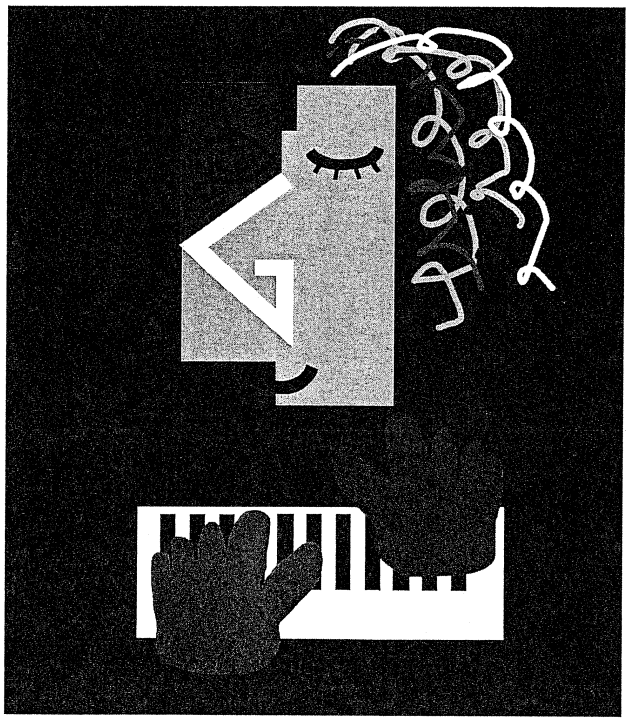
G-800

ARRANGER WORKSTATION

1 - Guide du musicien



Roland

GENERAL MIDI

Introduction

Bienvenue au G-800

Nous vous remercions d'avoir opté pour l'Arranger Workstation G-800 de Roland. Depuis l'introduction de sa ligne de keyboards *Intelligent Synthesizer*, la marque Roland est devenue un véritable label de qualité en proposant des keyboards offrant des sons exceptionnels et surtout une "musicalité" sans égale.

Le G-800 constitue le chaînon professionnel de la série de keyboards Roland. Il a été conçu pour offrir tout ce dont un artiste ou musicien amateur sérieux peut avoir besoin sur scène, en studio ou chez lui.

Manuels

Le G-800 est fourni avec deux manuels: le *Guide du musicien* et le *Manuel de référence*.

Le *Guide du musicien* vous explique comment installer, mettre sous tension et utiliser le G-800. C'est probablement le premier manuel que vous lirez.

Vous pouvez ensuite consulter le *Manuel de référence* pour en savoir davantage sur les diverses fonctions et paramètres du G-800.

Note: Vous trouverez un index général par ordre alphabétique à la fin des deux manuels; il vous aidera à localiser rapidement l'information que vous cherchez.

Note: Pour éviter toute confusion, adoptons une convention: le mot "bouton" sera utilisé pour toutes les touches se trouvant sur le panneau avant (à l'exception des "touches" de fonction dont le nom est pratiquement consacré); le mot "touche" sera réservé aux touches du clavier du G-800.

Caractéristiques principales du G-800

☛ **128 Music Styles haute définition**

Votre G-800 est bardé d'une série impressionnant de *128 Music Styles haute définition*, couvrant tous les genres dont vous pouvez rêver. Chaque Style comprend quatre versions (Basic, Advanced, Original et Variation), deux Intros, deux Endings (fins) et divers autres éléments qui vous offrent en définitive bien plus que 128 accompagnements.

☛ **8 User Styles**

Le G-800 vous permet d'avoir 8 User Styles en RAM à tout moment. Les mémoires User Style peuvent servir à charger vos propres Styles ou huit Styles provenant de disquettes *Style Library* MSA, MSD et MSE (proposées par Roland et autres fournisseurs). Lorsque vous créez vos propres Styles, vous pouvez éditer des Styles existants ou programmer vos accompagnements en partant de zéro et les sauvegarder ensuite sur disquette.

☛ **192 Mémoires Performance**

Outre la possibilité de personnaliser rapidement des Styles existants, le G-800 vous permet également de sauvegarder *tous les réglages* panneau dans des mémoires Performance. Si vous avez besoin de plus de 192 mémoires, vous pouvez sauvegarder le contenu des mémoires Performance sur disquette et les charger lorsque vous en avez besoin.

Si vous ne désirez pas programmer de Styles ou si vous êtes trop occupé pour vous y attarder, vous pouvez personnaliser des Styles existants en modifiant les assignations d'instrument de n'importe quel Part Arranger (basse, batterie, accords, etc.) et sauvegarder ensuite ces changements dans l'une des 192 mémoires Performance en RAM.

☛ **Vraiment intelligent**

Votre G-800 est réellement intelligent: il adapte la reproduction du Style aux accords que vous jouez. Alors que tous les modèles précédents étaient incapables de faire face à des changements d'accords syncopés, l'Arranger de votre G-800 changera en fonction des accords de sorte que vous pouvez même jouer différents accords pour chaque croche d'une mesure tout en continuant à bénéficier d'un accompagnement professionnel.

De plus, il vous suffit de jouer les notes fondamentales pour que l'Arranger vous fournisse des accords majeurs ou encore, en appuyant sur deux, parfois, trois touches, vous pouvez obtenir les accords les plus complexes (Chord Intelligence).

☛ **Reconnaissance d'accords affinée**

Grâce à un système de reconnaissance d'accords sophistiqué, votre G-800 peut traiter pratiquement n'importe quel accord. N'hésitez surtout pas à ajouter le petit 11/13 ou "+" manquant à vos accords.

☛ **Trois modes de pilotage**

Les Music Styles de votre G-800 peuvent être pilotés dans l'un des trois modes suivants: *Standard*, *Intelligent* ou *Piano Style*. En mode Standard, la reconnaissance des accords par l'Arranger fonctionne comme un "Intelligent Synthesizer" standard.

En mode Intelligent, il n'est pas nécessaire de jouer les accords complets pour les entendre. Une pression sur une, deux ou trois touches suffit à produire les accords les plus complexes.

Quant au mode Piano, il fera particulièrement plaisir à ceux qui ont une formation de piano.

☛ **Dynamic Arranger**

Avec le mode *Dynamic Arranger,* le volume de certains Parts joués par l'Arranger réagit aux changements de toucher. Si vous combinez ce mode avec quelques programmations futées, vous pourrez rendre certains Parts de l'accompagnement automatique audibles ou les étouffer en variant simplement la force avec laquelle vous frappez les touches (une sorte de commutation par toucher qui s'applique à des *Parts d'accompagnement* plutôt qu'à des sons).

☛ **Music Styles haute résolution**

Tous les Music Styles ont été programmés avec une résolution de 120CPT/♩ et contiennent des messages de modulation et de pitch bend qui ajoutent ce petit "quelque chose" inévitablement associé à un jeu personnel (glissement, vibrato, etc.).

☛ **689 sons haut de gamme**

Votre G-800 propose 654 sons et 35 Variations de la série JV dont la plupart sont tirés des synthétiseurs et échantillonneurs professionnels de Roland. Quel que soit votre style de jeu, vous trouverez toujours le son qu'il vous faut!

☛ **Edition de son**

Fidèle à la tradition Roland, le G-800 vous permet de personnaliser vos sons (ou *Tones* comme nous les appelons) en éditant les paramètres de Part. Vous pouvez sauvegarder ces changements dans une des 192 mémoires Performance, tout comme les réglages d'Arranger, etc.

☛ **Fonction Extra Bender**

La fonction Extra Bender peut faire office de commande de jeu supplémentaire en modulant un paramètre que vous aurez choisi préalablement (TVF Cutoff, Pitch, Amplitude etc.) en temps réel. Pour profiter de cette fonction, vous agissez un peu comme avec l'aftertouch sur les autres instruments à clavier: tournez le levier BENDER à bout de course vers la droite ou la gauche puis insistez en poussant dans la même direction pour piloter l'effet.

☛ **3 effets et égaliseur deux bandes**

Outre les effets *Chorus* et *Reverb*, le G-800 vous propose également un effet *Delay* entièrement programmable ainsi qu'un *égaliseur* deux bandes.

☛ **Polyphonie de 64 voix, multitimbral à 32 voies**

Le générateur de sons de votre G-800 est polyphonique à 64 voix avec assignation de voix dynamique, bref, tout ce qu'il vous faut pour faire un malheur sur scène ou chez vous. Si vous

décidez d'utiliser votre G-800 comme module de son, il peut reproduire jusqu'à 32 Parts MIDI simultanément, soit un superbe arrangement pour grand orchestre.

☛ **Clavier de 76 touches avec pondération de type synthétiseur**

Vous vous sentirez immédiatement à l'aise avec ce clavier de 76 touches. Grâce à sa pondération modérée, la réponse au toucher est tout idéale.

☛ **Scission du clavier en trois zones plus zone Arranger**

Vous pouvez scinder le clavier en trois zones Directes (Realtime) et assigner une zone de clavier à l'Arranger indépendamment des réglages de scission. Le G-800 vous permet également de superposer les sons Upper1 et 2 ainsi que Lower et M.Bass.

☛ **Cinq Parts "Directs"**

Même lorsque vous utilisez l'Arranger, vous pouvez jouer deux Parts solo (*Upper 1* et *Upper 2*) ainsi qu'un Part de la main gauche (appelé *Lower*), et un Part de basse, Manual Bass (M. Bass). Le cinquième Part Direct (Manual Drums ou batterie) assigne différents sons de percussion à chaque touche du clavier du G-800. Les Parts Directs restent actifs durant la reproduction de fichiers standard MIDI ou ism®; vous êtes donc libre d'accompagner la musique enregistrée avec le Part que vous voulez.

Le Part Upper2 peut être utilisé en mode Layer (superposition), Split (scission) ou Melody Intelligence. Ce dernier mode signifie en fait que l'Arranger utilise ce Part pour jouer une contre-mélodie qu'il ajoutera automatiquement en fonction des accords que vous jouez dans la zone de reconnaissance d'accords.

☛ **Interface utilisateur à fonctions multiples**

Le grand écran à 240 x 64 pixels vous tient au courant du statut en cours du G-800 et vous donne accès à une large palette de fonctions via les touches de fonction. Selon la page d'écran, les cinq commandes situées sous l'écran peuvent servir à régler le volume, le panoramique, le niveau send du Chorus/Reverb/Delay, à sélectionner des Tones et des Styles, ou à changer les valeurs de paramètres. Certaines de ces fonctions peuvent également être activées au moyen de boutons individuels sur le panneau avant du G-800.

☛ **Multitâche**

Votre G-800 peut effectuer plusieurs opérations simultanément, vous permettant, par exemple, de formater ou de sauvegarder sur disquette pendant que vous jouez ou modifiez des réglages.

☛ **Chord Sequencer**

Le Chord Sequencer vous permet d'enregistrer les suites d'accords de tout un morceau avant de le jouer et de réserver ainsi votre main gauche pour les effets de modulation ou de pitch bend. Le Chord Sequencer vous permet non seulement d'enregistrer les changements d'accord mais il sauvegarde également toutes les opérations relatives au choix du Music Style et aux changements demandés par l'Arranger.

☛ **MIDI File Player/Recorder**

La combinaison du Chord Sequencer du MIDI File Player/Recorder permet au G-800 de vous offrir assez de flexibilité pour effectuer des enregistrements de niveau professionnel. Fidèle en cela à la tradition Roland, tout ce que l'Arranger joue peut être enregistré de sorte que vous pouvez reproduire des fichiers standard MIDI enregistrés avec le Recorder sur n'importe quel séquenceur compatible SMF, avec n'importe quel générateur de son compatible GM/GS et profiter du superbe accompagnement que vous avez utilisé lors de l'enregistrement.

Déballage de votre G-800

Votre G-800 est accompagné des articles suivants. Veuillez vérifier le contenu de l'emballage et signaler au revendeur Roland chez qui vous avez acheté le G-800 tout problème éventuel.

- Ce *Guide du musicien* et un *Manuel de référence*.

- La disquette de Music Styles et de démonstration.
- Un câble d'alimentation
- Un pupître en metàl

Options utiles

☛ **FC-7 Foot Controller**

La commande au pied FC-7 vous permet d'opérer diverses sélections de Style (Fill In *To Original/To Variation*, Start/Stop, etc.) au pied. Branchez cette commande au connecteur FC-7 situé à l'arrière de votre G-800.

Note: Le FC-7 ne peut être utilisé comme pédalier MIDI. Il envoie des impulsions et non des messages MIDI. N'essayez pas de le brancher à une borne MIDI IN de votre G-800 ou de tout autre instrument MIDI.

☛ **EV-5 Expression pedal**

Une pédale d'expression EV-5 disponible en option peut servir à effectuer plusieurs tâches telles que des changements du volume principal.

☛ **Commutateur au pied DP-2, DP-6 ou FS-5U**

Nous vous conseillons d'utiliser deux commutateurs au pied DP-2 (DP-6 ou Boss FS-5U). Vous pourriez en brancher un au connecteur SUSTAIN FOOTSWITCH pour faire office de pédale de maintien (Hold).

Le second DP-2 (DP-6 ou Boss FS-5U) peut servir à effectuer diverses tâches sélectionnables. Vous pouvez sauvegarder les assignations FOOTSWITCH (commutateur au pied) dans une mémoire Performance avec tous les autres réglages.

