mais alors les données de jeu produites par l'instrument lui-même ne sont plus émises par la MIDI OUT.



SysEx : Numéro d'identification d'appareil en système exclusif (OFF/1-16)

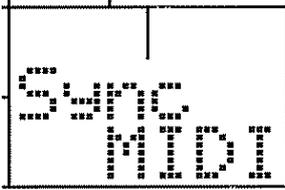
Ce réglage vous permet de choisir si les messages de système exclusif seront ou non transmis/reçus et de déterminer le numéro d'appareil qui sera utilisé pour cela.

Pour effectuer une transmission/réception, vous devez faire correspondre le numéro d'identification d'appareil de l'instrument avec celui de l'autre instrument. Avec un réglage OFF, les messages exclusifs ne sont pas transmis/reçus.



Sync : Mode de synchronisation (INT/MIDI)

Ce réglage se fait lorsque vous désirez synchroniser un appareil MIDI externe avec la DR-5 (p 9-8). Pour synchroniser la DR-5 comme esclave vis-à-vis d'un appareil externe, réglez la DR-5 sur "MIDI".



* *Durant la synchronisation MIDI, vous ne pouvez pas faire de changement de tempo.*

2. Faire les réglages

Suivez la procédure ci-dessous, la reproduction de morceaux ou de Patterns étant stoppée

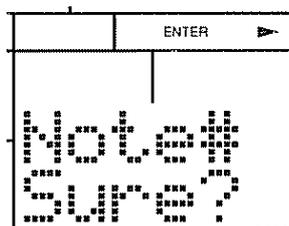
- (1) Passez en mode MIDI.
Pressez [MIDI] (second Pad à partir de la droite dans la rangée du haut des Pads) en tenant enfoncé [SHIFT ERASE] et vérifiez que "MIDI" s'affiche
- (2) Changez de page avec [<]/[>], et sélectionnez le paramètre que vous désirez régler.

Quand l'assignation de numéro de note est sélectionnée (piste de batterie uniquement) :

- (3) Pressez [KIT] et vérifiez que "KIT" s'est affiché
- (4) Sélectionnez le Kit à l'aide de la molette TEMPO/DATA.

* *Vous ne pouvez pas changer les numéros de note des Kits Preset.*

- (5) Une fois encore, pressez [KIT].
- (6) Pressez [ENTER].



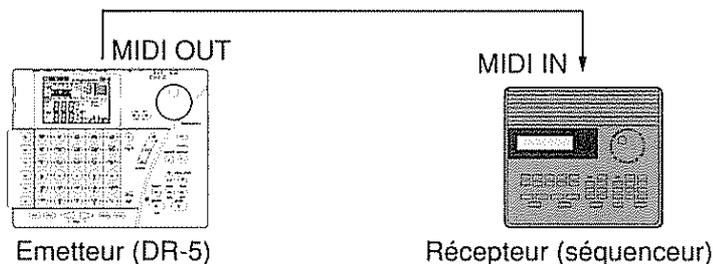
- (7) Pressez le Pad pour lequel vous désirez fixer le numéro de note.

(4) Transfert de données par messages exclusifs

En utilisant les messages exclusifs MIDI, les données stockées dans l'instrument peuvent être envoyées à une autre DR-5 ou à un appareil MIDI pouvant stocker les messages exclusifs

1. Transmission (Bulk Dump)

Suivez les étapes ci-dessous pour envoyer les données stockées dans la DR-5



(1) Passez en mode MIDI

Pressez [MIDI] (le second Pad à partir de la droite dans la rangée du haut des Pads) en tenant enfoncé [SHIFT ERASE] et vérifiez que "MIDI" apparaît dans la partie moyenne supérieure de l'afficheur.

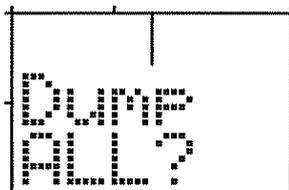
(2) Changez de page avec [<]/[>], et vérifiez que "DUMP" apparaît dans l'afficheur en bas à droite.

(3) Sélectionnez le type de données qui doit être envoyé avec la molette TEMPO/DATA.

ALL : Envoi de toutes les données (séquence et configuration).

SEQ : Envoi de tous les morceaux et de tous les Patterns (données de séquence).

SETUP : Envoi des réglages de configuration pour les Kits, les métronomes, les accords originaux, l'assignation d'accord, le mode de programmation par guitare, la hauteur externe, l'assignation de pédale commutateur, le décalage de frette et les modes MIDI autres que le numéro d'identification d'appareil pour le système exclusif.



(4) Pressez [ENTER]. Le message "Sure?" apparaît, vous demandant de confirmer votre choix.

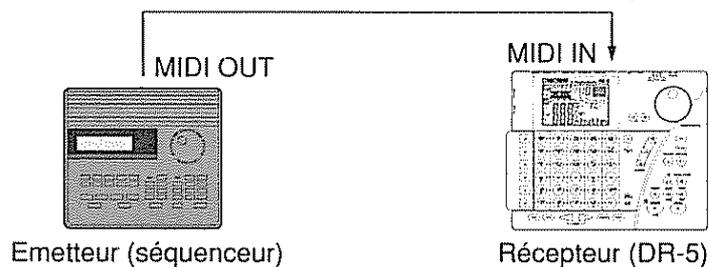
(5) Pour poursuivre la procédure Bulk Dump, pressez [ENTER].

Sinon, pour annuler la procédure, pressez [EXIT].

"TxSys" s'affichera lorsque la transmission se fera

2. Réception

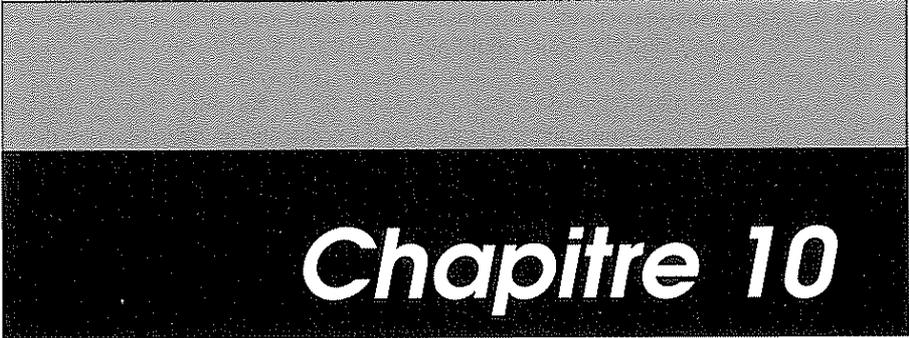
Suivez les étapes ci-dessous pour recevoir des messages exclusifs venant d'une autre DR-5 ou d'un appareil MIDI dans lequel des données exclusives pour la DR-5 ont été préalablement stockées.



- (1) Préparez l'instrument à la réception de données exclusives.
Faites correspondre son numéro d'identification d'appareil avec celui de l'appareil externe (p. 9-10).
- (2) La reproduction étant stoppée sur la DR-5, lancez la transmission de messages exclusifs par l'appareil externe.

"RxSys" s'affichera durant la réception de données exclusives.

- * *Si vous désirez recevoir des données exclusives d'une autre DR-5, réglez les deux instruments pour qu'ils utilisent le même numéro d'identification d'appareil.
Aussi, si vous désirez recevoir des données de DR-5 qui ont été préalablement sauvegardées dans un séquenceur, réglez l'instrument sur le même numéro d'identification d'appareil que celui qui a été utilisé lors de l'enregistrement de ces données dans le séquenceur.*



Chapitre 10

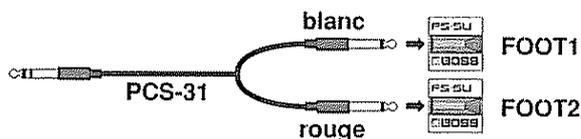
Autres fonctions

(1) Réglages de pédale commutateur

Ce réglage vous permet d'assigner la fonction de n'importe quelle touche à une pédale commutateur.

Une prise pour pédale commutateur se trouve en face arrière de la DR-5. Comme c'est une prise stéréo, vous pouvez connecter deux pédales commutateur (telle que la FS-5U : optionnelle), en utilisant un câble spécialisé (PCS-31 : optionnel).

Les deux fiches du câble spécial PCS-31 qui servent à relier les pédales commutateur sont des fiches mono. La pédale commutateur à laquelle vous connectez la fiche blanche devient la pédale FOOT 1 alors que celle reliée à la fiche rouge devient la pédale FOOT 2.



Si vous utilisez un câble ordinaire pour connecter une pédale commutateur, la pédale fonctionne comme FOOT 1.

[Assignment de fonctions aux pédales]

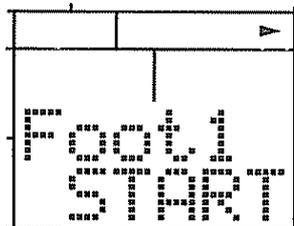
- (1) Sélectionnez le mode Utility (utilitaire).

Pressez [UTIL] (le Pad le plus à droite dans la rangée de Pads du haut) en tenant enfoncé [SHIFT ERASE] et vérifiez que "UTILITY" s'est affiché en haut de l'écran.

- (2) Changez de page avec [<]/[>], et vérifiez que "Foot1" ou "Foot2" apparaît dans l'afficheur.

* FOOT 1 et FOOT 2 correspondent respectivement aux canaux gauche et droit du jack stéréo.

- (3) Sélectionnez l'action que vous désirez obtenir avec chaque pédale commutateur à l'aide de la molette TEMPO/DATA.



Fonctions assignables et affichages correspondants :

Affichage	Fonction	Affichage	Fonction	Affichage	Fonction
S/S	alterne Start et Stop	START	touche Start	PAD A	Pad A (Pad de corde à vide de la rangée du haut)
DATA+	augmente la valeur de données de +1	STOP	touche Stop	PAD B	Pad B (Pad de corde à vide de la 2 ^e rangée)
DATA-	diminue la valeur de données de -1	RESET	touche Reset	PAD C	Pad C (Pad de corde à vide de la 3 ^e rangée)
PTN+	passse au numéro de Pattern supérieur	FWD	touche d'avance rapide (Forward)	PAD D	Pad D (Pad de corde à vide de la 4 ^e rangée)
PTN-	passse au numéro de Pattern inférieur	BWD	touche de retour rapide (Backward)	PAD E	Pad E (Pad de corde à vide de la 5 ^e rangée)
KIT+	passse au Kit de numéro supérieur	ENTER	touche Enter	PAD F	Pad F (Pad de corde à vide de la rangée du bas)
KIT-	passse au Kit de numéro inférieur	EXIT	touche Exit	PAD00	touche Pad 00 (1 ^{ère} rangée de Pads)
FRET+	augmente le numéro de frette de 1	CUR>	touche Curseur >	PAD01	touche Pad 01 (1 ^{ère} rangée de Pads)
FRET-	diminue le numéro de frette de 1	CUR<	touche Curseur <	PAD02	touche Pad 02 (1 ^{ère} rangée de Pads)
ACC3	ajoute l'Accent 3	REAL	touche d'écriture en temps réel/pas à pas	PAD03	touche Pad 03 (1 ^{ère} rangée de Pads)
		TIE	touche de liaison	PAD04	touche Pad 04 (1 ^{ère} rangée de Pads)
		TEMPO	touche Tempo	PAD05	touche Pad 05 (2 ^{ème} rangée de Pads)
		REPEAT	touche de répétition	PAD06	touche Pad 06 (2 ^{ème} rangée de Pads)
		CHORD	touche accord ON/OFF	PAD07	touche Pad 07 (2 ^{ème} rangée de Pads)
		CHOTYP	touche d'assignation de type d'accord	PAD08	touche Pad 08 (2 ^{ème} rangée de Pads)
		CHOVAR	touche d'assignation de variation d'accord	PAD09	touche Pad 09 (2 ^{ème} rangée de Pads)
		KIT	touche de Kit	PAD10	touche Pad 10 (3 ^{ème} rangée de Pads)
		TRKSEL	touche de sélection de piste	PAD11	touche Pad 11 (3 ^{ème} rangée de Pads)
		SHIFT	touche Shift/Erase	PAD12	touche Pad 12 (3 ^{ème} rangée de Pads)
		FRET>	touche de décalage de frette >	PAD13	touche Pad 13 (3 ^{ème} rangée de Pads)
		FRET<	touche de décalage de frette <	PAD14	touche Pad 14 (3 ^{ème} rangée de Pads)
		ACC1	touche d'Accent 1	PAD15	touche Pad 15 (4 ^{ème} rangée de Pads)
		ACC2	touche d'Accent 2	PAD16	touche Pad 16 (4 ^{ème} rangée de Pads)
		TENUTO	touche Tenuto	PAD17	touche Pad 17 (4 ^{ème} rangée de Pads)
		STACC	touche Staccato	PAD18	touche Pad 18 (4 ^{ème} rangée de Pads)
				PAD19	touche Pad 19 (4 ^{ème} rangée de Pads)
				PAD20	touche Pad 20 (5 ^{ème} rangée de Pads)
				PAD21	touche Pad 21 (5 ^{ème} rangée de Pads)
				PAD22	touche Pad 22 (5 ^{ème} rangée de Pads)
				PAD23	touche Pad 23 (5 ^{ème} rangée de Pads)
				PAD24	touche Pad 24 (5 ^{ème} rangée de Pads)
				PAD25	touche Pad 25 (6 ^{ème} rangée de Pads)
				PAD26	touche Pad 26 (6 ^{ème} rangée de Pads)
				PAD27	touche Pad 27 (6 ^{ème} rangée de Pads)
				PAD28	touche Pad 28 (6 ^{ème} rangée de Pads)
				PAD29	touche Pad 29 (6 ^{ème} rangée de Pads)