☛ **Disquettes contenant les Styles des séries MSA, MSD,et MSE**

Les disquettes contenant les Music Styles des séries MSA, MSD et MSE vous permettent de charger de nouveaux Styles dans les huit mémoires User Style de votre G-800. La série de Music Styles MSE est une nouvelle série développée spécialement pour le G-800. Notez que vous ne pouvez pas partager vos Styles MSE avec des collègues qui ne disposent que d'un instrument plus ancien d'une série E ou RA car ces Styles tirent profit du générateur de sons du G-800. Cependant, vous n'aurez aucune difficulté à lire les disquettes des séries MSA et MSD (compatibilité ascendante).

☛ **Amplification**

Votre G-800 mérite un système d'amplification de qualité comprenant des effets intégrés ou externes pour le chant. Comme vous êtes probablement professionnel ou amateur sérieux, vous possédez peut-être déjà un petit système de sonorisation piloté par un mélangeur actif. Consultez votre revendeur pour en savoir davantage concernant les systèmes d'amplification Roland.

Compatibilité avec d'autres instruments/formats

Une fois que vous maîtrisez les fonctions de votre G-800, prenez donc le temps de lire la section concernant la "Compatibilité" en page 161.

Copyright ® 1995 ROLAND CORPORATION. Tous droits réservés. Il est interdit de reproduire ce manuel en tout ou en partie sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Roland Corporation.

Précautions

Outre les conseils donnés à l'intérieur de la couverture, veuillez lire et observer les précautions suivantes:

Alimentation

- Avant de brancher le G-800 à d'autres appareils, coupez l'alimentation de tous les appareils concernés. Cela contribuera à prévenir tout endommagement ou dysfonctionnement.
- Ne branchez pas le G-800 sur le même circuit qu'un appareil qui génère du bruit de ligne, tel un moteur électrique ou un système d'éclairage variable, par exemple.

Emplacement

- Si vous utilisez le G-800 à proximité d'un amplificateur de puissance (ou tout autre matériel contenant d'importants transformateurs), vous risquez d'entendre un bourdonnement.
- Cet appareil peut être source d'interférences lors de la réception de programmes radio ou de télévision. Evitez donc la proximité de ces récepteurs.
- Ne soumettez pas l'appareil à des températures extrêmes (en plein soleil dans un véhicule fermé, par exemple, cela risquerait de déformer voire décolorer l'appareil).

Entretien

- Pour un nettoyage courant, utilisez un chiffon doux et sec ou légèrement humidifié. Pour venir à bout d'une saleté plus tenace, servez-vous d'un détergent doux, non abrasif. Essuyez ensuite l'appareil avec un chiffon sec et doux.
- N'utilisez jamais de benzène, de diluant, d'alcool ou tout autre type de solvant afin d'éviter tout risque de décoloration et/ou de déformation.

Précautions supplémentaires

- Protégez l'appareil contre tout choc violent.
- Evitez de porter des coups ou d'appuyez trop fort sur l'écran.
- Avant d'utiliser l'appareil dans un pays étranger, consultez un responsable de service après-vente.
- Il est possible qu'un léger bruit émane de l'écran lors d'un fonctionnement normal.

Copie de secours des données en mémoire

- Le G-800 contient une pile qui alimente les circuits de mémoire lorsque l'appareil est mis hors tension. La durée de vie de cette pile est estimée à cinq ans ou plus. Cependant, afin d'éviter toute perte de données, nous vous recommandons de changer la pile d'office tous les 5 ans. N'oubliez pas que la durée de vie de la pile est tributaire de l'environnement (surtout de la température) dans lequel l'appareil est utilisé. Veuillez consulter un service après-vente qualifié pour changer la pile.
- Gardez enfin à l'esprit qu'il y a des moments où le contenu des mémoires peut être perdu: quand le G-800 doit être réparé ou suite à un dysfonctionnement éventuel. Les données importantes doivent donc toujours êtes sauvegardées sur disquette. Lors des réparations, le service fait son possible pour éviter toute perte de données. Cependant, certaines réparations (touchant par exemple le circuit de la mémoire elle-même) rendent toute restitution des données impossible.

Sommaire

Introduction 1
Précautions 5
Sommaire 6
Chapitre 1. Installation 10
1.1 Connexions 10
1.2 Morceaux de démonstration 10
Chapitre 2. Descriptions des panneaux 12
2.1 Panneau avant 12
2.2 Panneau arrière 15
Chapitre 3. Interface utilisateur 17
3.1 [F5] Exit 17
3.2 Page Master 17
3.3 Voyage à travers les pages d'écran 19
3.4 Affichage en temps réel 22
Chapitre 4. Parts Directs 23
4.1 Qu'est-ce qu'un Part? 23
4.2 Sélection de Parts Directs pour le jeu 23
Superposition et sélection de Upper2 24
Sélection des Parts Lower et M.Bass 24
Scission du clavier (Split) et point de scission 25
Sélection du Part Manual Drums 27
4.3 Sélection de Tones pour les Parts Directs 28
Sélection de Tones au moyen des boutons TONE 28
Sélection de Tones au moyen des commandes 30
4.4 Sélection de Drum Sets pour le Part M.Drums 31
4.5 Qui choisit les Tones? – Tone Change 31
4.6 Remarques générales 32
4.7 Fonctions de jeu 33
Pitch Bend et Modulation 33
Fonction Extra Bender 33
Transpose et Octave Up/Down 33
Pédale de maintien (Hold) 35
Commutateur au pied assignable 35
Pédale d'expression 35
Métronome 36
Master Tune 36
Chapitre 5. Jouer avec accompagnement – Arranger 37
5.1 Arranger et Music Styles 37
Parts de l'Arranger 38
5.2 Sélection de la zone de reconnaissance d'accords 39
5.3 Sélection du mode Arranger Chord 40
5.4 Inversion et Hold 41
5.5 Fonctions Music Style 41
Lancer un Music Style 41
Arrêt d'un Music Style 42
Sélection d'une autre division de Style 42
Changement de l'accompagnement de batterie 45
Autres fonctions utiles de reproduction de Style 45

5.6 Sélection de Music Styles 48
Utilisation de (User) Styles externes 49
5.7 Tempo du Style 51
Cadran Tempo et témoins 51
Tap Tempo 51
Auto Tempo et Tempo Lock 52
Tempo Rit et Tempo Acc 52
5.8 Personnalisation de Music Styles 53
Assignation d'autres Tones aux Parts de l'Arranger 53
Tone Change 53
5.9 Travailler avec des User Style Sets 54
Compilation et sauvegarde de vos propres Style Sets 54
Charger des User Style Sets 56

Chapitre 6. Sauvegarde et chargement de réglages – mémoires Performance 57
6.1 Sauvegarder vos réglages dans une mémoire Performance 57
Memory Protect (verrouillage de la mémoire) 57
Nom de la Performance 58
Sauvegarde dans une mémoire Performance (Write) 59
6.2 Sélection d'une mémoire Performance 59
Sélection de 00 FreePanl 59
Resume 60
Sélection d'une mémoire Performance (Group, Bank, Numéro) 60
Sélection d'une mémoire Performance avec les boutons ◄ ► 61
Chargement sélectif des réglages (Performance Memory Hold) 62

Chapitre 7. Chord Sequencer 63
7.1 Enregistrer l'accompagnement de tout un morceau 63
7.2 Deux modes Chord Sequencer 63
Style Change 64
7.3 Enregistrement d'une Séquence d'accords en temps réel 65
7.4 Reproduction d'une séquence d'accords 65

Chapitre 8. Recorder (mode GM/GS) 66
8.1 Comment enregistrer un morceau 66
Formater une disquette 66
8.2 Avant l'enregistrement 67
8.3 A vous de jouer... 67
8.4 Reproduction de morceaux 68
8.5 Fonctions utiles pour la reproduction Recorder 70
Fonction Lyrics (paroles) 70
Avancer, rembobiner et Reset 70
Repères et boucles de reproduction 71
8.6 Performance avec fichiers standard MIDI (Minus One) 72
Changement du tempo du morceau 72
Isoler et étouffer des Parts de la disquette 73
Ignorer des réglages de morceau 75
Link 76

Chapitre 9. Edition facile 77
9.1 Balance du Part (Volume) 77
Curseurs groupés et curseurs de bus 77
Mode Mixer: modifier le volume des membres du bus 79
Etouffer des Parts 80
Panpot (position stéréo) 80
9.2 Effets et égaliseur 81
Utilisation d'un effet de Reverb, Chorus ou Delay pour un Part 81
Réglages d'effets 81

Egaliseur 83
9.3 Source: vos réglages ou ceux de l'Arranger/Song? 83

Chapitre 10. Edition de Parts 86
10.1 Edition des paramètres Part 86
Modulation (Vibrato) 87
Timbre (Filter) 87
Enveloppe 88
10.2 Un autre commutateur Source: Tone Edit 89
10.3 Réglages Upper2 90
Accorder Upper2: Coarse et Fine 90
Mélodies intelligentes jouées par Upper2 91

Chapitre 11. Réglages fins 93
11.1 Réglages concernant l'Arranger 93
Valeur Fill Rit 93
Valeur Rit/Acc: Tempo Change 93
Majeur, mineur ou de septième? – Chord Family Assign, Alteratn 94
Reproduction d'un Music Style: Wrap 95
Dynamic Arranger: sensibilité au toucher des Parts Arranger 96
Fonction Footswitch 96
11.2 Réglages concernant les Parts Directs 97
Sensibilité au toucher et plage de toucher 97
Résolution de la fonction Roll pour le Part M.Drums 98
Monophonique/polyphonique, avec ou sans portamento (Upper1 et Upper2) 98
Plage Pitch Bend 99
Extra Bender 100
Expression pedal: effets de mélange ou volume 100
Jouer dans d'autres tonalités: Keyboard Scale 101
11.3 Commutateurs Source 102
11.4 Metronome 103
11.5 Song Sets (chaînes de morceaux) 103
Compilation d'un Song Set 103
Reproduction d'un Song Set 104

Chapitre 12. Programmer des User Styles 105
12.1 Concept 105
Motifs 105
Pistes 106
Divisions en boucle et Divisions à un coup 106
12.2 Enregistrer des User Styles de toutes pièces 109
Sélection du mode User Style 109
Sélection de la piste, du Mode, du Type et de la Division 109
Mode Record (enregistrement) 110
Spécifier la tonalité (Key) 111
Quantification (Quantize) 112
Sélection de Tones 113
Mesure (Time signature) 113
Length: spécifier la longueur du motif 114
Tempo 115
Enregistrement 116
Reproduction et puis garder ou recommencer? 116
Sauvegarder vos Styles sur disquette 117
Programmer d'autres Parts et motifs 118
Etouffer des Parts pour en enregistrer d'autres (Status) 118
Remarques 118
12.3 Copier des Styles existants 120
Copier des Divisions entières avec Load (toutes pistes, quelques Divisions) 120

Copier des pistes individuelles de User Style 121
12.4 Edition de User Styles 124
Edition en vol lors de l'enregistrement 124
12.5 Programmer des User Styles via MIDI 128
Données pouvant être enregistrées 129
Connexion et synchronisation 129
Préparation de votre séquence 130
Préparation sur le G-800 130
Enregistrement 131
Enregistrement à l'aide de contrôleurs externes 131
12.6 Et ensuite? – Edition de User Styles (2) 132
Mode User Style Edit 132
Edition en mode Micro 135
12.7 Exemple: enregistrement pas à pas 137
12.8 Effacer un User Style d'une mémoire User Style 139

Chapitre 13. MIDI 141
13.1 MIDI en général 141
Indispensable pour recevoir et transmettre des données MIDI 141
MIDI sur votre G-800 143
13.2 Connexions MIDI 144
Réception de données MIDI venant d'instruments externes 144
Transmission à des instruments ou des ordinateurs externes 144
13.3 Réception de données MIDI 145
Canaux de réception (RX) 145
Recorder et entrées MIDI IN 147
13.4 Canaux de transmission (TX) et interrupteurs 148
13.5 Autres réglages MIDI 148
Couper la réception/transmission MIDI 148
Filtres de réception/transmission MIDI 148
Fonction Local 151
13.6 Autres réglages MIDI 152
Rx Velo, TX Velo 152
Soft Thru (pour pianos numériques) 153
13.7 Synchronisation MIDI 153
13.8 MIDI Sets 154
Mémorisation d'un MIDI Set 154
Sélection d'un MIDI Set 155
Sauvegarde de MIDI Sets sur disquette 155
Chargement d'un MIDI Set de la disquette 155

Chapitre 14. Gestion 157
14.1 Remarques générales 157
14.2 Disk copy (copier des disquettes) 157
14.3 Changer le nom des fichiers sur disquette 159
14.4 Effacer des fichiers sur disquette 160
14.5 Initialiser votre G-800 (Load Factory Setup) 160
14.6 Compatibilité 161

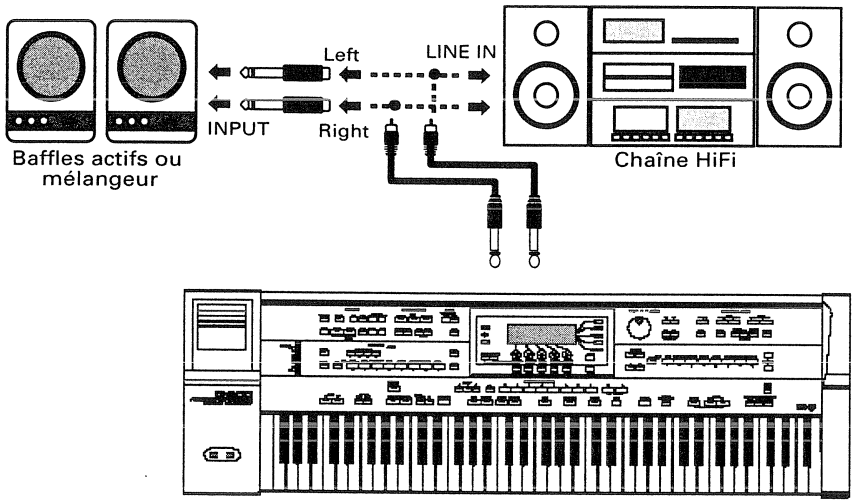
Chapitre 15. Tones du G-800 165
15.1 Tones G-800 (Banks A & B) 165
15.2 Tones SC-55 (Banks C & D) 167
15.3 Tones SC-55 (CM-64 Tones) 168
15.4 Tones GM 169
15.5 Tones GS 170

Chapitre 16. Index 171

1. Installation

1.1 Connexions

Branchez votre G-800 et les autres éléments de la façon suivante:



Remarque: Une sortie pour métronome avec contrôle de volume est prévue pour le batteur. Vous pouvez brancher un casque à la sortie METRONOME OUT. Rappelez-vous néanmoins que le volume du métronome peut être assourdissant lorsqu'il est réglé au maximum. Avant de brancher le casque, réduisez le volume au minimum et augmentez-le progressivement, jusqu'à ce que le niveau soit au goût de votre batteur.

MIDI

Le générateur de sons du G-800 est multitimbral à 32 voies. Or la norme MIDI n'accepte que 16 canaux; c'est pourquoi le générateur de son du G-800 se sert de deux processeurs MIDI indépendants pour fournir 2 x 16 canaux MIDI (vous offrant ainsi 32 canaux au total).

Afin de tirer le meilleur parti de cet élargissement du système MIDI, nous vous conseillons fortement d'utiliser un séquenceur externe, capable de traiter 32 canaux MIDI (tel que le MC-50MkII) pour reproduire des séquences.

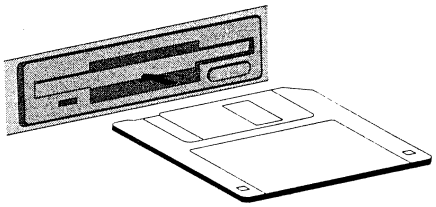
1.2 Morceaux de démonstration

Le G-800 est livré avec 4 morceaux de démonstration sur disquette afin de vous donner une idée des multiples possibilités que vous offre votre G-800. Voici comment faire pour écouter ces morceaux de démonstration.

(1) **Raccordez le G-800 à votre système de sonorisation ou branchez un casque à la prise PHONES et mettez votre G-800 sous tension.**

(2) **Appuyez simultanément sur [CANCEL] ◄ ► pour sélectionner la mémoire Performance 00 FreePanl. (De cette façon, vous êtes sûr que les morceaux seront reproduits correctement).**

(3) Insérez la disquette dans le lecteur.



(4) Attendez quelques secondes que le G-800 trouve les données sur la disquette.

Dans un premier temps, rien à l'écran ne vous indique que vous venez d'insérer la disquette de démonstration dans le lecteur.

(5) Baissez le curseur [VOLUME].

(6) Pour écouter tous les morceaux, appuyez sur le bouton [PLAY ►] de la section RECORDER.

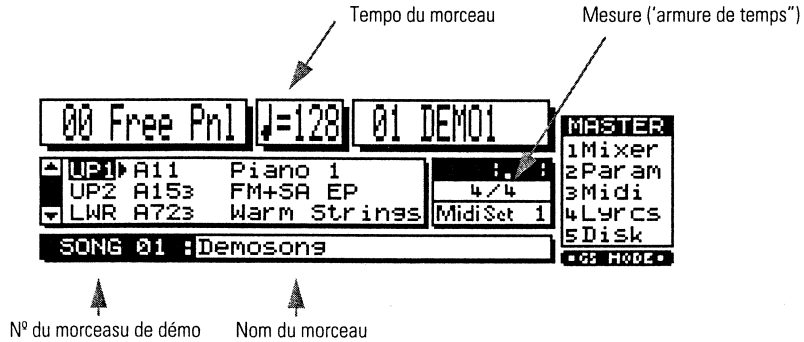
(7) Réglez le curseur [VOLUME] à un niveau confortable.

En mode *All Song*, le G-800 jouera tous les morceaux de démonstration les uns à la suite des autres. La reproduction ne s'arrête pas automatiquement. Vous devez appuyer sur le bouton [STOP ■] pour l'arrêter. Mais voyons plutôt tout ce que votre G-800 peut faire.

Tous les morceaux de démonstration © 1995 de Roland Europe en collaboration avec Luigi Bruti et Roberto Lanciotti. Tous droits réservés.

Si vous préférez écouter un morceau bien précis, voyez "Reproduction d'un morceau spécifique de la disquette" en page 69. Le nom du morceau choisi apparaîtra simultanément à la ligne inférieure et dans le coin droit de l'écran.

Lorsque vous lancez la reproduction ou choisissez un autre morceau avec Song Select [NEXT►], le G-800 active le mode GM/GS et l'écran affiche le tempo et la mesure du morceau.



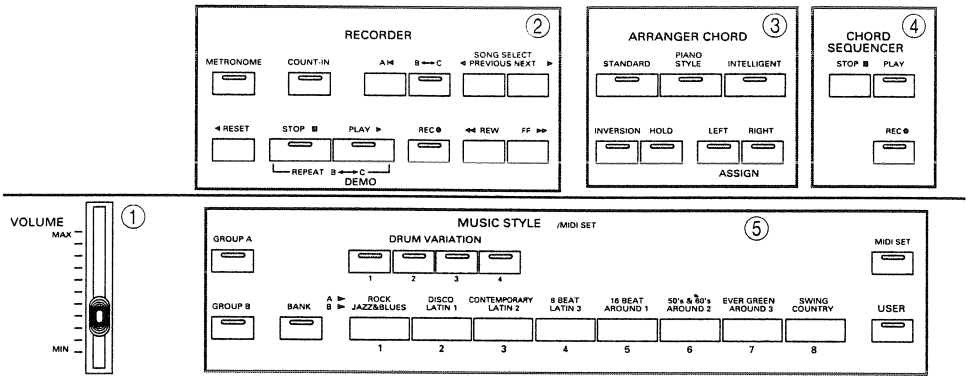
(8) Pour arrêter la reproduction des morceaux de démonstration, appuyez sur [STOP ■].

N'appuyez pas encore sur [STOP ■]. Laissez la démonstration tourner pendant que vous vous penchez sur le chapitre suivant.

Remarque: Les morceaux de démonstration sont bâtis à partir des Music Styles et Tones de votre G-800 mais ils ont été enregistrés en format Standard MIDI File (SMF) ou fichier standard MIDI. Si vous possédez donc une disquette avec des fichiers Standard MIDI compatibles GM/GS, vous pouvez les reproduire immédiatement en reprenant la procédure à partir de l'étape (3).

2. Descriptions des panneaux

2.1 Panneau avant



(1) Curseur VOLUME

Ce curseur contrôle le volume principal de votre G-800, soit le volume des signaux présents aux bornes STEREO OUTPUT R, L/MONO et PHONES.

(2) Section RECORDER

Les boutons de cette section vous permettent d'utiliser l'enregistreur/lecteur SMF intégré. Voyez "Recorder (mode GM/GS)" en page 66.

(3) Section ARRANGER CHORD

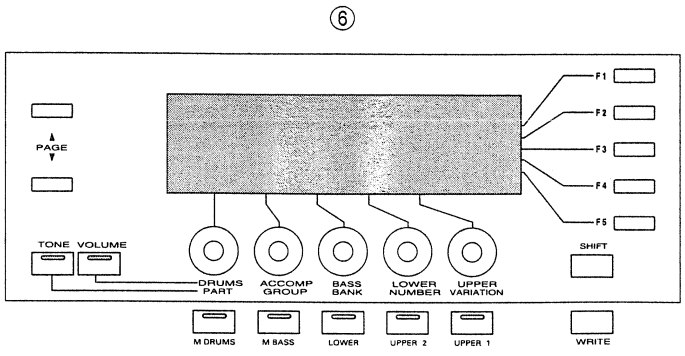
Ces boutons vous permettent de choisir la zone de reconnaissance d'accords ainsi que les modes Arranger. Voyez "Sélection du mode Arranger Chord" en page 40.

(4) Section CHORD SEQUENCER

Ces boutons servent à piloter le Chord Sequencer intégré qui vous permet d'enregistrer et de reproduire des accompagnements entiers y compris les changements d'accords.Voyez "Chord Sequencer" en page 63.

(5) Section MUSIC STYLE

Les boutons de la section Music Style sélectionnent les Music Styles ou accompagnements automatiques (voyez "Sélection de Music Styles" en page 48). Lorsque le témoin du bouton [USER] est allumé, les huit boutons numérotés vous permettent de choisir des User Styles (voyez page 49). Lorsque le témoin du bouton [MIDI SET] est allumé, vous pouvez vous servir des huit boutons numérotés pour choisir un Set MIDI (voyez "MIDI Sets" en page 148).

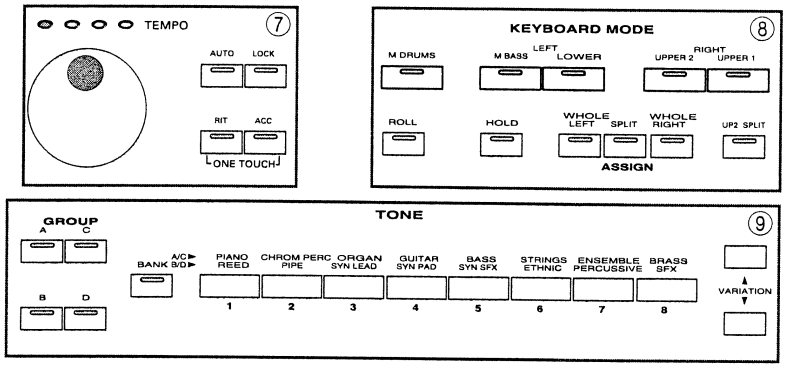


(6) ECRAN et section de navigation

L'écran de 240 x 64 pixels affiche toutes les informations dont vous avez besoin dans une

situation donnée. Les touches de fonction, situées à droite de l'écran, vous permettent de sélectionner une des cinq options de Menu affichées. Les boutons rotatifs (*commandes*) sont assignés à la fonction affichée à la ligne inférieure de l'écran et permettent de modifier le réglage correspondant.

Les boutons **de sélection de Part** ([M.DRUMS], [M.BASS], [LOWER], [UPPER2] et [UPPER1] sous l'écran) vous permettent de sélectionner le Part Direct auquel vous désirez assigner un Tone mais ils peuvent également servir à exécuter une fonction d'écran.



(7) Section TEMPO

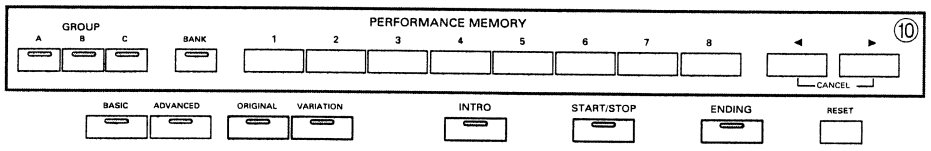
Utilisez le cadran TEMPO pour définir le tempo de la reproduction de l'Arranger ou du Recorder. Les boutons [AUTO] et [LOCK] vous permettent d'ignorer les réglages de tempo préprogrammés (voyez "Auto Tempo et Tempo Lock" en page 52). Le bouton [RIT] sert à réduire progressivement le tempo de reproduction de l'Arranger tandis que le bouton [ACC] vous permet d'augmenter ce tempo (voyez "Tempo Rit et Tempo Acc" en page 52).

(8) Section KEYBOARD MODE

Utilisez les boutons de cette section pour sélectionner les Parts Directs que vous désirez jouer. Voyez "Sélection de Parts Directs pour le jeu" en page 23.

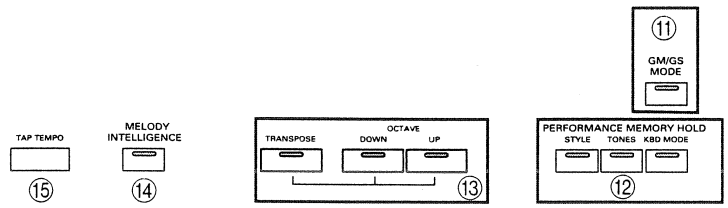
(9) Section TONE

Ces boutons servent à sélectionner des Tones (ou sons) pour le Part Direct que vous avez choisi au moyen des boutons de sélection de Part, situés sous l'écran (voyez page 28). Notez que les boutons de la section TONE restent actifs à tout moment, de sorte que vous pouvez choisir des Tones à pratiquement n'importe quelle page d'écran.