(2) Réglages du décalage de frette

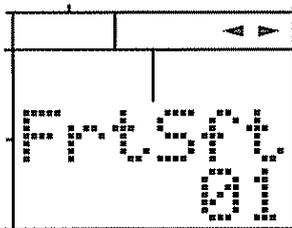
Suivez les étapes ci-dessous pour régler le décalage de frette en pressant [**<**] FRET [**>**] (p. 1-11).

(1) Sélectionnez le mode Utility (utilitaire).

Pressez [UTIL] en tenant enfoncé [SHIFT ERASE] et vérifiez que "UTILITY" s'affiche

(2) Changez de page avec [**<**]/[**>**], et vérifiez que "FrtSft" apparaît en bas à droite de l'écran.

(3) Réglez la valeur de décalage de frette (Fret Shift) avec la molette TEMPO/DATA.



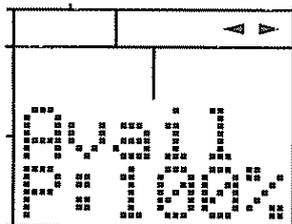
(3) Contrôle de la mémoire encore disponible

Cette fonction utilitaire vous permet de savoir combien de mémoire reste disponible pour le stockage de Patterns et morceaux.

* *L'édition ne peut pas être effectuée – cette information ne peut être qu'affichée.*

- (1) Sélectionnez le mode Utility
Pressez [UTIL] en tenant enfoncé [SHIFT ERASE] et vérifiez que "UTILITY" s'affiche.
- (2) Changez de page avec [<|>], et vérifiez que "Avail" apparaît en bas à droite de l'écran.

"P" signifie Pattern, "S" signifie Song (morceau). L'affichage de la quantité de mémoire disponible se fait en "%".



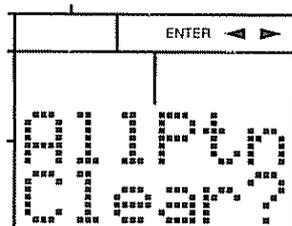
* *A propos de la mémoire de Pattern : en fonctionnement normal, vous pouvez stocker environ 5000 notes d'informations pour tous les Patterns. Toutefois, ce total peut être inférieur selon le type de Pattern que vous avez créé.*

* *A propos de la mémoire de morceau : lorsque vos morceaux ont été créés uniquement depuis des Patterns programmables (utilisateurs), vous pouvez stocker un total de 2000 Parties pour tous les morceaux. Toutefois, ce nombre sera réduit si vous utilisez des répétitions et/ou des Patterns Preset.*

(4) Effacement de tous les Patterns

Suivez la procédure ci-dessous pour effacer tous les Patterns stockés en mémoire

- (1) Sélectionnez le mode Utility
Pressez [UTIL] (le Pad le plus à droite dans la rangée de Pads du haut) en tenant enfoncé [SHIFT ERASE] et vérifiez que "UTILITY" apparaît en haut de l'écran.
- (2) Changez de page avec [<|>], et vérifiez que "AllPtnClear?" apparaît dans l'afficheur.



- (3) Pressez [ENTER]. Le message de confirmation "Sure?" s'affiche.
- (4) Pour effectuer l'effacement de Pattern, pressez [ENTER].
Sinon, pour annuler la procédure, pressez [EXIT]

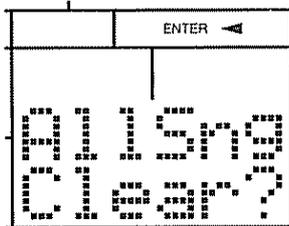
(5) Effacement de tous les morceaux

Suivez la procédure ci-dessous pour effacer le contenu de tous les morceaux stockés en mémoire

- (1) Sélectionnez le mode Utility

Pressez [UTIL] (le Pad le plus à droite de la rangée de Pads du haut) en tenant enfoncé [SHIFT ERASE] et vérifiez que "UTILITY" apparaît en haut de l'afficheur.

- (2) Changez de page avec [<]/[>], et vérifiez que "AllSng Clear?" apparaît dans l'écran.



- (3) Pressez [ENTER]. Le message "Sure?" apparaît, vous demandant de confirmer que vous désirez réellement effacer tous les morceaux.
- (4) Pour effectuer l'effacement de tous les morceaux, pressez [ENTER].
Sinon, pour annuler la procédure, pressez [EXIT]

Chapitre 11

Référence

(1) Retour aux réglages d'usine (Initialisation)

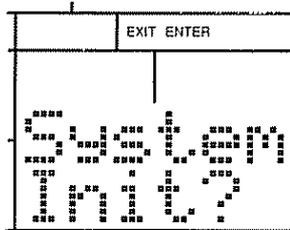
Suivez la procédure ci-dessous pour que toutes les données de la DR-5 soient ramenées aux réglages d'usine d'origine

(1) D'abord, éteignez l'appareil.

** Réglez le volume de tous les appareils connectés sur "0".*

(2) Allumez l'appareil en tenant enfoncé les deux touches frette ([<]FRET[>]).

"SystemInit?" s'affichera



(3) Pressez [ENTER]

"Sure?" s'affichera.

(4) Pour poursuivre et effectuer l'initialisation, pressez [ENTER].

Sinon, pour annuler la procédure, pressez [EXIT]

(2) Messages d'erreur

Lorsqu'une erreur durant une procédure s'est produite, ou lorsque l'appareil ne peut pas effectuer une procédure correctement, un message d'erreur s'affiche. Dans ce cas, référez-vous aux informations ci-dessous, puis suivez la solution indiquée.

* *Lorsqu'un message d'erreur continue à s'afficher durant un certain temps, pressez [EXIT]. Vous retournerez alors à l'affichage d'origine.*

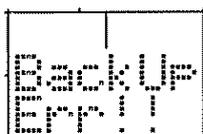


A 2x4 grid of characters displaying the error message "BATT Low!!".

Cause : La pile nécessaire à la conservation de la mémoire (et contenue dans l'unité) est trop faible. (Notez que ce message d'erreur s'affiche également à la mise sous tension).

Solution : Contactez votre revendeur ou le service de maintenance Roland le plus proche et faites remplacer la pile

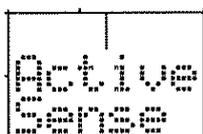
Remarque : Cette pile est différente des 6 piles AA qui alimentent la DR-5.



A 2x4 grid of characters displaying the error message "Backup Err!!".

Cause : Les données stockées dans la DR-5 ont été altérées.

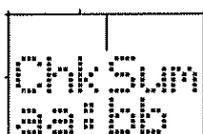
Solution : Pressez [ENTER] et l'unité sera initialisée (tous les réglages seront ramenés à leurs valeurs par défaut). Dès que possible, contactez votre détaillant ou le service de maintenance Roland le plus proche pour faire remplacer la pile servant à la sauvegarde de la mémoire.



A 2x4 grid of characters displaying the error message "Active Sense".

Cause : Une erreur d'Active Sensing a été détectée (après que l'erreur se soit brièvement affichée, vous retournez automatiquement à l'affichage précédent).

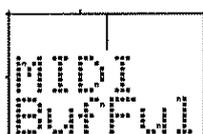
Solution : Vérifiez que toutes les connexions MIDI sont en bon état.



A 2x4 grid of characters displaying the error message "Chk Sum aa#bb".

Cause : Un checksum incorrect a été reçu dans des messages exclusifs (aa est le checksum correct, bb indique le checksum reçu).

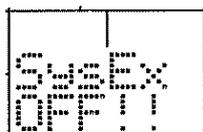
Solution : Contrôlez les données qui ont été transmises pour déterminer quel était le problème.



A 2x4 grid of characters displaying the error message "MIDI Buf Full".

Cause : Une quantité excessive de données a été transférée d'un seul coup.

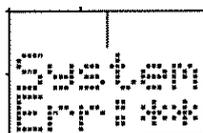
Solution : Réduisez la quantité de données envoyées d'un coup et répétez la transmission/réception.



A 2x4 grid of characters displaying the error message "SysEx OFF!!".

Cause : Le numéro d'identification d'appareil pour le système exclusif a été réglé sur OFF, par conséquent les messages exclusifs ne peuvent pas être transmis.

Solution : Réglez le numéro d'identification d'appareil pour le système exclusif sur une autre valeur que OFF.



A 2x4 grid of characters displaying the error message "System Err:***".

Cause : Une erreur système s'est produite dans la DR-5.

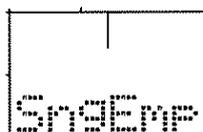
Solution : Si cette erreur apparaît plusieurs fois, contactez votre revendeur ou le service de maintenance Roland le plus proche.



A 2x4 grid of characters displaying the error message "Abort".

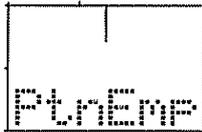
Cause : Une procédure a dû être annulée car il y avait une erreur, telle que le choix d'un paramètre incorrect.

(Après affichage bref, vous retournez automatiquement à l'affichage d'origine).

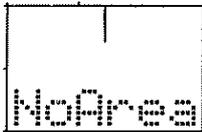


A 2x4 grid of characters displaying the error message "SrcEmp".

Cause : Il n'y a pas de données de morceau à l'emplacement choisi comme source de copie (après affichage bref, vous retournez automatiquement à l'affichage d'origine).