(10) Section PERFORMANCE MEMORY

Ces boutons vous permettent de choisir une des 192 mémoires Performance (voyez page 57). Les mémoires Performance contiennent tous les réglages (Keyboard Mode, réglages de l'Arranger, choix de Style, tempo etc.) que vous pouvez effectuer sur le panneau avant ainsi que dans les modes Volume, Mixer, et Parameter. Les réglages MIDI doivent être sauvegardés dans les Sets MIDI.



(11) Bouton [GM/GS MODE]

Appuyez sur ce bouton pour activer (le témoin s'allume) ou désactiver le mode GM/GS du G-800. Ce mode est automatiquement sélectionné lors de la reproduction d'un morceau Recorder. Vous ne pouvez pas vous servir de l'Arranger tant que le mode GM/GS est actif.

(12) Section PERFORMANCE MEMORY HOLD

Ces boutons vous permettent de spécifier quelles données doivent être chargées lorsque vous choisissez une mémoire Performance (voyez page 62).

(13) Boutons [TRANSPOSE], OCTAVE [UP]/[DOWN]

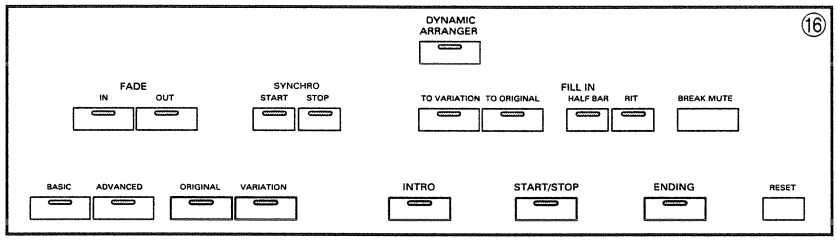
Utilisez ces boutons lorsque vous désirez changer la tonalité (Transpose) ou l'octave des notes que vous jouez (voyez page 33).

(14) Bouton [MELODY INTELLIGENCE]

Appuyez sur ce bouton (le témoin s'allume) pour ajouter une contre-mélodie automatique (deuxième et troisième voix) à vos solos ou vos mélodies.

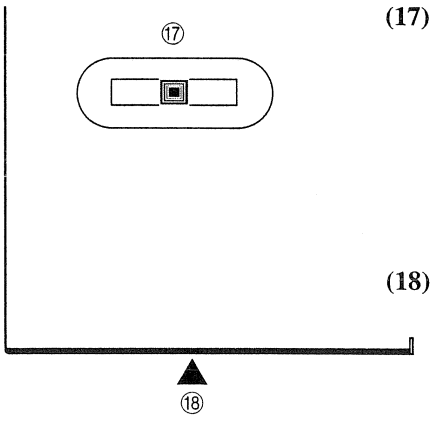
(15) Bouton TAP TEMPO

Le bouton [TAP TEMPO] vous permet de spécifier le tempo de l'Arranger ou du Recorder en appuyant sur ce bouton de façon répétée, à la vitesse du tempo voulu pour la reproduction.



(16) Section de pilotage de l'Arranger

Ces boutons vous permettent de sélectionner des divisions de Music Style (Intro, Ending, Fill-Ins etc.). Voyez "Fonctions Music Style" en page 41. Comme toutes les fonctions Music Style peuvent être sélectionnées en temps réel, ces boutons se trouvent au-dessus du clavier.



(17) Levier BENDER/MODULATION

Utilisez ce levier pour changer la hauteur des notes du Part Direct ou pour ajouter du vibrato. Voyez "Pitch Bend et Modulation" en page 33. La fonction Bender a été affinée et contient aussi des effets de modulation de type Aftertouch (voyez "Fonction Extra Bender" en page 33).

(18) Lecteur de disquette

Le lecteur de disquette permet d'enregistrer et de reproduire des morceaux Recorder et de sauvegarder ou charger des User Styles, mémoires Performance, Sets MIDI et des séquences d'accords. Vous pouvez utiliser des disquettes 2DD ou 2HD.

(19) Borne PHONES

Vous pouvez y brancher un casque stéréo qui transmettra le même signal que celui envoyé aux bornes STEREO OUTPUT R, L/MONO. Le branchement d'un casque à la borne PHONES ne coupe pas le signal envoyé aux bornes STEREO OUTPUT R, L/MONO.

2.2 Panneau arrière

(20) Interrupteur POWER

Appuyez sur cet interrupteur pour mettre votre G-800 sous tension. Appuyez une fois de plus sur cet interrupteur pour couper l'alimentation de votre G-800.

Remarque: Les mémoires User Style n'ont pas d'alimentation de secours. Cela signifie donc que leur contenu sera donc effacé à la mise hors tension de votre G-800. C'est également le cas de tous les réglages effectués sur le panneau avant qui n'ont pas été sauvegardés dans une mémoire Performance ou un Set MIDI.

(21) Connecteur AC

C'est ici que vous branchez le cordon d'alimentation fourni.

(22) Bornes STEREO OUTPUT R, L/MONO

Raccordez ces bornes aux entrées de votre amplificateur ou mélangeur stéréo. Si vous désirez utiliser votre G-800 en mono, ne raccordez que la borne L/MONO.

(23) METRONOME LEVEL et OUT

Vous pouvez brancher un casque stéréo à cette borne pour entendre le métronome. Selon les réglages du métronome, il ne sera audible que dans le casque raccordé à la borne METRONOME OUT. Cette borne peut venir à point pour le batteur, par exemple. Utilisez la commande METRONOME LEVEL pour déterminer le niveau de sortie du signal de métronome.

(24) Connecteur FC-7 PEDAL

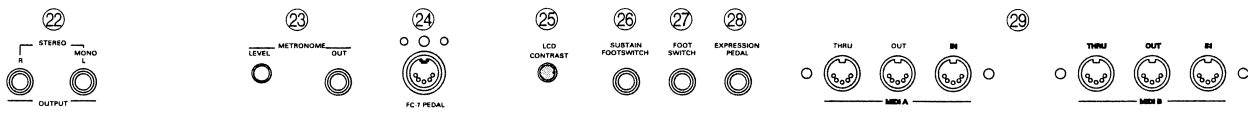
Vous pouvez y brancher un système de commutateur au pied FC-7 disponible en option qui vous permet de lancer, arrêter et choisir des divisions de Style au pied.

(25) LCD CONTRAST

Utilisez cette commande pour régler le contraste de l'écran lorsque vous avez des problèmes de lisibilité. Si vous la tournez vers la droite, les caractères seront plus sombres tandis qu'un mouvement vers la gauche les rendra plus clairs.

(26) Connecteur SUSTAIN FOOTSWITCH

Branchez un commutateur DP-2 or DP-6 disponible en option à cette borne pour maintenir les notes de la section Directe que vous jouez après que vous ayez relâché les touches.



(27) FOOTSWITCH

Branchez un commutateur DP-2, DP-6 ou Boss FS-5U disponible en option à cette borne afin de pouvoir piloter une fonction assignable au pied. Ces fonctions comprennent entre autres le

démarrage et l'arrêt de la reproduction Arranger ou Recorder.Voyez "Commutateur au pied assignable" en page 35.

(28) EXPRESSION PEDAL

Branchez une pédale d'expression EV-5 ou EV-10, disponible en option, pour piloter le volume d'un où de plusieurs Parts au pied. Voyez "Pédale d'expression" en page 35.

(29) Connecteurs MIDI A et MIDI B

Ces connecteurs vous permettent de raccorder votre G-800 à d'autres instruments MIDI. Voyez "MIDI" en page 136.

3. Interface utilisateur

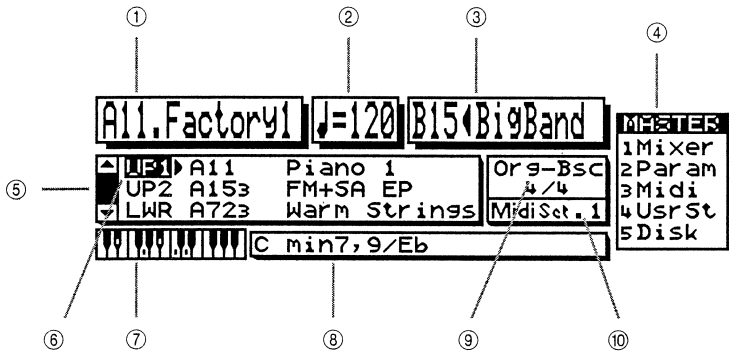
Votre G-800 a été conçu pour vous apporter tout ce dont vous avez besoin ainsi que pour vous offrir un accès rapide à toutes les fonctions et paramètres. C'est pourquoi, la plupart des opérations peuvent être effectuées au moyen de l'écran et des commandes qui en dépendent.

3.1 [F5] Exit

La fonction Exit est généralement assignée à la touche de fonction [F5]. Une ou deux pressions sur [F5] vous ramènent toujours à la page Master.

3.2 Page Master

La page Master de votre écran apparaît lors de la mise sous tension du G-800. Appelons-la vraiment *page Master* puisque c'en est le titre:



(1) Adresse et nom de la mémoire Performance

Vous trouverez ici l'adresse (groupe, banque et numéro) et le nom de la mémoire Performance sélectionnée (voyez page 57).

(2) Fenêtre Tempo

La fenêtre tempo indique le tempo de reproduction du Music Style (voyez page 48) ou du fichier Standard MIDI. Vous pouvez changer le tempo préprogrammé en vous servant du cadran et des boutons de la section TEMPO.

(3) Adresse et nom du Music Style ou du morceau

Cette plage d'écran affiche l'adresse (Group, Bank et numéro) ainsi que le nom ou le numéro et le nom du Music Style (voyez page 48) ou du morceau sélectionné.

(4) Touches de fonctions

Le menu des fonctions vous permet de voir ce que les touches de fonction ([F1]~[F5]) vous permettent de faire. Le menu de fonctions de la page Master vous permet de choisir un mode du G-800 (Mixer, Param, MIDI, UsrStl, ou Disk). Une pression sur une touche de fonction vous amènera au *menu* du mode correspondant, où les touches de fonction servent à sélectionner les options propres à ce mode.

Voici les modes du G-800:

Abréviation	Mode	Explication
Mixer	Mixer	Le mode Mixer vous permet de modifier la balance de volume, les niveaux des allers effet et diverses autres fonctions touchant au mode de production de son du G-800.
Param	Parameter	Le mode Parameter vous permet d'éditer les paramètres généraux, les paramètres d'effet et diverses autres fonctions.
Midi	MIDI	Comme son nom l'indique, vous trouverez ici les fonctions MIDI (réglages de canaux et filtres MIDI) de votre G-800.
UsrStl	User Style	Choisissez ce mode pour créer vos propres accompagnements.
Disk	Disk	Le mode Disk sert à sauvegarder des données sur disquette et à les charger. Il vous permet également de formater vos disquettes et de faire des copies de secours (*Backup*).

Outre ces cinq modes, il y en a deux auxquels vous avez accès grâce à un bouton: le mode **Tone** (appuyez sur [TONE], à gauche sous l'écran) et le mode **Volume** (appuyez sur [VOLUME], à côté du bouton [TONE]).

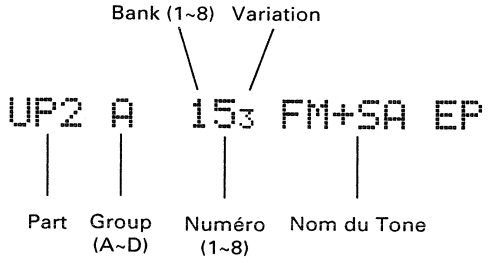
(5) Barre de déroulement de page

Les deux flèches constituent une représentation graphique des boutons [PAGE] ▲/▼. Comme l'écran ne peut afficher que trois Parts simultanément, vous devez faire appel aux boutons [PAGE] ▲/▼ pour appeler les informations concernant les Parts cachés.

Remarque: Le curseur noir (actuellement sur UP1) indique le Part sélectionné pour le choix d'un Tone. Il est parfaitement possible de faire dérouler la page pour faire apparaître un Part invisible sans pour autant sélectionner ce dernier. Pour sélectionner un Part, vous devez utilisez la commande située à l'extrême gauche sous l'écran (appelée [DRUMS/PART]) ou les boutons de sélection de Part.

(6) Fenêtre d'information sur les Parts

Cette fenêtre vous tient au courant des Tones assignés aux Parts du G-800. Ces informations sont affichées comme suit:



Le numéro de Variation n'est pas toujours affiché. Comme vous pouvez le constater sur l'illustration de la page 17, le Tone assigné à Upper1 (UP1) est "normal" (ou *Capital*). Votre G-800 utilise des Variations car il contient plus de sons que la norme MIDI peut traiter. Une Variation est généralement une autre sorte de son appartenant à un groupe donné (d'où le nom *Variation*). Le Tone FM+SA EP assigné à Upper2, par exemple, est un autre type de son de piano électronique. C'est pourquoi le G-800 ne le considère pas comme un Capital.

(7) Affichage graphique d'accord

Cette affichage vous montre les touches que vous enfoncées dans la zone de reconnaissance d'accords. Les informations concernant les accords alimentent l'Arranger (voyez "Sélection de la zone de reconnaissance d'accords" en page 39).

(8) Fenêtre de symbole d'accord

Cette fenêtre indique le nom du dernier accord que vous avez joué. Ces informations peuvent parfois dépanner le guitariste de votre groupe.

Truc: *Cet affichage peut se révéler fort précieux lorsque vous commencez à improviser et que la suite d'accords vous enthousiasme au point que vous vouliez en faire un morceau à part entière. Votre G-800 est équipé d'une fonction qui vous aide à retenir les changements. Nous vous suggérons d'activer le Chord Sequencer (voyez page 63) dès que vous vous mettez à improviser. De cette manière, vous pouvez reproduire les changements joués et les noter en copiant l'information donnée dans la fenêtre de symbole d'accord.*

(9) Fenêtre d'information sur le Style/Song

Cette fenêtre affiche soit la division du Style actuel et la mesure ("armure de temps") soit la mesure/battement et l'"armure de temps" du morceau Recorder que vous reproduisez.

(10) Fenêtre MIDI Set

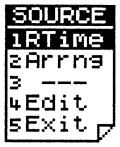
Cette fenêtre affiche le numéro du MIDI Set actif.

3.3 Voyage à travers les pages d'écran

Touches de fonction et bouton [SHIFT]

Chaque touche de fonction est assignée à une ligne spécifique du menu des fonctions. La fonction elle-même peut varier mais la deuxième option du menu peut toujours être sélectionnée au moyen de la touche [F2]. Certains menus sont trop grands pour une seule page d'écran. Dans ce cas, le coin inférieur droit du menu de fonction aura cet aspect:

Ce symbole signifie que vous devez "tourner" la page pour avoir accès aux autres objets du menu.



Indique qu'il s'agit de la seconde page d'une série.

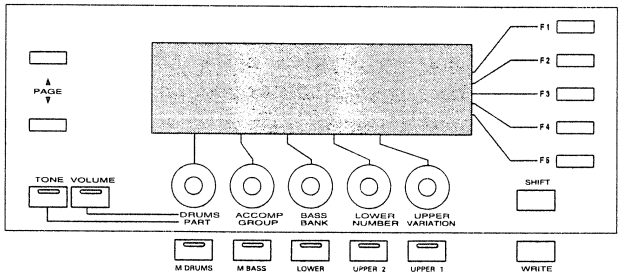
(1) Pour "tourner la page", maintenez [SHIFT] enfoncé...

(2) ... et appuyez sur la touche de fonction assignée à l'option voulue.

Mais revenons à la page Master.

(3) Appuyez sur [F5] (Exit) jusqu'à ce que la page Master apparaisse:

Commandes, boutons [TONE] et [VOLUME]

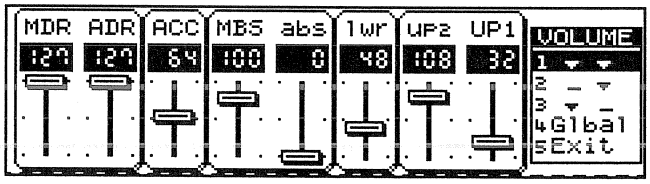


Le G-800 dispose donc de sept modes dont cinq sont accessibles via les touches de fonction. Les deux autres peuvent être sélectionnés via des boutons individuels:

Le bouton...	...vous permet d'utiliser les commandes pour...
TONE	...accéder à la page de sélection de Tones. Vous pouvez alors sélectionner un Part, un groupe de Tones (A~D), une banque (1~8), un numéro (1~8), et une Variation. Pour quitter ce mode appuyez sur TONE ou sur [F5] (EXIT).
VOLUME	...appeler le mélangeur où vous pouvez régler la balance de tous les Parts du G-800 (aussi bien les Parts Directs que les Parts Arranger). Notez, néanmoins, que seuls les Parts Directs peuvent être choisis via des boutons individuels (voyez plus bas). Appuyez sur [VOLUME] ou [F5] (Exit) pour quitter ce niveau.

Les commandes sont toujours assignées à un objet qui apparaît à l'écran. Elles fonctionnent généralement de gauche à droite: la commande située à l'extrême gauche pilote l'objet affiché à l'extrême gauche de l'écran, etc.

Remarque: Si vous n'avez pas sélectionné de niveau particulier ni appuyé sur le bouton [TONE], vous pouvez utiliser une commande pour vous amener à la page volume:



Si vous tournez de nouveau la même commande, ou une autre, vous changerez le réglage du curseur de volume correspondant à l'écran.

☛ **Les commandes sont sensibles au toucher. Si vous les tournez lentement, vous produirez de faibles augmentations/diminutions de valeur tandis qu'un mouvement plus rapide produira des changements plus importants.**

Affichage de valeur en négatif et en positif

Certaines valeurs apparaissent sur un fond bleu tandis que d'autres sont affichées sur un fond clair. Le G-800 contient une série de commutateurs pour sélectionner les valeurs de paramètres (volume, pan, etc.) à utiliser dans une situation donnée:

Ecran	Signification
Négatif (blanc sur bleu)	Le Part en question utilise vos propres réglages ou ceux contenus dans la mémoire Performance active.
Positif (bleu sur blanc)	Le Part utilise les réglages du Music Style ou Song.

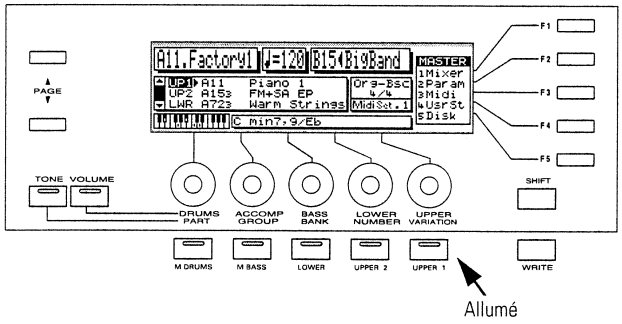
Le système de caractères blanc-sur-bleu sert à indiquer qu'un Part utilise soit vos réglages, soit les réglages du Music Style ou SMF sélectionné.

[PAGE] ▲/▼ et boutons de sélection de Part

A la page Master, les boutons [PAGE] ▲/▼ servent à faire dérouler les Parts du G-800. De cette manière, vous pouvez contrôler rapidement les Tones assignés aux Parts Directs.

Lorsque vous faites défiler les Parts avec les boutons [PAGE] ▲/▼, cela ne signifie pas que le Part de la ligne supérieure de la fenêtre est automatiquement sélectionné. Cela explique pourquoi le curseur noir et la flèche de droite ne sont pas toujours visibles.

Un seul Part peut être sélectionné. Ce Part est prêt pour la sélection de Tone et d'autres opération d'édition. Notez que le témoin surmontant le bouton de sélection de Part [UPPER1] est allumé. Il a la même fonction que le curseur dans la fenêtre d'information des Parts pour indiquer que le Part Upper1 est sélectionné.

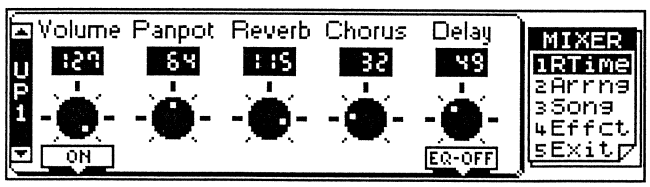


Une pression sur un autre bouton de sélection de Part effectuera trois choses:

- Active le témoin du bouton que vous avez enfoncé.
- Place le curseur (et la flèche) sur le Part correspondant de la fenêtre d'information.
- Place le Part sélectionné à la première ligne de la fenêtre d'information des Parts.

Truc: *Au lieu d'utiliser les boutons* [PAGE] ▲/▼ *pour vérifier l'assignation des Tones, vous pouvez également appuyer sur le bouton de sélection de Part qui correspond au Part dont vous désirez vérifier les assignations. Cela présente l'avantage d'activer automatiquement le Part en question pour l'édition, ce qui n'est pas le cas lorsque vous faites défiler les Parts au moyen des boutons* [PAGE] ▲/▼.

En mode Mixer, les boutons de sélection de Part situés sous les commandes ont un rôle de commutateurs On/Off. Ainsi, sur la page d'écran suivante, le bouton le bouton de sélection de Part [UPPER1] vous permet d'activer et de désactiver l'égaliseur.



☛ **Lorsque les boutons de sélection de Part fonctionnent comme commutateurs On/Off, vous ne pouvez plus les utiliser pour sélectionner des Parts. Dans ce cas, la sélection**

de Parts doit s'effectuer au moyen des boutons [PAGE] ▲/▼. C'est pourquoi la barre de déroulement de page spécifie alors le nom d'un Part (Upper1 ici).

Remarque: A la page Master, vous pouvez appuyer simultanément sur le bouton de sélection de Part [UPPER1] et le bouton de sélection de Part [UPPER2] pour activer les deux Parts (Upper1 et Upper2). La sélection de Tones au moyen des boutons TONE affectera les deux Parts Upper. Les différences éventuelles de réglages de paramètres (tels que Detune, etc.) seront cependant maintenues. Cette technique vous permet de sélectionner le même Tone pour Upper1 et Upper2 sans devoir rerégler les valeurs Detune, Pan, etc. de chaque Part. Lorsque vous appuyez simultanément sur le bouton de sélection de Part [UPPER1] et [UPPER2], le G-800 assigne automatiquement le son Upper1 actuellement actif au Part Upper2 de sorte que les deux Parts utilisent le même Tone.

3.4 Affichage en temps réel

Vous remarquerez vite que la plupart des commandes d'écran (à savoir les curseurs et boutons qui apparaissent à l'écran) changent au fur et à mesure que le Part correspondant reçoit un message de volume, pan, aller effet, etc. de l'Arranger (en mode Arranger) ou du fichier standard MIDI (en mode GM/GS). En d'autres termes, la position de la commande affichée à l'écran reflète fidèlement le réglage en cours.

Remarque: Si un certain curseur semble ne pas bouger alors qu'il devrait le faire, il y a une manière simple de découvrir à quoi cela est dû. Voyez "Affichage de valeur en négatif et en positif" en p. 20.

4. Parts Directs

4.1 Qu'est-ce qu'un Part?

Votre G-800 est un instrument multitimbral ce qui signifie qu'il peut jouer différents sons simultanément. Voici les deux sections principales:

☛ **Section Directe (Realtime)**

La section Directe comprend les Parts que vous jouez vous-même. Un Part est une "voix", telle que la mélodie, le solo, etc. Votre G-800 vous propose les Parts Directs suivants:

Part	Explication
Upper1	Bien qu'il n'y ait que peu de différence entre Upper1 et Upper2, Upper1 est normalement le Part solo principal. Sélectionnez ce Part pour jouer la mélodie ou le solo.
Upper2	Upper2 peut soit servir comme second Part solo ou comme "couche" supplémentaire pour Upper1. De plus, Upper2 peut être piloté par l'Arranger pour jouer automatiquement une contre-mélodie (une fonction appelée *Melody Intelligence*).
Lower	Le Part Lower vous permet de jouer des accords avec votre main gauche. Utilisez-le lorsque vous désirez ajouter un accompagnement de violons à votre mélodie de la main droite. Il va sans dire que vous ne devez utiliser le Part Lower que si vous désirez un son différent pour les accords de celui choisi pour le(s) Part(s) Upper.
Manual Bass	Le Part Manual Bass (ou M. Bass) sert à jouer des partitions de basse. Sélectionnez ce Part lorsque vous voulez jouer la basse vous-même.
Manual Drums	Le Part Manual Drums (ou M.Drums) diffère légèrement des autres Parts Directs en ce sens que vous ne pouvez sélectionner que des Drum Sets pour ce Part. Sélectionnez ce Part pour transformer votre clavier en batterie.

Vous pouvez assigner différents sons (ou *Tones*) à chacun de ces Parts. Notez cependant que vous ne pouvez assigner que des Drum Sets au Part M.Drums et qu'il est impossible d'assigner des Drum Sets aux autres Parts Directs (Upper1, Upper2, Lower, M. Bass).

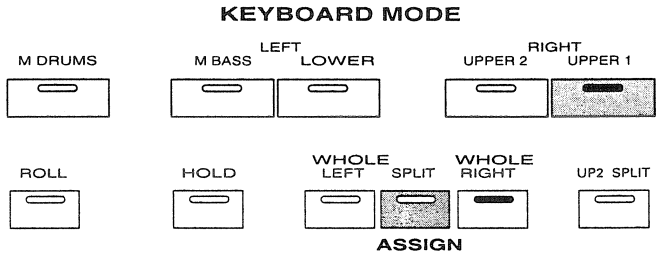
☛ **Section Arranger**

La section Arranger (voyez page 37 pour plus de détails), par contre, comprend tous les Parts joués par le G-800.