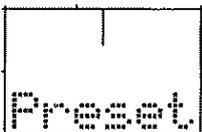
Cause : Il n'y a pas de données de Pattern dans l'emplacement choisi comme source de la copie (après affichage bref, vous retournez automatiquement à l'affichage d'origine)
Solution : Sélectionnez un numéro de Pattern qui contient des données



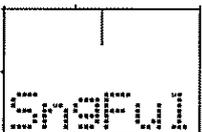
Cause : Une procédure a dû être annulée car l'espace de travail nécessaire n'a pu être obtenu (comme lors d'une édition).
(Après affichage bref, vous retournez automatiquement à l'affichage d'origine)



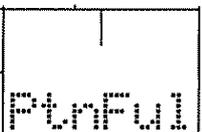
Cause : Une suppression ou une insertion n'a pas pu s'effectuer car il n'y avait pas de données dans la Partie spécifiée
(Après affichage bref, vous retournez automatiquement à l'affichage d'origine)



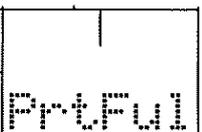
Cause : Une édition ou une procédure similaire n'a pas pu être accomplie car c'était un Pattern Preset qui était sélectionné.
Solution : Sélectionnez un Pattern programmable (User).



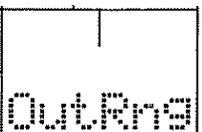
Cause : Plus rien ne peut être stocké car la mémoire de morceaux est saturée.
Solution : Libérez de l'espace mémoire en effaçant des données de morceaux inutiles.



Cause : Plus rien ne peut être stocké car la mémoire de Patterns est saturée.
Solution : Libérez de l'espace dans la mémoire en effaçant des Patterns inutiles.



Cause : Aucune autre donnée ne peut être stockée dans le morceau; le maximum de 250 Parties a été atteint
(Après affichage bref, vous retournez automatiquement à l'affichage d'origine).
Solution : Placez les données restantes dans un nouveau morceau puis utilisez le chaînage de morceaux pour les lier l'un à l'autre.



Cause : Le décalage dans le temps ne peut pas être effectué car l'emplacement auquel serait transféré l'événement dépasse la plage possible pour le Pattern.
(Après affichage bref, vous retournez automatiquement à l'affichage d'origine).
Solution : Changez le décalage à effectuer pour que le nouvel emplacement reste dans le Pattern. Puis reprenez la procédure

(3) Mauvais fonctionnement

Aucun son n'est produit

- Cause :** Le volume est-il réglé au minimum? (p. 1-4)
Le volume des Pads est-il réglé à 0? (p. 6-5)
Etes-vous sûr qu'il y a des données stockées dans le morceau ou Pattern sélectionné?
Avez-vous fait des réglages incorrects pour l'édition d'accord? (p. 2-7)
Avez-vous réglé la coupure de piste sur "OFF"? (p. 1-7)
Les réglages de niveau de piste de votre morceau sont-ils à 0? (p. 4-6)

Des notes manquent

- Cause :** Essayez-vous de faire jouer plus de 19 Pads simultanément?

Lorsque vous jouez avec une guitare connectée en GUITAR IN, le Pattern ne peut pas être programmé (ou pas de son produit).

- Cause :** Le commutateur de hauteur externe (ExtPit) est-il sur OFF? (p. 8-2)
Etes-vous au-delà de la tessiture acceptée pour la programmation? (p. 9-4)

Lorsque vous jouez avec une guitare connectée en GUITAR IN, le son de la guitare ne peut pas être entendu.

- Cause :** Avez-vous réglé "GTR IN" sur MIXOFF? (p. 8-2)

Lorsque vous jouez avec une guitare connectée en GUITAR IN, la DR-5 elle-même génère du son.

- Cause :** Avez-vous réglé le commutateur de hauteur externe (ExtPit) sur une autre valeur que OFF? (p. 8-2)

Des sons inattendus sont produits.

- Cause :** Avez-vous fait des réglages incorrects pour les Pads? (p. 6-2)

La reproduction ne commence pas quand vous pressez (START).

- Cause :** Avez-vous laissé le mode Sync réglé sur MIDI? (p. 9-11)
Etes-vous sûr qu'il y a des données contenues dans le morceau actuellement sélectionné?

Le mode ne change pas.

- Cause :** Avez-vous pressé [START] après que des messages d'horloge MIDI soient arrivés alors que le mode Sync était réglé sur MIDI? (p. 9-11)

Les sons d'un Pattern ont changé.

- Cause :** Avez-vous modifié des assignations pour les Pads? (p. 6-2)

Un autre morceau commence automatiquement après qu'un morceau soit fini.

- Cause :** Avez-vous réglé l'instrument pour qu'il accomplisse un chaînage de morceaux? (p. 5-3)

Le tempo change lorsque vous lancez un morceau.

- Cause :** Avez-vous fait un réglage de tempo initial? (p. 4-3)

Un appareil MIDI externe ne joue pas/n'arrive pas à faire jouer l'instrument.

Cause : Avez-vous fait correspondre les canaux MIDI? (p. 9-9)
Avez-vous fait correspondre les numéros de note? (p. 9-8)

Lorsque la DR-5 est déclenchée par des données de jeu d'un séquenceur, un morceau de la DR-5 commence simultanément.

Cause : Avez-vous réglé le mode Sync sur MIDI? (p. 9-11)

Le métronome ne joue pas.

Cause : Avez-vous réglé le volume du métronome sur 0? (p. 3-11)

La transmission/réception de changement de programme ne se fait pas.

Cause : Avez-vous réglé "Prog" du mode MIDI sur OFF? (p. 9-9)

Les données de volume MIDI ne modifient pas le volume.

Cause : Avez-vous réglé "Volume" du mode MIDI sur OFF? (p. 9-10)

Les données d'expression MIDI ne modifient pas le volume.

Cause : Avez-vous réglé "Expr" du mode MIDI sur OFF? (p. 9-10)

Votre réglage de niveau de piste dans un morceau ne modifie pas le volume.

Cause : Avez-vous réglé "Expr" du mode MIDI sur OFF? (p. 9-10)

Les messages exclusifs ne sont pas reçus.

Cause : Avez-vous réglé "SysEx" du mode MIDI sur OFF? (p. 9-10)
Les numéros d'identification d'appareil pour le système exclusif correspondent-ils? (p. 9-10)

La DR-5 n'est pas accordée avec l'autre instrument.

Cause : Le réglage d'accord général (Master Tune, p. 8-5) est-il incorrect?

(4) Réglages d'usine des Kits Preset

N° KIT	N° Chg- Prg.	NOM DE KIT	Piste1	Piste2	Piste3	Nom du Kit rythmique
P00	65	Heavy (Heavy)	HevyGt	FngBs1	HevyGt	
P01	66	Arena (Arena)	Organ1	PickBs	FdbkGt	
P02	67	Fx (Fx)	Sound	SynBs2	Sitar	
P03	68	Hybrid (Hybrid)	Clav	SynBs1	Sin	
P04	69	Ballad (Ballad)	Piano2	FngBs1	Strin1	
P05	70	Studio (Studio)	Piano2	FngBs2	Brass3	
P06	71	Dance 1 (Dance1)	EPian1	SynBs2	Organ3	
P07	72	Dance 2 (Dance2)	Strin1	SynBs5	PopGt	
P08	73	Dance 3 (Dance3)	Organ1	SynBs2	Flute	
P09	74	Country 1 (Count1)	Honky	FngBs1	StlGt1	
P10	75	Country 2 (Count2)	Banjo	FngBs2	StlGt1	
P11	76	Rock 1 (Rock 1)	Poly	SlpBs1	Square	
P12	77	Rock 2 (Rock 2)	Epian2	SlpBs2	FnkGt1	
P13	78	Rocker (Rocker)	OvrGt2	SlpBs2	Feedbk	Room
P14	79	Mixture (Mixtur)	12 Gt2	PickBs	MutGt1	Power
P15	80	Live (Live)	OvrGt1	PickBs	StlGt1	Heavy
P16	81	House (House)	Saw	SynBs4	MutGt2	
P17	82	Club (Club)	Epian2	FngBs1	Warm	
P18	83	Funk 1 (Funk 1)	Saw	FngBs1	StlGt1	Dance 1
P19	84	Funk 2 (Funk 2)	Piano2	SynBs1	Brass1	Dance 2
P20	85	Funny (Funny)	Sound	FretBs	Warm	Latin
P21	86	Pop 1 (Pop 1)	Pizz	SynBs3	Orches	Electronic
P22	87	Pop 2 (Pop 2)	Piano2	SynBs1	Poly	TR-808
P23	88	Pop 3 (Pop 3)	Vibe	AcoBs1	MuteTp	Brush
P24	89	Pop 4 (Pop 4)	Organ4	FngBs1	Strin1	Orchestra
P25	90	Blues 1 (Blues1)	Piano1	FngBs1	Harmo	Standard
P26	91	Blues 2 (Blues2)	Epiano1	AcoBs1	Tensax	Jazz
P27	92	'70s ('70s)	Organ1	FngBs2	DistGt	
P28	93	Dry (Dry)	Accord	FretBs	NylGt1	
P29	94	Ambient (Ambo)	Violin	AcoBs2	NylGt1	
P30	95	R&B 1 (R&B 1)	Brass2	FngBs1	FnkGt2	
P31	96	R&B 2 (R&B 2)	Piano1	AcoBs2	Brass1	
P32(U00)	97(105)	Acoustic 1(Acou1)	Mandol	Contra	12 Gt1	Studio
P33(U01)	98(106)	Acoustic 2(Acou2)	Strin2	FretBs	StlGt2	R&B 2
P34(U02)	99(107)	Ensemble (Ensemb)	SopSax	Contra	Oboe	Arena
P35(U03)	100(108)	Resort (Resort)	Ukulel	FngBs1	HawaGt	Reggae
P36(U04)	101(109)	World (World)	Organ4	SlpBs1	Fantas	
P37(U05)	102(110)	Reggae (Reggae)	Stldr	FngBs1	ClnGt	
P38(U06)	103(111)	Percussion (Perc)	Vibe	AcoBs2	Marimb	
P39(U07)	104(112)	Latin (Latin)	Piano2	FngBs2	Organ2	
P40(U08)	1(113)	Standard (Stndrd)	Piano1	SlpBs4	Brass1	
P41(U09)	9(114)	Room (Room)	Epiano1	SlpBs1	OvrGt1	
P42(U10)	17(115)	Power (Power)	Organ3	SlpBs5	FdbkGt	
P43(U11)	25(116)	Electronic (Electr)	Saw	SynBs2	Choir	
P44(U12)	26(117)	TR-808 (TR-808)	Strin2	SynBs5	Trumpt	
P45(U13)	33(118)	Jazz (Jazz)	Piano1	AcoBs1	JazzGt	
P46(U14)	41(119)	Brush (Brush)	Piano1	FretBs	Clarin	
P47(U15)	49(120)	Orchestra (Orches)	Strin1	Brass1	Timpan	

[Paramètres de Kit]

N° de Kit : _____ Nom de Kit : _____

Batterie

N° Pad	N° de Note	Instrument	Volume	Hauteur	Decay	Pan
00						
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						

Pistes 1 — 3

N° Pad	Décalage d'octave	Instrument	Volume	Decay	Pan
Piste 1					
Piste 2					
Piste 3					

Exemple)

[Paramètres de Kit]