4.2 Sélection de Parts Directs pour le jeu

Lors de la mise sous tension du G-800, le Part Upper1 est automatiquement sélectionné et assigné au clavier entier. Le Tone assigné à Upper1 s'appelle *All Piano 1*. (Si vous appuyez sur une touche de la partie gauche du clavier, vous lancez la reproduction de l'Arranger. Pour l'arrêter, appuyez sur le bouton [START/STOP].

Le témoin du bouton de sélection de Part [UPPER1] s'allume tout comme le témoin du bouton [SPLIT].



Vous pouvez couper Upper1 en appuyant sur le bouton [UPPER1] (le témoin s'éteint). Comme aucun autre Part Direct n'est actuellement actif, vous n'entendez rien lorsque vous jouez sur le clavier. Activez de nouveau Upper.

Superposition et sélection de Upper2

Sélectionnons maintenant le Part Upper2:

Appuyez sur [UPPER2] pour activer le Part Upper2.

Cette opération ne désactive (ni n'active) pas le Part Upper1, de sorte que Upper1 et Upper2 sont maintenant superposés. Si vous ne voulez entendre que le Part Upper2, appuyez sur [UPPER1] pour couper ce Part. Jouez quelques notes sur le clavier pour écouter le Tone assigné à Upper2. L'écran vous apprendra qu'il s'agit d'un son appelé *A16₂ St. FM EP*.

Sélection des Parts Lower et M.Bass

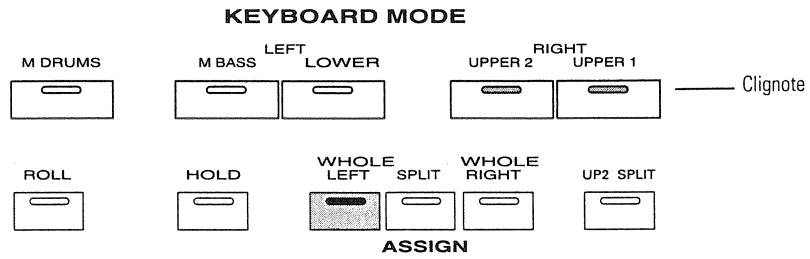
Les boutons de la section Assign (qui fait partie de la section Keyboard Mode) vous permettent de déterminer la zone du clavier où les Parts Directs peuvent être joués.

■ *Whole Right*

Lorsque vous appuyez sur le bouton [WHOLE RIGHT], vous pouvez jouer les Parts Upper1 et/ou Upper2 sur le clavier entier. Avant de l'essayer, appuyez sur le bouton SYNCHRO [START] (le témoin doit s'éteindre). N'oubliez pas qu'il est parfaitement possible de jouer les Parts Upper1 et Upper2 simultanément.

■ *Whole Left*

"Whole Left" signifie que le Part Lower ou M.Bass Part sera assigné à tout le clavier. Appuyez sur [WHOLE LEFT] et jouez quelques notes. Vous n'entendez pas ce que vous jouez car ni le Part Lower ni le Part M.Bass n'est activé.



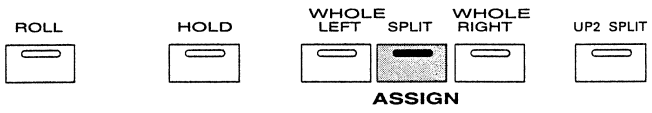
Les témoins du (des) Part(s) UPPER activé(s) se met(tent) à clignoter, indiquant que Upper1 et/ou Upper2 a (ont) été sélectionné(s). Néanmoins, vous n'entendrez pas ces Parts car le clavier attend maintenant des informations de note pour un Part de gauche (Lower et/ou M.Bass).

Pour écouter le Part Lower, appuyez sur le bouton Keyboard Mode [LOWER] (le témoin s'allume). Vous pouvez revenir à votre dernier réglage Upper en appuyant simplement sur [WHOLE RIGHT]. Dans ce cas, le témoin du bouton Keyboard Mode [LOWER] se met à clignoter tandis que le témoin du bouton [UPPER1] et/ou [UPPER2] reste allumé.

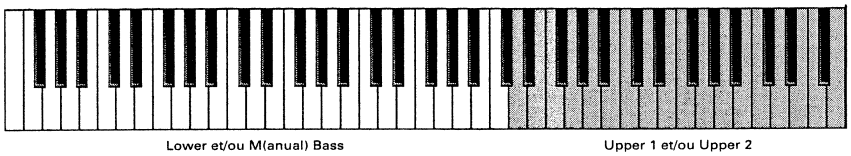
Appuyez une fois de plus sur [WHOLE LEFT], puis sur Keyboard Mode [M.BASS] pour sélectionner le Part Manual Bass Part. Une fois de plus, la sélection de ce Part ne désactive pas le Part Lower. Jouez quelques notes sur le clavier. Vous entendrez le son de violon assigné au Part Lower et le son de basse au Part M.Bass.

Remarque: Lorsque les deux Parts Lower et M.Bass sont actifs, le Part Manual Bass est monophonique. Dans ce cas, le Part M.Bass ne reproduira que la note fondamentale de l'accord que vous jouez. Vous pourriez, néanmoins, appuyer sur le bouton [INVERSION] de la section Arranger Chord pour faire en sorte que le Part Manual Bass reproduise la note la plus basse de vos accords. Si seul le Part Manual Bass est actif, il est polyphonique et peut donc reproduire les accords avec le Tone assigné à M.Bass.

Scission du clavier (Split) et point de scission



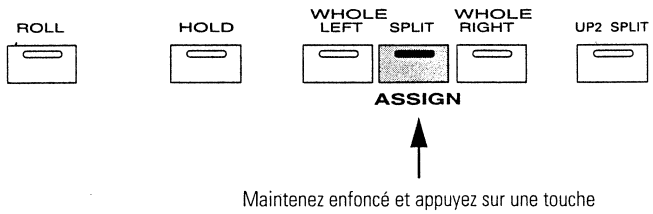
Le bouton [SPLIT] vous permet de partager le clavier et d'assigner la partie basse (gauche) du clavier au Part Lower et/ou M.bass et la partie haute (droite) aux Parts Upper1/2. Appuyez sur ce bouton et jouez des deux mains.



Le point de scission est actuellement situé sur le Do juste devant vous (C4). Cette note est la note la plus basse de la section droite (Upper1 + Upper2).

(a) Réglage du point de scission du clavier

La manière la plus simple de changer le réglage du point de scission consiste à maintenir le bouton [SPLIT] enfoncé, attendre que son témoin clignote et appuyer sur une touche du clavier. Vous pouvez ensuite relâcher le bouton [SPLIT].

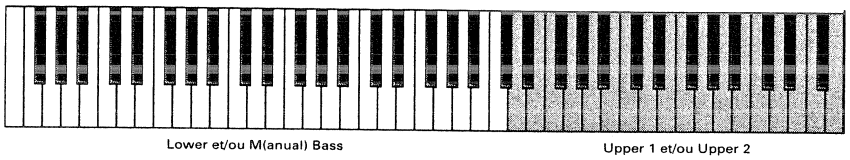


Cette note devient la note la plus basse de la section Droite. Vous êtes libre de placer le point de scission où vous le souhaitez dans la plage comprise entre C2 et C6. Cela peut vous paraître limitatif mais c'est en fait un moyen intelligent de vous assurer que le point de scission n'est pas trop haut ou trop bas et que la section Gauche ou Droite ne se situe pas "au-delà du clavier".

N'hésitez pas à utiliser des superpositions de Parts (Lower + M.Bass et Upper1 + Upper2) à gauche et à droite du point de scission.

■ *Scission Upper2*

Les possibilités du G-800 ne s'arrêtent cependant pas là. Vous pouvez effectivement programmer un deuxième point de scission entre Upper1 et Upper2. Appuyez sur [UP2SPLIT]. Le point de scission par défaut est situé sur G4 (note la plus basse du Part Upper1).



En fait, le G-800 vous permet de jouer trois sons assignés à trois zones distinctes du clavier. En outre, vous pouvez sélectionner la zone de reconnaissance des accords de l'Arranger, c.-à-d. la zone dont les notes alimenteront l'Arranger (voyez page 39).

Pour définir le point de scission UP2, procédez comme pour le point de scission principal: maintenez le bouton [UP2 SPLIT] enfoncé, attendez que le témoin clignote et appuyez sur une touche du clavier. Ensuite, relâchez le bouton [UP2 SPLIT].

Remarque: Lorsque vous appuyez sur [UP2 SPLIT], le témoin du bouton [UPPER2] s'assombrit. Cela ne signifie cependant pas que vous n'entendez plus le Part Upper2.

Remarque: La scission Upper2 ne fonctionne que si le Part Upper1 est actif. Si vous coupez Upper1, vous n'entendrez ni le Tone assigné à Upper1 ni celui assigné à Upper2. En d'autres termes, il est impossible de programmer une scission Upper sans utiliser le son de Upper1. C'est pourquoi le témoin du bouton [UP2 SPLIT] se met à clignoter lorsque vous coupez le Part Upper1 alors le mode UP2 SPLIT est actif.

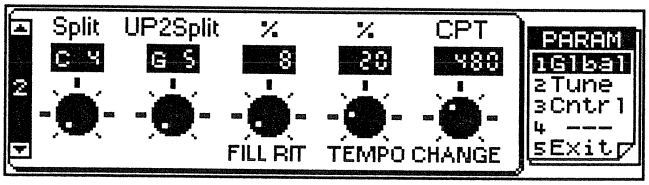
(b) Réglage des points de scission avec les fonction d'écran

Si vous préférez *voir* la note qui fera office de point de scission, vous pouvez déterminer les points de scission principal et Upper2 au moyen d'une fonction d'écran.

(1) Sur la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le menu Parameter.

(2) Il n'est probablement pas nécessaire d'appuyer sur [F1] (Glbal) à ce stade. Rappelez-vous néanmoins que le G-800 a une fonction de mémoire de page de sorte qu'il est bon d'appuyer de toute façon sur [F1].

(3) Appuyez sur [PAGE] ▼ pour sélectionner la deuxième page Global:

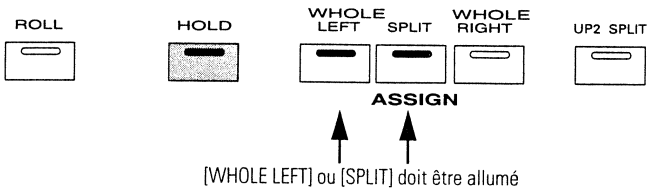


(4) Au moyen de la commande [DRUMS/PART], spécifiez le point de scission principal (celui partageant le clavier entre la zone Gauche et Droite). Servez-vous de la commande [ACCOMP/GROUP] pour spécifier le point de scission UP2 (celui entre Upper2 et Upper1).

(5) Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

Remarque: Si vous êtes satisfait de vos points de scission, sauvegardez-les dans une mémoire Performance (voyez page 57).

■ *Keyboard Mode Hold*



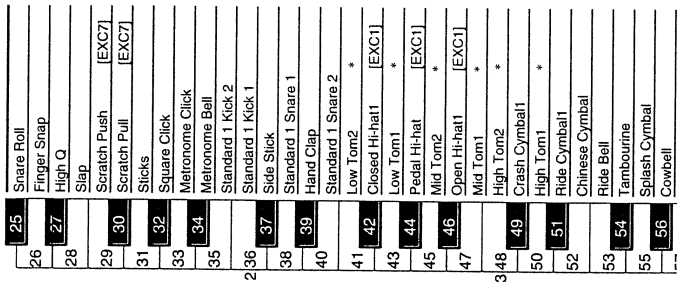
Le G-800 est un instrument qui vous permet de changer de nombreux réglages en temps réel. Comme vous pouvez piloter le Part Lower et l'Arranger simultanément, la sélection d'une autre division de Music Style oblige votre main gauche à quitter le clavier. Si la fonction Keyboard Mode Hold n'est pas activée en mode Whole Left ou Split, le Part Lower cesse de résonner dès que vous lâchez les touches de la zone Gauche. Si vous appuyez sur [HOLD], cependant (le témoin s'allume), les notes du Part Lower continuent à résonner jusqu'à ce que vous jouiez d'autres notes dans la partie Gauche. Il est donc préférable de laisser la fonction Hold activée.

Si les deux Parts Lower et M.Bass sont actifs, la fonction Hold maintient les notes des Parts Lower et M.Bass.

Sélection du Part Manual Drums

Appuyez sur le bouton Keyboard Mode [M.DRUMS] pour attribuer une série de sons de batterie et de percussion (appelée *Drum Set*) au clavier entier, ignorant ainsi tout réglage Keyboard Mode que vous aviez effectué auparavant. En d'autres termes, dès que vous activez le Part M.Drums, les autres Parts Directs (Upper1, Upper2, Lower et M.Bass) sont désactivés. C'est indiqué par le témoin clignotant de tout bouton de Part activé avant la sélection du Part M. Drums.

Le Part M.Drums diffère des autres Parts Directs car il assigne des sons différents à chaque touche. Si vous appuyez sur le C2 (le C ou Do le plus à gauche), vous entendez une grosse caisse. Appuyez sur la touche D2 (le D à droite de C2) pour entendre une caisse claire, etc. Difficile donc de jouer des mélodies en mode Manual Drums. Voyez l'illustration suivante:



■ *Roll*

La fonction Roll vous permet de réaliser de superbes roulements. Appuyez sur le bouton [ROLL] et maintenez n'importe quelle touche enfoncée pendant environ 5 secondes et vous verrez de quoi nous parlons. Vous pouvez changer la résolution de la fonction Roll (voyez page 98). Les roulements seront toujours joués en respectant le tempo affiché dans la fenêtre Tempo. Vérifiez-le en changeant le tempo au moyen du cadran [TEMPO]. Utilisez le levier Modulation (en le poussant loin de vous) pour modifier le volume du roulement. Essayez donc.

4.3 Sélection de Tones pour les Parts Directs

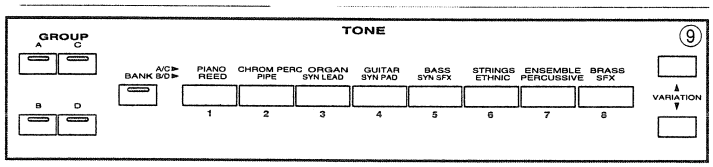
Votre G-800 est livré avec 689 sons, ou *Tones* répartis de la manière suivante:

Nom	Signification
Groups	(A~D) L'unité la plus large. Chaque Group contient tous les éléments décrits ci-dessous.
Banks	(1~8) Les Banks sont des "familles d'instruments" (tels que cuivres, percussion chromatique, etc.). Chaque Bank comprend les éléments repris ci-dessous.
Numéros	(1~8) Les Numéros sont les instruments d'une famille donnée (par exemple. trompette, trombone, etc. du Bank des cuivres).
Variations	(1~...) Les Variations constituent généralement d'autres sons d'un même instrument (comme la trompette avec sourdine).

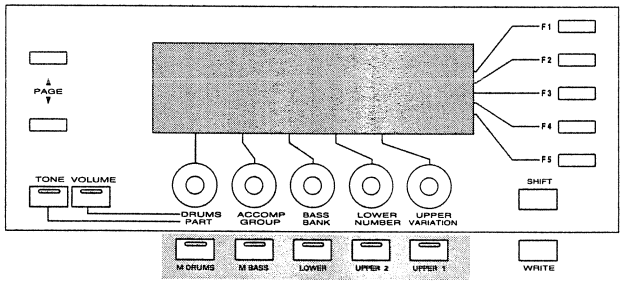
Remarque: La différence entre A/B et C/D est la suivante: les groupes A et B contiennent les sons du G-800 tandis que les groupes C et D contiennent des sons SC-55, MT-32/CM-64. Il y a deux versions de pratiquement chaque Tone: une *ancienne* (SC-55, C/D) et une *nouvelle* (G-800, A/B).

Sélection de Tones au moyen des boutons TONE

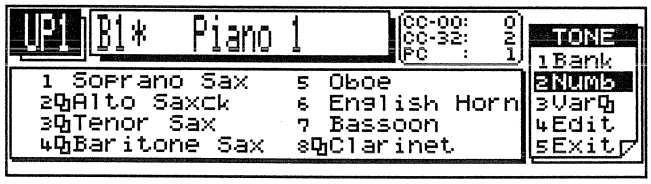
Assignons, par exemple, un nouveau Tone au Part Upper1.



(1) Appuyez sur le bouton de sélection de Part [UPPER1] pour activer le Part Upper1.



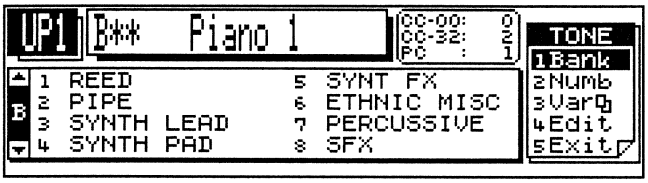
(2) Appuyez sur le bouton GROUP B pour sélectionner ce groupe (le témoin s'allume).



Notez que le nom du Tone c t ë de B1* est toujours l'ancien, Piano1. Il n'y a pas de son de piano dans le Group B, Bank 1. Les Tones de la fenêtre d'information, cependant, sont ceux du Group B, Bank 1 (Soprano Sax, Alto Sax, etc.).

(3) Appuyez sur le bouton [BANK] dans la section TONE (le témoin de ce bouton s'allume).

Notez que l'adresse du Tone à l'écran est B**: Elle indique que vous devez spécifier un Bank et un Numéro.



Les noms de Banks apparaissent dans la fenêtre d'information de sorte qu'il est inutile de regarder les boutons numérotés de la section TONE pour voir quels Banks sont disponibles.

Notez que la lettre B (Group) de la barre de déroulement apparaît sur fond blanc, ce qui signifie que ce groupe n'est pas encore actif. Il ne le deviendra qu'une fois que vous aurez sélectionné un Numéro. Ce système vous permet de "présélectionner" le Group et le Bank et de ne choisir un Numéro que lorsque vous désirez obtenir le nouveau Tone.

(Si vous appuyez sur le bouton [PAGE] ▲, vous appelez la liste de Banks du Group A. Comme le Tone activé (Piano 1) se trouve dans le Group A, la lettre A apparaît en blanc sur fond bleu sur la barre de déroulement.)

(4) Appuyez sur le bouton [5] pour sélectionner le Bank SYNTH FX.

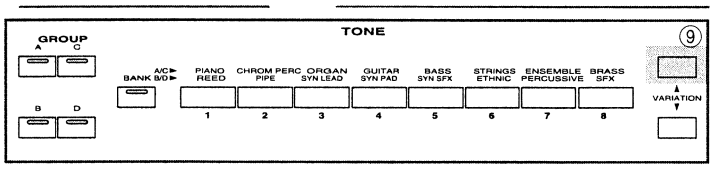
Le Bank 5 du Group B est maintenant actif bien que vous entendiez toujours le son de piano.

(5) Appuyez sur le bouton 2 pour sélectionner le Tone Soundtrack.

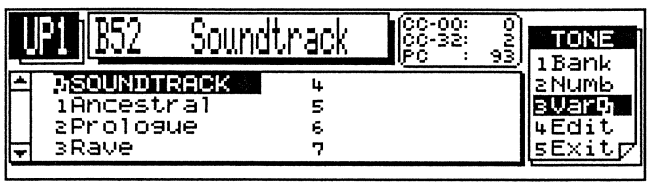
En fait, le G-800 ne sélectionne pas le Tone Soundtrack mais plutôt une Variation de ce Tone (Ancestral). En voici la raison: chaque fois que vous sélectionnez un Tone au moyen de la section TONE, le G-800 appelle le "meilleur" son de la famille de Tones que vous spécifiez. C'est pourquoi le numéro 2 est affiché blanc sur bleu pour indiquer que vous n'avez pas choisi le Tone Soundtrack mais une Variation de cette famille.

L'affichage revient à la page Master et le témoin [TONE] situé dans le coin inférieur gauche de l'écran disparaît peu après que vous ayez spécifié un numéro de Tone.

Si vous préférez sélectionner le Tone Soundtrack au lieu de la Variation, appuyez une fois sur VARIATION ▲.



Cela vous ramènera à l'affichage des Numéros et vous montrera le Tone sélectionné en appuyant sur le bouton VARIATION ▲.



Le ❑ signifie ici que le Tone Soundtrack est le Capital de cette famille de Tones.

Remarque: Si vous préférez que l'écran ne revienne pas à la page Master à ce stade, appuyez sur [TONE] à gauche de l'écran (le témoin s'allume). Dans ce cas, la seule manière de revenir à la page Master consiste à appuyer une fois de plus sur [TONE] (le témoin s'éteint).

■ *Sélection de Tones pour d'autres Parts*

Pour choisir des Tones pour les autres Parts Directs (Upper2, Lower, M.Bass), appuyez d'abord sur le bouton de sélection de Part correspondant et revenez ensuite à l'étape (1). Si vous entendez toujours le Part Upper1 lorsque vous jouez sur le clavier, voyez "Sélection de Parts Directs pour le jeu" en page 23.

Remarque: Vous êtes libre de sélectionner le Tone que vous voulez pour les Parts mentionnés ci-dessus (Upper1, Upper2, Lower, M.Bass). S'il en est ainsi pour le Part M.Bass, rappelez-vous néanmoins que ce Part est monophonique lorsqu'il est superposé au Part Lower.

Remarque: Pour sélectionner un autre Bank dans le même Group, appuyez sur [BANK], puis sur un numéro suivi d'un autre numéro (ou le même) pour sélectionner un Tone dans ce Bank. Il ne faut préciser le Group que si le nouveau Tone appartient à un autre Group.

Remarque: Pour sélectionner un autre Tone au sein du même Bank, appuyez sur un bouton numéroté.

Remarque: Voyez "Effets et égaliseur" en page 81 pour ajouter des effets au Tone sélectionné.

■ *Symboles à l'écran*

Voici la signification des symboles apparaissant à côté des noms de Tones:

Symbole	Exemple	Explication
❑	1 ❑ Piano 1	Il existe quelques Variations pour ce Tone. Appuyez sur VARIATION ▲ ▼ pour en sélectionner une. Dans la fenêtre Variation, ce symbole indique que le Tone en question est le Capital.
⁘	1 ⁘ Piano 1	(Groups C et D uniquement). Ce Tone est un son SC-55 Sound Canvas.
+	1 + Trumpet	(Groups C et D uniquement). Ce Tone est une version échantillonnée d'un son MT-32 or CM-64.

Sélection de Tones au moyen des commandes

Sélectionnons maintenant un Tone avec les commandes.

(1) Appuyez sur [TONE] situé à gauche sous l'écran (le témoin s'allume).

(2) Sélectionnez le Part auquel vous désirez assigner un Tone.

Vous pouvez utiliser soit les boutons de sélection de Part soit la commande [DRUMS/PART]. Veillez cependant à ne pas sélectionner un Part Arranger (ADR, ABS, AC1~AC6) lorsque vous utilisez la commande. Mais laissons cela pour plus tard.

(3) Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner un Group.

Remarque: Cette fois, la sélection du son est effectuée immédiatement. Si vous tournez la commande [ACCOMP/GROUP], vous appelez le Tone du même Bank et Numéro du Group nouvellement sélectionné. Lorsque vous sélectionnez les Tones au moyen des bouton de la section TONE, le G-800 attend toujours que vous spécifiez un numéro de Tone avant de choisir ce Tone (ou sa "meilleure" Variation).

(4) Utilisez la commande [BASS/BANK] pour changer de Bank.

(5) Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour sélectionner un autre numéro.

Remarque: La sélection d'un numéro avec cette commande appelle toujours le Capital de cette famille de Tones. En d'autres termes, la méthode "best of" n'est pas active ici.

(6) Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour sélectionner une autre Variation.

Remarque: Vous pouvez également utiliser n'importe quelle combinaison de ces deux méthodes (section TONE et les commandes) pour sélectionner des Tones.

(7) **Appuyez une fois de plus sur [TONE] pour revenir à la page Master.**

Remarque: La sélection de Tones peut être automatisée au moyen des mémoires Performance (voyez page 57).

4.4 Sélection de Drum Sets pour le Part M.Drums

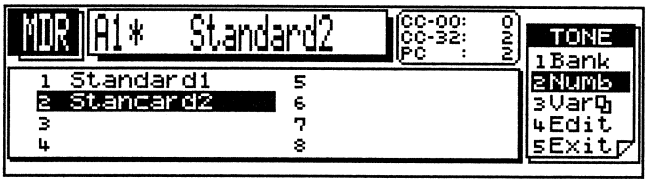
Voici comment sélectionner des Drum Sets pour le Part M.Drums:

(1) **Appuyez sur le bouton Keyboard Mode [M.DRUMS] pour assigner le Part M.Drums au clavier.**

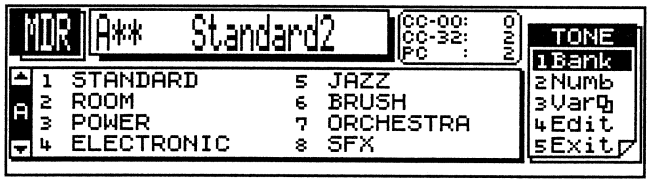
(2) **Appuyez sur le bouton de sélection de Part [M.DRUMS] pour sélectionner le Part M.Drums pour l'édition.**

(3) **Appuyez sur un bouton GROUP (A~D) pour sélectionner un Group.**

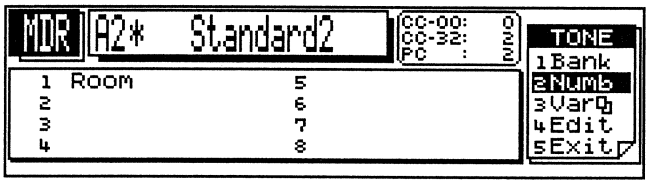
Rappelez-vous que les Groups A et B contiennent les Drum Sets du G-800, tandis que les Groups C et D contiennent les Drum Sets SC-55/MT-32/CM-64.



(4) **Appuyez sur [BANK] (le témoin s'allume).**



(5) **Appuyez sur un bouton numéroté pour sélectionner un Bank (2, par exemple).**



(6) **Comme vous le voyez, il n'y a qu'un Drum Set dans ce Bank. Appuyez donc sur 1 pour sélectionner le Drum Set correspondant.**

Remarque: Après avoir assigné d'autres Tones aux Part Directs, sauvegardez ces réglages dans une mémoire Performance (voyez page 57).