N° de Kit : P40 Nom de Kit : Stndrd

Batterie

N° Pad	N° de Note	Instrument	Volume	Hauteur	Decay	Pan
00	82	Shaker	15	0	0	R5
01	60	BongoH	15	0	0	L3
02	61	BongoL	15	0	0	L3
03	80	TriMt	15	0	0	L2
04	81	TriOp	15	0	0	L2
05	58	Vibslp	15	0	0	R4
06	75	Claves	15	0	0	L2
07	54	Tambrn	15	0	0	L2
08	76	WodBlk	15	0	0	L4
09	77	Wodblk	15	-50	0	L4
10	55	SplshC	15	0	0	C
11	49	CrshC1	15	0	0	L3
12	57	CrshC2	15	0	0	R2
13	53	RidBIC	15	0	0	R3
14	51	RideC	15	0	0	R3
15	37	AmbStk	15	0	0	L1
16	50	DublT1	15	0	0	L5
17	48	DublT2	15	0	0	L1
18	45	DublT3	15	0	0	R1
19	41	DublT4	15	0	0	R5
20	35	Hard K	15	0	0	C
21	40	RealS2	15	0	0	C
22	42	PopCHH	15	0	0	L3
23	26	PopOHH	15	0	-14	L3
24	46	PopOHH	15	0	3	L3
25	36	Dry K	15	0	0	C
26	38	Fat S	15	0	0	C
27	44	PopPHH	15	0	0	L3
28	56	Cowbel	15	0	0	L1
29	39	808Clp	15	0	0	C

Pistes 1 — 3

N° Pad	Décalage d'octave	Instrument	Volume	Decay	Pan
Piste 1	0	Piano1	12	0	L3
Piste 2	-1	SlpBs4	15	0	C
Piste 3	0	Brass1	11	0	R3

MESSAGES EXCLUSIFS ROLAND

1. Format des données de message exclusif

L'équipement MIDI Roland utilise le format de donnée suivant pour tous les messages exclusifs (type IV):

Octet	Description
F0H	Octet de statut de message exclusif
41H	Numéro du fabricant (Roland)
UNT	Numéro d'unité
MDL	Numéro de modèle
CMD	Numéro de commande
[Corps]	Données
F7H	Octet de fin de message exclusif

• Statut MIDI : F0H, F7H

Un message exclusif doit être encadré par une paire d'octets de statut. L'octet F0H étant immédiatement suivi du numéro du fabricant (MIDI version 1.0)

• Numéro de fabricant : 41H

Le numéro de fabricant identifie le fabricant de l'instrument qui émet le message exclusif. L'octet 41H est le numéro d'identification de Roland.

• Numéro d'unité : UNT

C'est une valeur identifiant un instrument particulier dans un système à plusieurs instruments MIDI. Usuellement compris entre 00H et 0FH (sa valeur est alors égale à celle du canal MIDI moins une unité), ce numéro peut être choisi entre 00H et 1FH pour les appareils multi-timbraux (à multiples canaux MIDI).

• Numéro de modèle : MDL

C'est une valeur qui différencie les modèles d'un même fabricant. Toutefois, différents modèles peuvent partager le même numéro d'identification s'ils sont organisés de façon similaire et traitent les mêmes données.

Le format du numéro de modèle peut contenir un ou plusieurs octets 00H en différents endroits pour permettre une extension des possibilités d'identification. Ci-dessous sont représentés quelques exemples de numéros de modèles acceptables, chacun étant propre à un modèle spécifique:

01H
02H
03H
00H. 01H
00H. 02H
00H. 00H. 01H

• Numéro de commande : CMD

Le numéro de commande identifie la fonction d'un message exclusif. Le format du numéro de commande peut contenir un ou plusieurs octets 00H en différents endroits pour permettre une extension des possibilités d'identification. Ci-dessous sont représentés quelques exemples de numéros de commandes acceptables, chacun étant propre à une fonction spécifique:

01H
02H
03H
00H. 01H
00H. 02H
00H. 00H. 01H

• Données : Corps du message

Cette zone est le contenu du message à transmettre par l'interface MIDI. La taille et le contenu exacts varient avec les numéros de modèle et de commande.

2. Transfert de données par carte d'adressage

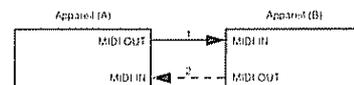
La carte d'adressage est une technique de transfert se conformant au format de données décrit en section 1. Elle assigne les paramètres, commutateurs, données de son et formes d'onde internes (par exemple) de la mémoire à des emplacements spécifiques caractérisés par une adresse dépendant de l'appareil. Cette "cartographie" permet l'accès aux données résidant à l'adresse spécifiée par le message.

Le transfert de données par carte d'adressage est par conséquent indépendant des catégories de modèles et des données. Cette technique permet l'emploi de deux différentes procédures de transfert de données: transfert uni-directionnel (Oneway).

• Procédure de transfert uni-directionnel (One-Way) (voir section 3 pour plus de détails)

Cette procédure est souhaitable pour le transfert de petites quantités de données. Elle entraîne l'émission d'un message exclusif d'une façon totalement indépendante du statut de l'appareil récepteur.

Schéma de connexion

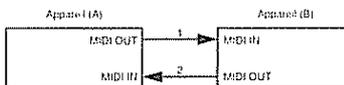


La connexion 2 est nécessaire pour les procédures de demande de données ("Request Data", voir section 3).

• Procédure de transfert bi-directionnel (Handshake) (cet appareil ne l'utilise pas)

Cette procédure donne une séquence de transfert bi-directionnelle pré-déterminée (Handshake="poignée de mains") entre les interfaces avant que le transfert de données ne s'effectue. Cette communication assure une fiabilité et une vitesse suffisantes pour le traitement de grandes quantités de données.

Schéma de connexion



Les connexions 1 et 2 sont indispensables.

Remarques sur les procédures ci-dessus

* Il existe un numéro de commande propre à chacune.

* Les appareils A et B ne peuvent pas échanger de données s'ils n'emploient pas la même procédure de transfert, s'ils n'ont pas le même numéro d'unité et le même numéro de modèle et s'ils ne sont pas prêts pour la communication.

3. Procédure de transfert uni-directionnel

Cette procédure entraîne l'émission de toutes les données jusqu'à leur fin et sert aux messages suffisamment courts pour qu'il ne soit pas nécessaire d'attendre un message de confirmation de bonne réception

Pour les messages longs, le récepteur doit assimiler les messages au rythme du transfert, avec un intervalle d'au moins 20ms entre les messages.

Types de messages

Message	Numéro de commande
Demande de données 1 "Request data 1"	RQ1 (11H)
Demandes de données 1 "Data set 1"	DT1 (12H)

• Request data #1: RQ1 (11H)

Ce message est émis par un appareil désirent obtenir des données d'un autre appareil relié par l'interface MIDI. Il contient des informations sur l'adresse et la taille des données qu'il demande.

A réception d'un message RQ1, l'appareil interrogé cherche dans sa mémoire l'adresse et la taille demandées. S'il les trouve et s'il est prêt pour la communication, il transmet un message "Data Set 1 (DT1)" contenant les données demandées. Autrement, il n'émet rien.

Octet	Description
F0H	Octet de statut de message exclusif
41H	Numéro de fabricant (Roland)
UNT	Numéro d'unité
MDL	Numéro de modèle
11H	Numéro de commande (RQ1)
aaH	Adresse (Octet de poids fort)
⋮	⋮ (Octet de poids faible)
iiH	Taille (Octet de poids fort)
⋮	⋮ (Octet de poids faible)
somme	Octet de vérification (Checksum)
F7H	Octet de statut (fin de message exclusif)

- * La taille des données demandées ne correspond pas au nombre d'octets qui composeront le message DT1 mais à la zone mémoire dans laquelle résident les données voulues
- * Certains modèles ont des limitations de format de données utilisables dans un transfert simple. Les données demandées, par exemple, peuvent être limitées en longueur ou peuvent devoir être divisées en zones d'adressage prédéterminées avant leur transfert.
- * Le même nombre d'octets détermine l'adresse et la taille mais ce nombre peut varier avec le modèle d'appareil.
- * La procédure de vérification utilise un octet de vérification (Checksum) qui, additionné aux octets d'adresse et de taille, donne un résultat dans lequel les 7 bits les plus faibles doivent être égaux à 0.

• Data set 1: DT1 (12H)

Ce message correspond au réel procédé de transfert. Chaque octet de données n'étant assigné qu'à une adresse, un message DT1 porte l'adresse de départ d'une donnée comme d'une série de données classées selon l'ordre de leurs adresses.

Le standard MIDI interdit aux messages autres que ceux en temps réel d'interrompre un message exclusif. C'est un problème pour les appareils ayant un système "Soft Thru". Pour conserver une compatibilité avec de tels appareils, Roland a limité les messages DT1 à 256 octets pour que des messages trop longs soient fragmentés en plusieurs messages.

Octet	Description
F0H	Octet de message exclusif
41H	Numéro de fabricant (Roland)
UNT	Numéro d'unité
MDL	Numéro de modèle
12H	Adresse
aaH	Adresse (Octet de poids fort)
⋮	⋮ (Octet de poids faible)
ddH	Données
⋮	⋮
somme	Octet de vérification (Checksum)
F7H	Octet de statut (fin de message exclusif)

* Un message DT1 ne peut fournir que les données "valides" parmi celles demandées par un message RQ1.

* Certains modèles ont des limitations de format de données utilisables dans un transfert simple. Les données demandées, par exemple, peuvent être limitées en longueur ou peuvent devoir être divisées en zones d'adressage prédéterminées avant leur transfert.

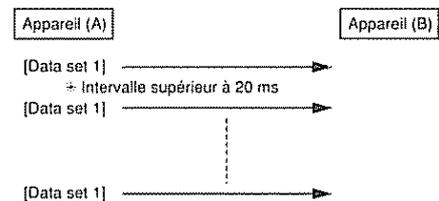
* Le nombre d'octets d'adresse et de taille varie avec le modèle.

* La procédure de vérification utilise un octet (Checksum) qui, additionné à ceux d'adresse et de taille, donne un résultat dont les 7 bits les plus faibles doivent être 0.

• Exemples d'échanges de messages

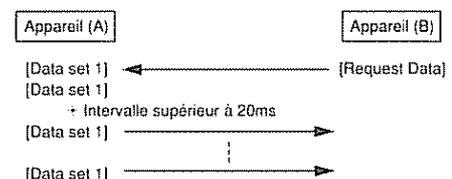
- L'appareil A envoie des données à l'appareil B.

Seul le transfert de messages DT1 s'effectue.



- L'appareil B demande des données à l'appareil A.

B envoie un message RQ1 à A. Après contrôle, A envoie un message DT1 à B.



1. DONNEES TRANSMISES

• Messages de voix par canal

Note Off

Start	Deuxième	Finisième
9nH	kkH	00H
n = Canal MIDI		(GH - FH (can 1 - can 16))
kk = Numéro de note		(GH - 7FH (0 - 127))

Note On

Start	Deuxième	Finisième
9nH	kkH	vvH
n = Canal MIDI		(GH - FH (can 1 - can 16))
kk = Numéro de note		(GH - 7FH (0 - 127))
vv = Dynamique		(08H - 7FH (1 - 127))

Transmis sur le canal de chaque piste.

Changement de commande

Expression

Start	Deuxième	Finisième
8nH	0BH	vvH
n = Canal MIDI		(GH - FH (can 1 - can 16))
vv = Expression		(08H - 7FH (0 - 127))

Ce message est transmis si le statut de niveau de piste est réglé dans le morceau quand le contrôleur "expression" du paramètre MIDI parameter est réglé sur CH.

Changement de programme

Start	Deuxième	Finisième
CnH	ppH	
n = Canal MIDI		(GH - FH (can 1 - can 16))
pp = numéro de programme		(00H - 7FH (prog 1 - prog 126))

Si le Kit est changé, ce message est transmis sur le canal de la piste de batterie quand le paramètre MIDI "changement de programme" est sur CH. Les numéros de programmes transmis sont les suivants :

Kit	n° prog	Kit	n° prog
Heavy	40H (63)	Acoustic 1	60H (67)
Arena	41H (64)	Acoustic 2	61H (68)
En	42H (65)	Ensemble	62H (69)
Hybrid	43H (66)	Razz	63H (70)
Ballad	44H (67)	World	64H (71)
Studio	45H (68)	Peggae	65H (72)
Dance 1	46H (69)	Perussion	66H (73)
Dance 2	47H (70)	Latin	67H (74)
Dance 3	48H (71)	Standard	68H (75)
Country 1	49H (72)	Room	69H (76)
Country 2	4AH (73)	Power	70H (77)
Rock 1	4BH (74)	Electronic	71H (78)
Rock 2	4CH (75)	TR-808	72H (79)
Rock 3	4DH (76)	Jazz	73H (80)
Mixture	4EH (77)	Brush	74H (81)
Live	4FH (78)	Orchestra	75H (82)
House	50H (79)	user kit 0	68H (105)
Club	51H (80)	user kit 1	69H (106)
Punk 1	52H (81)	user kit 2	6AH (107)
Punk 2	53H (82)	user kit 3	6BH (108)
Funny	54H (83)	user kit 4	6CH (109)
Pop 1	55H (84)	user kit 5	6DH (110)
Pop 2	56H (85)	user kit 6	6EH (111)
Pop 3	57H (86)	user kit 7	6FH (112)
Pop 4	58H (87)	user kit 8	70H (113)
Blues 1	59H (88)	user kit 9	71H (114)
Blues 2	5AH (89)	user kit 10	72H (115)
70s	5BH (90)	user kit 11	73H (116)
Dry	5CH (91)	user kit 12	74H (117)
Ambient	5DH (92)	user kit 13	75H (118)
R&B 1	5EH (93)	user kit 14	76H (119)
R&B 2	5FH (94)	user kit 15	77H (120)

Changement de Pitch Bend

Si la "Hauteur externe" est sur CH, ce message est transmis sur le canal de la piste sélectionnée en fonction de l'entrée guitare.

En mode d'écriture de Pattern en temps réel (y compris en "stand-by"), ce message n'est jamais transmis.

Start	Deuxième	Finisième
EnH	llH	mmH
n = Canal MIDI		(GH - FH (can 1 - can 16))
mm, ll = Pitch Bend		(00H, 08H - 4CH, 08H - 7FH, 7FH (-B192 - 0 - +B191))

• Messages de système exclusif

Start	Fin
F0H	: Système exclusif
F7H	: EX (End Of Exclusive ou "Fin de message exclusif")

Avec la DR-5, les messages de système exclusif peuvent servir au transfert (Bulk Dump) des paramètres de Kit, configuration de système, données de séquence, données d'accord. Pour des détails, référez-vous à "3 Communications exclusives" et "Messages exclusifs Roland".

• Messages communs de système

Si le paramètre MIDI "Sync" est réglé sur "MIDI", ce message n'est jamais transmis.

Position dans le morceau (Song Position Pointer)

Start	Deuxième	Finisième
F2H	mmH	llH
ll, mm = Position		(00H, 00H - 7FH, 7FH (0 - 16383))

Transmis lors des procédures suivantes :

Quand le mode de reproduction de morceau est sélectionné.

Quand le morceau a été sélectionné en mode de reproduction de morceau.

Un changement (une sélection) de mesure a été fait en mode de reproduction de morceau.

Si la touche RESET est pressée avec la DR-5 à l'arrêt, un message (CH, 08H) est transmis.

Sélection de morceau (Song Select)

Start	Deuxième	Finisième
F3H	ssH	
ss = Morceau		(0H - 19H (0 - 19))

Transmis lors des procédures suivantes :

Quand le mode de reproduction de morceau est sélectionné.

Quand le morceau a été sélectionné en mode de reproduction de morceau.

• Messages de système temps réel

Si le paramètre MIDI "Sync" est réglé sur "MIDI", ce message n'est jamais transmis.

Horloge (Clock) de synchronisation

Start
F8H

Si le paramètre MIDI "Sync" est réglé sur "EXTERNAL", ce message est transmis même si la DR-5 est à l'arrêt.

Start

Start
FAH

Continue (reprise)

Start
FBH

Stop

Start
FCH

Active Sensing

Statut
FEH

Permet de contrôler les connexions MIDI connectées entre la EP-5 et les autres appareils.

2. DONNEES RECONNUES

Seuls les messages Note On et Note Off peuvent être enregistrés dans un séquenceur.

• Messages de voix par canal

Note Off

Statut	Deuxième	Troisième
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = Canal MIDI :GH - FH (can 1 - can 16)
kk = Numéro de note :0CH - 7FH (0 - 127)
vv = Dynamique :0CH - 7FH (0 - 127)

La *dynamique* est toujours ignorée.

Ce message est ignoré s'il est reçu sur la piste de batterie.

Dans les pistes 1-3, seuls les numéros de note 33 - 96 peuvent être reçus en écriture de Pattern en temps réel (y compris en "stand-by").

Note On

Statut	Deuxième	Troisième
9nH	kkH	vvH

n = Canal MIDI :GH - FH (can 1 - can 16)
kk = Numéro de note :0CH - 7FH (0 - 127)
vv = Dynamique :0CH - 7FH (1 - 127)

Dans les pistes 1-3, seuls les numéros de note 33 - 96 peuvent être reçus en écriture de Pattern en temps réel (y compris en "stand-by").

Changement de commande

Modulation

Statut	Deuxième	Troisième
8nH	01H	vvH

n = Canal MIDI :GH - FH (can 1 - can 16)
vv = Modulation :0CH - 7FH (0 - 127)

Ignoré en mode d'écriture de Pattern en temps réel (y compris "stand-by").

Entrée de donnée

Statut	Deuxième	Troisième
8nH	06H	mmH
8nH	26H	llH

n = Canal MIDI :GH - FH (can 1 - can 16)
mm = MSB de la valeur du paramètre fixé par RPN
ll = LSB de la valeur du paramètre fixé par RPN

Volume

Statut	Deuxième	Troisième
8nH	07H	vvH

n = Canal MIDI :GH - FH (can 1 - can 16)
vv = Volume :0CH - 7FH (0 - 127)

Si le paramètre MIDI "Volume" est sur CH, ce message est reçu sur le canal de chaque piste.

Le volume réel est déterminé par (Valeur de Volume) x (Valeur d'Expression).

Panoramique

Statut	Deuxième	Troisième
8nH	0AH	vvH

n = Canal MIDI :GH - FH (can 1 - can 16)
vv = Panoramique :0CH - 4CH - 7FH (0, 1 - 64 - 127)

0,1 signifie Gauche, 64 Centre, 127 Droite. 127 piliers peuvent au total être fixés.

Le panoramique de l'instrument dans le canal MIDI de réception correspond est changé de façon relative par rapport à la valeur 64.

Expression

Statut	Deuxième	Troisième
8nH	0BH	vvH

n = Canal MIDI :GH - FH (can 1 - can 16)
vv = Expression :0CH - 7FH (0 - 127)

Si le paramètre MIDI "Expression" est réglé sur CH, ce message est reçu sur le canal de chaque piste.

Le volume réel est déterminé par (Valeur de Volume) x (Valeur d'Expression).

Hold1 (Sustain)

Statut	Deuxième	Troisième
8nH	40H	vvH

n = Canal MIDI :GH - FH (can 1 - can 16)
vv = Valeur de commande :0CH - 7FH (0 - 127)

0-63 signifie OFF, 64-127 signifie ON.

Ignoré en mode d'écriture de Pattern temps réel (y compris en "stand-by").

RPN MSB/LSB

Statut	Deuxième	Troisième
8nH	63H	mmH
8nH	64H	llH

n = Canal MIDI :GH - FH (can 1 - can 16)
mm = MSB identifiant le RPN
ll = LSB identifiant le RPN

La valeur de RPN ne change pas à réception d'un changement de programme.

RPN

RPN (Numéro de Paramètre Référencé) est une extension des messages de changement de commande définie par le standard MIDI.

Le MSB/LSB de RPN doit être fixé avant l'entrée de donnée.

La EP-5 reconnaît les RPN suivants.

RPN	Entrée de donnée	Description		
MSB	LSB	MSB	LSB	
00H	00H	mm	ll	Sensibilité au Pitch Bend mm: 00H-1BH (0 - 24 demi-tons) Jusqu'à 2 octaves, le réglage par défaut est 2 demi-tons. Ce réglage entre en vigueur pour les messages suivants.
00H	01H	mm	ll	Accord général fin mm, ll: 00H, 00H-40H, 00H-7FH, 7FH (-8192*100/8192 - 0 - +8191*100/8192 centésimes)
7FH	7FH	--	--	RPN reset (initialisation de RPN) Aucun paramètre n'est assigné en RPN ou NRPN. La valeur actuelle n'est pas affectée.

<Comment utiliser les RPN>

La représentation hexadécimale est utilisée dans les exemples suivants.

(1) Spécifier le RPN

8n 65 mm (8n) 64 ll
 ^^ ^^

mm : MSB du numéro de paramètre
 ll : LSB du numéro de paramètre

(2) Fixer la valeur du paramètre avec une entrée de donnée

(8n) 06 vv (8n) 26 vl
 ^^ ^^

vv: MSB de valeur du paramètre
 vl: LSB de valeur du paramètre

Envoyer que la valeur MSB est possible, si la résolution nécessaire pour la valeur est de 128 piliers. Quant à la valeur MSB est possible, si la plage de la valeur est inférieure à 128.

(3) Initialisation de RPN (aucun paramètre spécifié en RPN)

(8n) 65 7F (8n) 64 7F

Une fois le paramètre spécifié par RPN, toutes les valeurs envoyées par entrée de donnée sont prises en compte. Il est donc recommandé d'initialiser le RPN après avoir envoyé la valeur pour éviter tout problème.

Changement de programme

Stat.	Deuxième
Can	ppH
n = Canal MIDI	:GH - FH (can 1 - can 16)
pp = Programme	:0CH - 7FH (prog 1 - prog 120)

Si le paramètre MIDI "Changement de programme" est sur CH, ce message est reconnu. Les kits changent à réception d'un message de changement de commande sur le canal de la piste de batterie.

H° de prog	Kc	H° de prog	Kc
00H (0)	Standard	40H (22)	Heavy
01H (1)	Standard	41H (23)	Arena
02H (2)	Standard	42H (24)	Fx
03H (3)	Standard	43H (25)	Hybrid
04H (4)	Standard	44H (26)	Ballad
05H (5)	Standard	45H (27)	Studio
06H (6)	Standard	46H (28)	Dance 1
07H (7)	Standard	47H (29)	Dance 2
08H (8)	Room	48H (30)	Dance 3
09H (9)	Room	49H (31)	Country 1
0AH (10)	Room	4AH (32)	Country 2
0BH (11)	Room	4BH (33)	Rock 1
0CH (12)	Room	4CH (34)	Rock 2
0DH (13)	Room	4DH (35)	Rock 3
0EH (14)	Room	4EH (36)	Mixture
0FH (15)	Room	4FH (37)	Live
10H (16)	Power	50H (38)	House
11H (17)	Power	51H (39)	Club
12H (18)	Power	52H (40)	Funk 1
13H (19)	Power	53H (41)	Funk 2
14H (20)	Power	54H (42)	Funny
15H (21)	Power	55H (43)	Pop 1
16H (22)	Power	56H (44)	Pop 2
17H (23)	Power	57H (45)	Pop 3
18H (24)	Electronic	58H (46)	Pop 4
19H (25)	TR-BOB	59H (47)	Blues 1
1AH (26)	Electronic	5AH (48)	Blues 2
1BH (27)	Electronic	5BH (49)	"70s
1CH (28)	Electronic	5CH (50)	Dry
1DH (29)	Electronic	5DH (51)	Ambient
1EH (30)	Electronic	5EH (52)	R&B 1
1FH (31)	Electronic	5FH (53)	R&B 2
20H (32)	Jazz	60H (54)	Acoustic 1
21H (33)	Jazz	61H (55)	Acoustic 2
22H (34)	Jazz	62H (56)	Ensemble
23H (35)	Jazz	63H (57)	Recit
24H (36)	Jazz	64H (58)	W. cold
25H (37)	Jazz	65H (59)	Reggae
26H (38)	Jazz	66H (60)	Perussion
27H (39)	Jazz	67H (61)	Latin
28H (40)	Brush	68H (62)	user kit 0
29H (41)	Brush	69H (63)	user kit 1
2AH (42)	Brush	6AH (64)	user kit 2
2BH (43)	Brush	6BH (65)	user kit 3
2CH (44)	Brush	6CH (66)	user kit 4
2DH (45)	Brush	6DH (67)	user kit 5
2EH (46)	Brush	6EH (68)	user kit 6
2FH (47)	Brush	6FH (69)	user kit 7
30H (48)	Orchestra	70H (70)	user kit 8
31H (49)	Orchestra	71H (71)	user kit 9
32H (50)	Orchestra	72H (72)	user kit 10
33H (51)	Orchestra	73H (73)	user kit 11
34H (52)	Orchestra	74H (74)	user kit 12
35H (53)	Orchestra	75H (75)	user kit 13
36H (54)	Orchestra	76H (76)	user kit 14
37H (55)	Orchestra	77H (77)	user kit 15
38H (56)	Orchestra		
39H (57)	Orchestra		
3AH (58)	Orchestra		
3BH (59)	Orchestra		
3CH (60)	Orchestra		
3DH (61)	Orchestra		
3EH (62)	Orchestra		
3FH (63)	Orchestra		

Les instruments de kit sélectionnés seront employés pour les messages Note On suivants.

Changement de Pitch Bend

Ignoré en mode d'écriture de l'attenuation en temps réel (y compris en "stand-by").

Stat.	Deuxième	Troisième
EnH	lH	m m H
n = Canal MIDI	:GH - FH (can 1 - can 16)	
mv, ll = Pitch bend	:00H, 0CH - 49H, 0CH - 7FH, 7FH (-8192 - 0 - +8191)	

• Messages de mode par canal

Coupage des sons (All Sound Off)

Stat.	Deuxième	Troisième
BnH	7BH	00H
n = Canal MIDI	:GH - FH (can 1 - can 16)	

Toutes les voies en cours de production sur le canal spécifié sont interrompues. Parfois, le mode actuel n'est pas affecté.

Initialisation des commandes

Stat.	Deuxième	Troisième
BnH	79H	00H
n = Canal MIDI	:GH - FH (can 1 - can 16)	

Les commandes suivantes pour le canal spécifié retournent à leur valeur par défaut :

Commande	Valeur par défaut
Pitch Bend	0 (arrête)
Panoramique	64
Hold (sustain)	0 (off)
Modulation	0 (min)
Expression	127 (max)
Volume	127 (max)
RPH	Pas de paramètre spécifié
	Pas de changement de valeur

Relâchement de toutes les notes (All Notes Off)

Stat.	Deuxième	Troisième
BnH	7BH	00H
n = Canal MIDI	:GH - FH (can 1 - can 16)	

Toutes les voix activées sur le canal spécifié sont coupées (chaque voix reçoit un message "Note Off"). Si Hold est CH, ce message n'agit qu'après que Hold soit revenu sur OFF. Ce message est ignoré sur le canal de batterie.

OMNI OFF

Stat.	Deuxième	Troisième
BnH	7CH	00H
n = Canal MIDI	:GH - FH (can 1 - can 16)	

OMNI OFF n'est reconnu que comme "All Notes Off". Le mode ne change pas (reste sur 3).

OMNI ON

Stat.	Deuxième	Troisième
BnH	7DH	00H
n = Canal MIDI	:GH - FH (can 1 - can 16)	

OMNI ON n'est reconnu que comme "All Notes Off". Le mode ne change pas (reste sur 3).

MONO

Stat.	Deuxième	Troisième
BnH	7EH	m m H
n = Canal MIDI	:GH - FH (can 1 - can 16)	
mm = Number of mono	:0GH - 16H (0 - 16)	

MONO n'est reconnu que comme "All Notes Off". Le mode ne change pas (reste sur 3).

POLY

Stat.	Deuxième	Troisième
BnH	7FH	00H
n = Canal MIDI	:GH - FH (can 1 - can 16)	

POLY n'est reconnu que comme "All Notes Off". Le mode ne change pas (reste sur 3).

• Messages de système exclusif

Statut	Description
F0H	Systeme exclusif
F7H	SEX (End Of Exclusive ou "fin de message exclusif")

Avec la ER-5, les messages de système exclusif peuvent servir à recevoir des paramètres de Kit, de configuration du système, des données de séquence, des données d'accord.

Pour des détails, référez-vous à "3. Communications exclusives" et "Messages exclusifs Roland".

• Messages communs de système

Reçus uniquement quand la ER-5 est à l'arrêt et que le paramètre MIDI "Sysx" est réglé sur MIDI.

Position dans le morceau (Song Position Pointer)

Statut	Commence	Termine
F2H	00H	1FH

11 ms = position (00H, 00H - 7FH, 7FH (0 - 16383))

Si la ER-5 reçoit ce type de message en mode de reproduction de morceaux, elle rejette la position demandée dans le morceau.

Si la ER-5 reçoit ce type de message en mode de reproduction ou d'écriture en temps réel de pattern, elle rejette la position dans le pattern.

Sélection de morceau (Song Select)

Statut	Commence
F3H	00H

00 = Morceau (00H - 1FH (0 - 19))

Si ce message est reçu en mode de reproduction de morceaux, il fait changer de morceau.

• Messages de système temps réel

Reçus uniquement quand le paramètre MIDI "Sysx" est sur MIDI.

Horloge (Clock) de synchronisation

Statut
F8H

Start

Statut
FAH

Continue (Reprise)

Statut
FBH

Stop

Statut
FCH

Active Sensing

Statut
FEH

Quand la ER-5 reçoit ce message, elle contrôle l'intervalle séparant les données reçues. Si un message est séparé de son prédécesseur par plus de 420ms, la ER-5 considère qu'il y a un problème de communication et transmet à toutes ses pistes les messages All Sound Off, All Notes Off, Initialization des commandes, coupe les voix en cours, et cesse de contrôler l'intervalle séparant les messages.

3. Communications exclusives

• Généralités

La ER-5 utilise la communication uni-directionnelle (one-way) pour émettre et recevoir les paramètres de Kit, la configuration du système, les séquences et les accords.

L'identifiant de modèle inclus dans les messages doit être 65H. Le numéro d'unité doit correspondre à celui réglé dans les paramètres MIDI. Notez que la réelle valeur de numéro d'unité est en fait inférieure de 1 à celle réglée par le paramètre MIDI.

• Communication uni-directionnelle (One Way)

Request data (demande de données) RQ1 11H

Octet	Description
F0H	Statut exclusif
41H	Identifiant de fabricant (Roland)
APP	Numéro d'appareil (00H - 1FH)
65H	Identifiant de modèle (ER-5)
11H	Identifiant de commande (RQ1)
aaH	Adresse (MSB)
aaH	Adresse
aaH	Adresse (LSB)
ccH	Valeur (MSB)
ccH	Valeur
ccH	Valeur (LSB)
sum	Check sum ou code de vérification
F7H	SEX (End Of Exclusive ou "fin de message exclusif")

Data set (envoi de données) DT1 12H

Octet	Description
F0H	Statut exclusif
41H	Identifiant de fabricant (Roland)
APP	Numéro d'appareil (00H - 1FH)
65H	Identifiant de modèle (ER-5)
12H	Identifiant de commande (DT1)
aaH	Adresse (MSB)
aaH	Adresse
aaH	Adresse (LSB)
ddH	Données (MSB)
ddH	Données (LSB)
:	
sum	Check sum ou code de vérification
F7H	SEX (End Of Exclusive ou "fin de message exclusif")

• Transmission

La ER-5 ne transmet des messages exclusifs que quand une procédure Bulk dump est initiée depuis sa façade en mode MIDI.

• Réception

La ER-5 ne reçoit les messages exclusifs qu'en dehors des procédures Bulk dump et quand elle est à l'arrêt.

4. Tableau d'adresse des paramètres

Les adresses sont indiquées en hexadécimal sur 7 bits.

Adresse	MSB	LSB
Binaire	0aaa aaaa	0bbb bbbb 0ccc cccc
Hexadéc 7 bits	AA	BB CC

• Adresse de base des paramètres

Adresse de base	Description	
00 00 00	Paramètres de Kit	*4-1
:	:	
10 00 00	Configuration du système	*4-2
:	:	
20 00 00	Données de séquence	*4-3
:	:	
30 00 00	Données d'accord	*4-4

Tableau 4-1 Paramètres de Kit

kk: N° de Kit programmable (00-0F)

dit: N° de Pad (00-1D)

tr: N° de piste (1E = track1, 1F = track2, 20 = track3)

Adresse offset	Description
kk 00 dk2	N° Int. -poles fort (partie batterie) 00 00 - 0F 0F (0 - 255)
kk 00 dk2+1	N° Int. -poles faible (partie batterie) Utilise des demi-cordes (*1)
kk 00 tr2	N° Int. -poles fort (partie haut-parleur) 00 00 - 0F 0F (0 - 255)
kk 00 tr2+1	N° Int. -poles faible (partie haut-parleur) Utilise des demi-cordes (*1)
kk 01 dk2	Haut-par -poles fort (partie batterie) 03 CA - 0C 05 (-700 - +700[cent.])
kk 01 dk2+1	Haut-par -poles faible (partie batterie) Utilise des demi-cordes (*2)

Rk 02 ut	Décal. d'octave (partie hauteur)	00 - 02 (-1, 0, 1)
Rk 03 dkt2	N° note-poids fort (partie hauteur)	00 00 - 07 CF (CF 00 - 127, OFF)
Rk 03 dkt2+1	N° note-poids faible (partie hauteur)	Utilisation des demi-octaves (*)
Rk 04 di	Niveau (partie hauteur)	00 - 01 (0 - 15)
Rk 04 ut	Niveau (partie hauteur)	00 - 0F (0 - 15)
Rk 05 di	Panoramique (partie hauteur)	00 - 07 - 0E (07 - C - H)
Rk 05 ut	Panoramique (partie hauteur)	00 - 07 - 0E (07 - C - H)
Rk 06 di	Clave (partie hauteur)	21 - 40 - 7F (-31 - 0 - +31)
Rk 06 ut	Relâchement (partie hauteur)	21 - 40 - 7F (-31 - 0 - +31)
Rk 07 00	Nom du kit en ASCII (gauche)	00 - 7F (32 - 127)
Rk 07 01	Nom du kit en ASCII	00 - 7F (32 - 127)
Rk 07 02	Nom du kit en ASCII	00 - 7F (32 - 127)
Rk 07 03	Nom du kit en ASCII	00 - 7F (32 - 127)
Rk 07 04	Nom du kit en ASCII	00 - 7F (32 - 127)
Rk 07 05	Nom du kit en ASCII (droite)	00 - 7F (32 - 127)

(*) Poids fort : 16 + poids faible (0 - 255)

(**) Poids fort : 16 + poids faible (-70 - 70) (10 centièmes)

bit	Poids fort	Poids faible	vraie valeur (centièmes)
03	0A	-700	
05	0D	-350	
08	00	0	
0A	03	+350	
0C	06	+700	

Tableau 4-2 Paramètres de configuration du système

Adresse	cf/bit	Description
10 00 00		Accord général 00 00 01 08 - 03 07 CE 08
10 00 01		(-100 0 - +100 0 centièmes)
10 00 02		Utilisation des demi-octaves (*)
10 00 03		
10 00 04		Piste hauteur (can. MIDI) 00 - 0F (0 - 15)
10 00 05		Piste 1 (can. MIDI) 00 - 0F (0 - 15)
10 00 06		Piste 2 (can. MIDI) 00 - 0F (0 - 15)
10 00 07		Piste 3 (can. MIDI) 00 - 0F (0 - 15)
10 00 08		Piste hauteur (volume) 00 - 7F (0 - 127)
10 00 09		Piste 1 (volume) 00 - 7F (0 - 127)
10 00 0A		Piste 2 (volume) 00 - 7F (0 - 127)
10 00 0B		Piste 3 (volume) 00 - 7F (0 - 127)
10 00 0C		Clavier de programme 00 - 01 (0:CF 1:CI)
10 00 0D		Volume 00 - 01 (0:CF 1:CI)
10 00 0E		Expression 00 - 01 (0:CF 1:CI)
10 00 0F		MIDI Through 00 - 01 (0:CF 1:CI)
10 00 10		Synchro MIDI 00 - 01 (0:ENFERE 1:MIDI)
10 00 11		Braie guitare 00 - 02 (0:SRV/AF 1:SRPASS 2:MIXOFF)
10 00 12		Hauteur externe 00 - 02 (0:CF 1:CI 2:RSC)
10 00 13		Décalage de frette 01 - 0C (1 - 12)
10 00 14		Métronomie (volume) 00 - 0F (0 - 15)
10 00 15		Métronomie (type) 00 - 03 (1/4, 1/6, 1/8, 1/12)
10 00 16		Assignment de pédale 1 aa
10 00 17		Assignment de pédale 2 aa

* ± 0 (centième) est égal à 00 04 00 00

aa	Pédale	aa	Pédale	aa	Pédale	aa	Pédale	aa	Pédale
00	START/STOP	10	EQ1	20	ACC2	30	PAD07	40	PAD3
01	Donnée +1	11	CURSEUR >	21	YEHUTO	31	PAD08	41	PAD24
02	Donnée -1	12	CURSEUR <	22	SIACC	32	PAD09	42	PAD25
03	PTN +1	13	REC	23	PAD A	33	PAD10	43	PAD26
04	PTN -1	14	IEE	24	PAD B	34	PAD11	44	PAD27
05	KIT +1	15	TEMPO	25	PAD C	35	PAD12	45	PAD28
06	KIT -1	16	REPEAT	26	PAD D	36	PAD13	46	PAD29
07	FRET +1	17	CHORD ON/OFF	27	PAD E	37	PAD14		
08	FRET -1	18	CHORD TYPE	28	PAD F	38	PAD15		
09	ACC3	19	CHORD VAR	29	PAD00	39	PAD16		
0A	START	1A	HIT	2A	PAD01	3A	PAD17		
0B	STOP	1B	TRACK SEL	2B	PAD02	3B	PAD18		
0C	RESET	1C	SHIFT	2C	PAD03	3C	PAD19		
0D	FWD	1D	FRET >	2D	PAD04	3D	PAD20		
0E	BWD	1E	FRET <	2E	PAD05	3E	PAD21		
0F	ENTER	1F	ACC1	2F	PAD06	3F	PAD22		

Tableau 4-3 Données de séquence

Les données de cette aire représentent les patterns et réseaux programmables

Si vous désirez envoyer à la IR-5 une demande de données (RQ1) sur cette aire, réglez l'adresse et la taille comme suit:

adresse : 20 00 00
taille : 01 00 00

La IR-5 ignore les demandes de données portant une autre taille ou autre adresse. Aucune donnée de cette aire ne peut être transférée à l'unité (par octet).

Tableau 4-4 Données d'accord

Les données de cette aire concernent les accords originaux et l'assignation d'accord. Si vous désirez envoyer à la IR-5 une demande de données (RQ1) sur cette aire, réglez l'adresse et la taille comme suit:

adresse : 30 00 00
taille : 01 00 00

La IR-5 ignore les demandes de données portant une autre taille ou autre adresse. Aucune donnée de cette aire ne peut être transférée à l'unité (par octet).

5. Informations utiles

Décimal and Hexadécimal

Il est habituel en communication MIDI d'employer des nombres hexadécimaux sur 7 bits. Ci-dessous se trouve une table de conversion entre nombre décimaux et nombre hexadécimaux sur 7 bits.

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

Déc : Décimal, Hex : Hexadécimal

* Pour obtenir la valeur décimale d'un numéro de canal MIDI ou de changement de programme, ajoutez 1 à la valeur décimale du tableau

* La résolution des nombres hexadécimaux sur 7 bits est de 128. Utilisez plusieurs octets pour les valeurs nécessitant une plus grande résolution

ex: la valeur "aa 8H" en hexadécimal sur 7 bits vaut "aa x 128 + 8" en décimal.

* Une valeur avec signe correspond à 00H = 0, 40H = 64, 7FH = +63. Aussi la valeur avec signe "aH" en hexadécimal sur 7 bits vaut-elle "aa - 64"

Une valeur avec signe utilisant deux octets donne 00 00H = -8192.

40 00H = 0, 7F 7FH = +8191

Aussi la valeur avec signe "aa 8H" en hexadécimal sur 7 bits vaut "aa 8H - 40 00H" = aa x 128 + 8 - 64 x 128"

* Les données indiquées en demi-octets ("nibbles") sont en hexadécimal sur 4 bits

ex: "0a 0bH" vaut "a x 16 + b"

<EXEMPLE 1> Convertissez "5AH" d'hexadécimal en décimal
(En utilisant la table) 5AH = 90

<EXEMPLE 2> Convertissez "12 34H" d'hexadécimal sur 7 bits en décimal
(En utilisant la table) 12H = 18, 34H = 52
Donc, $18 \times 128 + 52 = 2356$

<EXEMPLE 3> Convertissez "0A 03 09 0D" de demi-octets en décimal
(En utilisant la table) 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13
So, $((10 \times 16 + 3) \times 16 + 9) \times 16 + 13 = 41885$

Exemple de réel message MIDI

<EXEMPLE> C9 49
"C9H" est le statut de changement de programme, et "49" un numéro de canal MIDI
Le second octet est un numéro de programme.
9H = 9, 49H = 73
Donc, c'est un message de changement de programme dont le canal MIDI = 10,
et le numéro de programme = 74.

Exemple de Checksum (vérification) pour message exclusif Roland.

Les messages de système exclusif Roland (EQ1 et ET1) ont un Checksum (octet de vérification) à la fin des données (avant F7) pour détecter les erreurs de communication. Cet octet varie avec l'adresse et les données (ou la taille) indiquées par le message.

Comment calculer les Checksums ("H" signifie Hexadécimal)

Le processus de détection d'erreur utilise une somme de contrôle ou Checksum et fournit un résultat dans les 7 derniers bits significatifs: 0 lorsque les valeurs d'adresse, de données (ou de taille) et de Checksum sont additionnées.

Si l'adresse est "aa bb cc" et les données (ou la taille) est "dd ee ff":

$aa + bb + cc + dd + ee + ff = \text{somme}$
 $\text{sum} / 128 = \text{quotient} \dots \text{reste}$
 $128 - \text{reste} = \text{checksum}$

<EXEMPLE 1> Régler "Pan" du Padl d'oscil kit1 sur "17"

Consultez le "Tableau d'adresse des paramètres"
Adresse: 01 05 01H (01 00 00H + 00 05 00H + 00 00 01H)
la valeur de "Pan": "17" vaut 00H

F0 41 09 65 12 01 05 01 00 ?? F7
-- -- -- -- -- -- -- -- -- --
(1) (2) (3) (4) (5) adresse donnée checksum (6)

(1) Statut exclusif (2) Identifiant Roland (3) Identifiant d'appareil (10)
(4) Identifiant de module (EP-5) (5) Identifiant de commande (EQ1) (6) Fin de message exclusif

Le Checksum est :

$01H + 05H + 01H + 00H = 1 + 5 + 1 + 0 = 7$ (somme)
 7 (somme) + $128 = 0$ (quotient) 7 (reste)
checksum = $128 - 7$ (reste) = $121 = 79H$

Par conséquent, le message à envoyer est : F0 41 09 65 12 01 05 01 00 79 F7

<EXEMPLE 2> Demandez le transfert du n° d'instrument employé par la piste 3 du User Kit2

Consultez le "Tableau d'adresse des paramètres"
adresse : 02 00 40H
taille : 00 00 02H

F0 41 09 65 11 02 00 40 00 00 02 ?? F7
-- -- -- -- -- -- -- -- -- --
(1) (2) (3) (4) (5) adresse taille checksum (6)

(1) Statut exclusif (2) Identifiant Roland (3) Identifiant d'appareil (10)
(4) Identifiant de module (EP-5) (5) Identifiant de commande (EQ1) (6) Fin de message exclusif

Le Checksum est :

$02H + 00H + 40H + 00H + 00H + 02H = 2 + 0 + 64 + 0 + 0 + 2 = 68$ (somme)
 68 (somme) + $128 = 0$ (quotient) 68 (reste)
checksum = $128 - 68$ (reste) = $60 = 3CH$

Par conséquent, le message à envoyer est : F0 41 09 65 11 02 00 40 00 02 3C F7

Fonction...		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut Modifié	1 — 16 1 — 16	1 — 16 1 — 16	Conservé (Non-volatile)
Mode	Par défaut Modifié Altéré	Mode 3 x *****	Mode 3 x	
Numéro de note	Vraiment jouées	<input type="radio"/> 0 — 127 *****	0 — 127 *4 0 — 127	*1
Dynamique	Enfoncement Relâchement	<input type="radio"/> 9n v=1 — 127 x	<input type="radio"/> x	
Aftertouch (pression)	Polyphonique Par canal	x x	x x	
Pitch Bend		x *5	<input type="radio"/> *6	
Changement de commande	1	x	<input type="radio"/> *6	Modulation Entrée de données Volume Panoramique Expression 1 Hold 1 (sustain)
	6,38 7 10 11 64	x x x <input type="radio"/> *2 *3 x	<input type="radio"/> <input type="radio"/> *2 <input type="radio"/> <input type="radio"/> *2 <input type="radio"/> *6	
	100,101 120 121	x x x	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	RPN (LSB, MSB) All Sound Off Initialisation des commandes
Changement de programme N° réels		<input type="radio"/> 0 — 119	<input type="radio"/> *2 0 — 119	Changement de Kit Programmes 1 — 120
Système exclusif		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Système commun	Position ds le morceau Sélection du morceau Accord	<input type="radio"/> Sync=INT <input type="radio"/> Sync=INT x	<input type="radio"/> Sync=MIDI <input type="radio"/> Sync=MIDI x	0 — 19
Système en temps réel	Horloge Commandes	<input type="radio"/> Sync=INT <input type="radio"/> Sync=INT	<input type="radio"/> Sync=MIDI <input type="radio"/> Sync=MIDI	
Messages auxiliaires	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sensing Ré-initialisation	x x <input type="radio"/> x	x <input type="radio"/> <input type="radio"/> x	
Notes	<p>*1 L'assignation de N° de note aux instruments sert à la transmission et à la réception. *2 Peut être réglé sur O ou x manuellement et mémorisé. *3 Transmis par le statut de niveau de piste en mode de reproduction de morceau *4 Seules les notes 33 à 96 atteignent les pistes 1 - 3 en écriture temps réel de Pattern (et stand-by) *5 Transmis en fonction du signal reçu en GUITAR IN quand "Hauteur externe" est sur "ON" *6 Non reconnu durant l'écriture en temps réel de Pattern (y compris stand-by).</p>			

Mode 1 : OMNI ON, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO

: OUI

Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 4 : OMNI OFF, MONO

x : NON

Caractéristiques

DR-5 : Section rythmique

Polyphonie maximale

19 voix

Instruments

256

Patterns rythmiques

Patterns Preset : 200

Patterns programmables : 200

Morceaux

Morceaux : 20

Nombre total de Parties

pour les morceaux : 2000

Résolution

48 coups d'horloge par noire

Tempo

40 — 250 coups par minute

Afficheur

LCD spécifique

Méthode de programmation de données

Ecriture en temps réel

Ecriture en pas à pas

Edition pas à pas

Ecriture par détection de hauteur externe

Pads (touches de frette)

36 (y compris les touches de corde à vide)

Synchronisation

MIDI

Connecteurs

Prises de sortie stéréo (L, R)

Prise pour écouteurs

Prise pour pédale commutateur (type stéréo)

Prises MIDI (In, Out)

Prises d'entrée guitare

Prise pour adaptateur secteur (CC9V)

Alimentation

CC 9V : Piles sèches (type R6 (AA)) X 6,

Adaptateur secteur : PSA-120, 220, 240A

Intensité électrique

130 mA

* *Espérance de vie des piles en utilisation continue :*

Carbone : environ 3 heures

Alcaline : environ 6 heures

Ces valeurs dépendent beaucoup des conditions réelles d'utilisation.

Dimensions

226 (L) X 180 (P) X 45 (H) mm

Poids

930 g (avec piles)

Accessories

Piles sèches (Type R6 (AA)) X 6

Mode d'emploi

Options

Adaptateur secteur : PSA-120, 220, 240A

** Les caractéristiques de ce produit sont sujettes à modification sans préavis.*

Index

[A]

Accent 1-10
Accord (assignation du type d') 7-2
Accord (assignation de variation d') 7-3
Accord (fonctions) 3-9, 3-22
Accord (type) 7-2
Accordeur 8-2, 8-5
Alignement 6-6

[B]

Bulk dump 9-13

[C]

Chainage de morceaux 4-2, 5-3
Changement de Pattern pré-déterminé 5-7

[D]

Decay 6-5
Démonstration 1-5
Dynamique 9-4

[E]

Écriture en temps réel 3-2, 3-6, 3-21, 4-2, 4-4
Écriture pas à pas 3-2, 3-7, 3-19, 4-2, 4-5
Édition pas à pas 3-10
Édition d'accord 7-4
Erreur (messages d') 11-3
Exclusifs (messages) 9-13
Expression (commutateur) 9-10

[F]

Format de mesure 3-4

[H]

Hauteur externe 8-2

[I]

Fill-in to original 5-7
Fill-in to variation 5-7

[G]

Gate time 3-2
GUITAR IN 8-2

[I]

Initial (tempo) 4-2
Initialisation 11-2
Instrument 1-8, 6-2
Instrument (assignation) 6-2

[K]

Kit 1-8, 2-6

[M]

Master tune 8-5
Métronome 3-18
MIDI (canal) 9-2, 9-9, 9-12
Morceau (effacement) 4-7
Morceau (copie) 4-8
Mute 1-7

[N]

Niveau de piste 4-1
Note (numéro) 9-4
Note (assignation de numéro de) 9-1, 9-8
Numéro d'identification d'appareil 9-10

[O]

Octave shift 6-8
Original (Pattern) 5-7

[P]

Pad 1-8, 2-7
Panoramique 6-5
Partie (suppression) 4-9
Partie (insertion) 4-10
Pattern (copie) 3-13
Pattern (suppression) 3-12
Pattern (transposition) 3-14
Pédale commutateur 10-2
Piste 1-7, 1-9
Programme (changement de) 9-4, 9-9

[Q]

Quantification 3-4

[R]

Répétition 4-1
Répétition de section 5-4

[S]

Soft thru (commutateur) 9-10
Staccato 1-13
Standard (hauteur) 8-2, 8-5
Swing 3-18
Swing (delay) 3-18
Swing (point) 3-18
Synchronisation (mode de) 9-6, 9-11

[T]

Tenuto 1-13
Timing shift 3-17
Tonique 7-3
Transposition 4-1

[V]

Variation 5-7
Volume 6-5
Volume (commutateur) 9-10

Information

Si vous nécessitez l'aide d'un service de maintenance, appelez votre centre Roland le plus proche ou le distributeur officiel Roland pour votre pays, d'après la liste ci-dessous

U. S. A.

Roland Corporation US
7200 Dominion Circle
Los Angeles, CA 90040-
3696, U. S. A.
TEL: (213) 685-5141

CANADA

Roland Canada Music Ltd.
(Head Office)
5480 Parkwood Way
Richmond B. C. V6V 2M4
CANADA
TEL: (604) 270-6626

Roland Canada Music Ltd.

(Montreal Office)
9425 Transcanadienne
Service Rd. N., St Laurent,
Quebec H4S 1V3, CANADA
TEL: (514) 335-2009

Roland Canada Music Ltd.

(Toronto Office)
346 Watline Avenue,
Mississauga, Ontario L4Z
1X2, CANADA
TEL: (416) 890-6488

AUSTRALIE

Roland Corporation Australia Pty. Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 982-8266

NOUVELLE ZELANDE

Roland Corporation (NZ) Ltd.
97 Mt Eden Road, Mt Eden,
Auckland 3, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098-715

ROYAUME UNI

Roland (U.K.) Ltd.
Rye Close Ancells Business
Park Fleet, Hampshire GU13
8UY, UNITED KINGDOM
TEL: 0252-816181

Roland (U.K.) Ltd., Swansea Office

Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park, Swansea,
West Glamorgan SA79FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (0792) 700-139

IRLANDE

The Dublin Service Centre Audio Maintenance Limited
11 Brunswick Place Dublin 2
Republic of Ireland
TEL: 010 353 1677322

ITALIE

Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie 8 20020
ARESE MILANO ITALY
TEL: 02-93581311

ESPAGNE

Roland Electronics de España, S. A.
Calle Bolivia 239 08020
Barcelona, SPAIN
TEL: 93-308-1000

ALLEMAGNE

Roland Elektronische Musikinstrumente Handelsgesellschaft mbH.
Oststrasse 96, 22844
Norderstedt, GERMANY
TEL: 040/52 60 090

FRANCE

Guillard Musiques Roland
ZAC de Rosarge 01700
MIRIBEL FRANCE
TEL: (7) 226-50 60

Guillard Musiques

Roland (Paris Office)
1923 rue Léon Geoffroy
9-1400 VITRY-SUR-SEINE
FRANCE
TEL: (1) 4680 86 62

BELGIQUE/HOLLANDE/LUXEMBOURG

Roland Benelux N. V.
Houtstraat 1 B-2260 Oevel-
Westerlo BELGIUM
TEL: (0032) 14-575811

DANEMARK

Roland Scandinavia A/S
Langebrogade 6 Box 1937
DK-1023 Copenhagen K
DENMARK
TEL: 31-95 31 11

SUEDE

Roland Scandinavia A/S
Danvik Center 28 A, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: 08-702 00 20

NORVEGE

Roland Scandinavia Avd. Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo 2
NORWAY
TEL: 22-73 00 74

FINLANDE

Fazer Musik Inc.
Länsituulentie POB 169,
SF-02101 Espoo FINLAND
TEL: 0-43 50 11

SUISSE

Roland CK (Switzerland) AG
Gerberstrasse 5, CH-4410
Liestal, SWITZERLAND
TEL: 061/921 16 15

AUTRICHE

E. Dematte & Co.
Neu-Rum Siemens-Strasse 4
A-6040 Innsbruck P O Box
83
AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

GRECE

V. Dimitriadis & Co. Ltd.
20, Alexandras Avn., GR
10682 Athens, GREECE
TEL: 01-8232415

PORTUGAL

Casa Caius Instrumentos Musicais Lda.
Rua de Santa Catarina 131
4000 Porto, PORTUGAL
TEL: 02-38 44 56

HONGRIE

Intermusica Ltd.
Warehouse Area 'DEPO'
Torokbalint, Budapest
HUNGARY
TEL: (1) 1868905

ISRAEL

D.J.A. International Ltd.
11 Bar Gyiara St., Tel Aviv
ISRAEL
TEL: 972-3-525-3834

CHYPRE

Radex Sound Equipment Ltd.
17 Diagorou St., P.O Box
2046, Nicosia CYPRUS
TEL: 453426, 466423

E.A.U.

Zak Electronics & Musical Instruments Co.
P O. Box 8050
DUBAI, U.A.E
TEL: 695774

ARABIE SAOUDITE

Omar Badoghaish Trading Corp.
P O. Box 5980
Jeddah, SAUDI ARABIA
TEL: 966-02-6607038

KOWEIT

Easa Husain Al-Yousifi
P.O. Box 126 Safat 13002
KUWAIT
TEL: 965-5719499

LIBAN

A. Chahine & Fils
P O Box 16-5857
Beirut, LEBANON
TEL: 335799

TURQUIE

Barkat Sanayi ve Ticaret
Siraselviler Cad. 86/6 Taksim
Istanbul, TURKEY
TEL: 212-2499324

EGYPTE

Al Fanny Trading Office
9, Ebn Hagar Al Askalany
Street, Ard El Golf,
Heliopolis, Cairo, 11341
EGYPT
TEL: 2917803-665918

QATAR

Badie Studio & Stores
P O.Box 62,
DOHA Qatar
TEL: 974 423554

BAHREIN

Moon Stores
Bad Al Bahrain Road,
P O Box 20077
State of Bahrain
TEL: (0973) 211 005

BRESIL

Roland Brasil Ltda.
R. Alvarenga 591 CEP-05509
Sao Paulo BRAZIL
TEL: (011) 210-7266

MEXIQUE

Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Mesones No 21 Col Centro
MEXICO D.F. 06080
TEL: (5) 709-3716

La Casa Wagner de Guadalajara s.a. de c.v.
Av. Corona No 202 S J
C P 44100 Guadalajara,
Jalisco MEXICO
TEL: (36) 13-1414

VENEZUELA

Musicland Digital C.A.
Av Francisco De Miranda,
Centro Parque Cristal, Nivel
C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (2)2844497

PANAMA

Productos Superiores, S.A.
Apartado 655 - Panama 1
REP. DE PANAMA
TEL: 26-3322

ARGENTINE

Instrumentos Musicales S.A.
Florida 638
(1005) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (1)394-4029

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd. Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen
Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 415-0911

COREE

Cosmos Corporation Service Station
261 2nd Floor Nak-Won
Arcade Jong-Ro ku, Seoul,
KOREA
TEL: (02) 742 8844

SINGAPOUR

Swee Lee Company
BLOCK 231,
Bain Street #03-23
Bras Basah Complex,
Singapore 0718
TEL: 3367886

PHILIPPINES

G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: 02 (817) 0013

THAILANDE

Theera Music Co., Ltd.
330 Verng Nakorn Kasem,
Soi 2, Bangkok 10100,
THAILAND
TEL: 2248821

MALAISIE

Bentley Music SDN BHD
No 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur,
MALAYSIA
TEL: (03) 2443333

INDONESIE

PT Citrarama Belantika
Jl Alaydrus 84 B
Jakarta 10130
INDONESIA
TEL: (021) 3802638,
3802639

TAIWAN

Siruba Enterprise (Taiwan) Co., LTD.
Room 5, 9th, No 112 Chung
Shan N.Road Sec 2 Taipei,
TAIWAN, R.O.C
TEL: (02) 571-5860

AFRIQUE DU SUD

That Other Music Shop (PTY) Ltd.
11 Melle Street (Cnr Melle
and Juta Street)
Braamfontein 2001
Republic of South Africa
TEL: 27 11 403-4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.

17 Werdmuller Centre
Claremont 7700
Republic of South Africa
TEL: 021-64-4030