4.5 Qui choisit les Tones? – Tone Change

La sélection de Tones se fait automatiquement en réponse à des messages venant des données de morceau du Recorder (pour les Parts Directs), des Music Styles que vous utilisez (pour les Parts Arranger) ou de la mémoire Performance que vous sélectionnez. Autrement dit, chaque Part du G-800 sélectionnera un autre Tone lorsqu'une des section du G-800 ou un fichier standard MIDI lui demande de le faire.

Cela peut parfois ne pas vous convenir. Dans ce cas, réglez le commutateur Tone Change sur Prf de sorte que la sélection de Tones ne se fasse que par la sélection de mémoires Performance ou par vous-même.

Prf	La sélection de Tones reste active jusqu'à ce que vous sélectionniez un autre Tone ou une mémoire Performance.
Sng	Dans ce cas, les assignations de Tones Directs sont affectées par des changements de programme compris dans le fichier standard MIDI que vous reproduisez. Lorsqu'il est sur Sng, le commutateur de changement de programme réagit aux messages de changement de programme sur disquette. Notez qu'il y a peu de différence entre Prf et Sng tant que vous ne reproduisez pas de fichier standard MIDI.

Remarque: Le commutateur Tone Change ne s'applique qu'aux messages "internes". Les changements de programme reçus via MIDI IN A ou B seront toujours exécutés, quelle que soit la position des commutateurs Tone Change.

Voici comment régler le paramètre Tone Change:

(1) **Appuyez sur [TONE] pour sélectionner le mode Tone.**

(2) **Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F1] (RTime) pour sélectionner le Part Direct.**

(3) **Utilisez les boutons [PAGE] ▲/▼ pour sélectionner le Part dont vous désirez changer le réglage Tone Change.**

Le nom du Part sélectionné apparaît dans la barre de déroulement.

(4) **En vous servant de la commande [DRUMS/PART], réglez le commutateur Tone Change sur Prf ou Sng.**

(5) **Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.**

4.6 Remarques générales

Avant de passer aux fonctions de jeu de votre G-800, voici trois remarques générales.

☛ **La sélection de Tones au moyen de boutons de la section Tone est possible à tout moment.**

En d'autres termes, peu importe la fonction d'écran que vous choisissez ou ce que vous êtes en train de faire, vous toujours sélectionner d'autres Tones pour le Part dont vous avez enfoncé le bouton de sélection en dernier lieu.

☛ **La sélection de Music Style est possible à tout moment.**

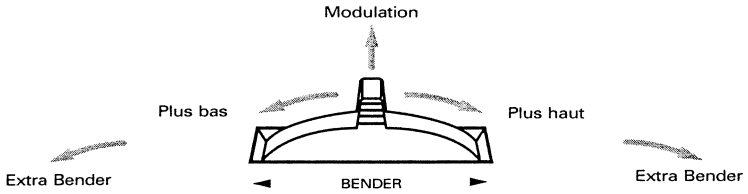
Ici aussi, vous êtes libre de choisir un autre Music Style (voyez page 48) quand vous le voulez. L'écran peut ne pas toujours afficher les pages de sélection de Tone ou de Style mais le G-800 effectue toute opération touchant à la sélection de Tone ou de Style.

☛ **Sauf en mode User Style (voyez page 105), la sélection de mémoire Performance est possible à tout moment.**

4.7 Fonctions de jeu

Votre G-800 vous propose également des contrôles de jeu ainsi que des fonction qui vous permettent d'ajouter de l'expression à votre performance.

Pitch Bend et Modulation



Tournez le levier BENDER/MODULATION vers la droite pour augmenter la hauteur des notes que vous jouez ou vers la gauche pour la diminuer. Relâchez le levier pour revenir à la hauteur standard.

Poussez le levier loin de vous pour ajouter du vibrato aux notes que vous jouez. Relâchez le levier pour supprimer le vibrato.

Fonction Extra Bender

L'axe BENDER de ce levier est d'un type nouveau et vous permet de modifier un paramètre de son sélectionné un peu de la façon dont l'effet Aftertouch est obtenu sur le clavier. Pour modifier le paramètre choisi, tournez le levier BENDER à bout de course vers la droite ou la gauche (la hauteur des notes change) et poussez le encore dans cette même direction tout en jouant une note. Le paramètre sélectionné sera alors modulé (filtre, changement de volume, etc.).

Remarque: L'effet peut d'abord être inaudible. Dans ce cas, appelez la page d'écran Extra Bender (voyez page 100) pour assigner un paramètre et lui affecter une valeur ou pour sélectionner une mémoire Performance préprogrammée (A11~A18, voyez "Sélection d'une mémoire Performance" en page 59).

Voici les paramètres pouvant être assignés à cette fonction Extra Bender:

Pitch	LFO1 Pitch	LFO2 Pitch
TCF Cutoff	LFO1 TVF	LFO2 TVF
Amplitude (volume)	LFO1 TVA	LFO2 TVA
LFO1 Rate	LFO2 Rate	

Transpose et Octave Up/Down

■ *Transpose*

Si vous avez l'habitude de jouer dans une tonalité particulière, la fonction Transpose vous permettra de continuer à jouer dans cette tonalité tout en sonnant dans une autre tonalité. De cette façon, vous pouvez accompagner un chanteur ou un instrument qui chante ou joue dans une autre tonalité que celle dans laquelle vous jouez ce morceau d'ordinaire.

Remarque: La transposition s'applique à tous les Parts sauf aux Parts MDR (Manual Drums) et ADR (Accompaniment Drums).

(a) Réglage de l'intervalle de transposition en temps réel

Pour régler l'intervalle de transposition en temps réel, maintenez le bouton [TRANSPOSE] enfoncé (le témoin s'allume) et appuyez sur OCTAVE [UP] pour relever la hauteur des notes

ou sur OCTAVE [DOWN] pour l'abaisser. Chaque pression sur ces touches correspond à un demi-ton. Pour transposer dans la tonalité de Sol, maintenez [TRANSPOSE] enfoncé et appuyez sur OCTAVE [UP] à six reprises (ou cinq fois sur OCTAVE [DOWN]). Vous pouvez vous demander pourquoi appuyer six fois sur [UP] plutôt que sept fois (7 demi-tons constituent une quinte parfaite). Cela s'explique du fait que le réglage usine de l'intervalle de transposition est "+1". La fonction Transpose ne vous permet pas de spécifier "0" (soit Do ou pas de transposition) de sorte que, lorsque vous transposez vers le bas, vous passez de "1" à "–1". C'est pourquoi il ne faut appuyer que cinq fois sur [DOWN] pour transposer vers le bas dans la tonalité de Sol).

Une pression sur le bouton [TRANSPOSE] vous permet d'alterner entre la nouvelle tonalité (le témoin [TRANSPOSE] s'allume) et la tonalité normale (le témoin [TRANSPOSE] s'éteint).

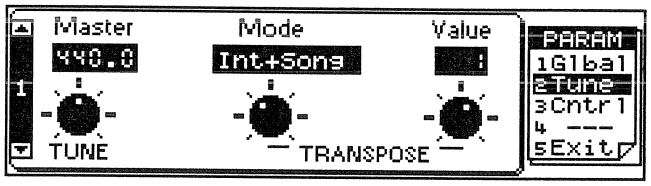
(b) Réglage de l'intervalle de transposition à l'écran

Si vous préférez régler l'intervalle de transposition de manière plus "savante", voici comment faire:

(1) A la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le mode Paramètre.

(2) Appuyez sur [F2] (Tune).

(3) Si nécessaire, utilisez les boutons [PAGE] ▲/▼ pour sélectionner la première page Param\Tune.



(4) Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour régler l'intervalle de transposition (–11~11).

Remarque: Vous ne pouvez pas sélectionner la valeur de transposition "0" car ce réglage (pas de transposition) n'a pas de sens. Pour revenir à la tonalité normale, appuyez sur le bouton [TRANSPOSE] et veillez à ce que son témoin s'éteigne.

Vous pouvez également sélectionner un autre mode de transposition au moyen de la commande [BASS/BANK]:

Mode	Explication
Int	Si le témoin [TRANSPOSE] est allumé, seuls les Parts Directs et Arranger seront transposés.
Song	Seuls les Parts du morceau Recorder seront transposés.
MIDI	Si le témoin [TRANSPOSE] est allumé, seules les notes reçues via MIDI IN A/B seront transposées. En fait le résultat est le même qu'avec le paramètre Rx Shift du mode MIDI.
Int+Song	Si le témoin [TRANSPOSE] est allumé, les Parts Directs et Arranger ainsi que les Parts Recorder seront transposés.
Int+MIDI	Si le témoin [TRANSPOSE] est allumé, les Parts Directs et Arranger ainsi que toutes les notes reçues via MIDI seront transposés.
Song+MIDI	Si le témoin [TRANSPOSE] est allumé, les Parts du morceau Recorder ainsi que toutes les notes reçues via MIDI seront transposés
All	Tous les Parts et toutes les notes reçues seront transposés.

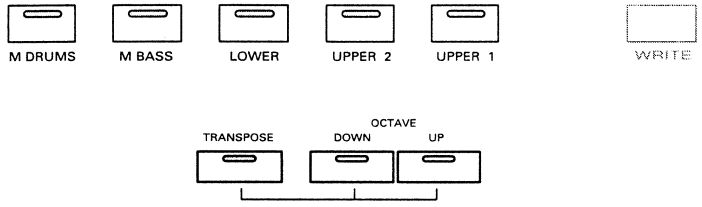
Comme vous pouvez le constater, la fonction Transpose est extrêmement souple. Les options Int+Song et All sont probablement celles que vous utiliserez la plupart du temps. Int peut

s'avérer utile pour ne transposer que les Parts Directs et vous permettre d'accompagner un morceau Recorder dans "votre" tonalité tout en produisant la tonalité du morceau.

Remarque: Les Parts MDR et ADR ne sont jamais transposés car cela n'aurait aucun sens. Après tout, chaque note d'un Part MDR/ADR se voit attribuer un son de percussion différent et si vous les transposiez, vous devriez appuyer sur des touches différentes pour obtenir le son que vous voulez.

(5) Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

■ *Octave Up/Down*



Les boutons OCTAVE [UP] et [DOWN] vous permettent de transposer des Parts Directs d'une octave vers le haut ou vers le bas. Avant de pouvoir opérer cette transposition d'une octave vers le haut (UP) ou vers le bas (DOWN) pour un Part Direct, il faut d'abord sélectionner ce dernier à la page Master au moyen de son bouton de sélection de Part.

Pour transposer le Part Lower d'une octave vers le bas, par exemple, appuyez d'abord sur [LOWER] (le témoin s'allume) et puis sur OCTAVE [DOWN] (le témoin s'allume).

Ensuite, vous pouvez appuyer sur d'autres boutons de sélection de Part pour effectuer la même (ou une autre) transposition. En d'autres termes, l'octave choisi sera conservé même si vous sélectionnez un autre Part Direct après avoir activé Octave Up ou Down pour un Part.

Remarque: Le Part MDR ne peut pas être transposé.

Truc: *Le mode Octave sélectionné reste en vigueur lorsque vous assignez un nouveau Tone à un Part Direct donné. Si vous ne désirez pas effectuer ce glissement d'octave avec le nouveau Tone, coupez la fonction Octave Up ou Down pour le Part en question.*

Pédale de maintien (Hold)

La fonction Hold peut servir pour les Parts suivants, individuellement ou en combinaison:Upper1, Upper2, Lower et M.Bass à condition que vous choisissiez le mode Keyboard WHOLE LEFT ou WHOLE RIGHT. En mode SPLIT (scission), la fonction Hold de la pédale de maintien ne fonctionne que pour le Part se trouvant le plus à droite. Si Upper1 et 2 sont superposés, la fonction Hold s'appliquera à tous les deux. En mode UP2 Split, cependant, la fonction Hold ne sera active que pour le Part Upper1.

Commutateur au pied assignable

Vous pouvez brancher un commutateur au pied DP-2, DP-6 ou Boss FS-5U, disponible en option, à la borne FOOTSWITCH afin de remplir diverses fonctions. Si vous ne changez pas les réglages usine, ce commutateur au pied vous permettra de lancer et d'arrêter la reproduction de l'Arranger.

Pédale d'expression

Si vous raccordez une pédale EV-5 ou EV10, disponible en option, à la borne EXPRESSION PEDAL vous pouvez piloter le volume de tous les Parts au pied. Vous pouvez inverser l'effet

d'expression de la pédale et préciser les Parts qui ne doivent pas être contrôlés par la pédale d'expression (voyez page 100).

Métronome

Le G-800 propose deux fonctions métronome. La première est le métronome dont le signal sort via la borne METRONOME OUT à laquelle vous pouvez brancher un casque stéréo et résoudre ainsi les problèmes de timing de votre batteur. Notez que le signal de métronome n'est pas nécessairement envoyé aux bornes STEREO OUTPUT. Vous pouvez donc continuer à jouer sans être dérangé par le métronome.

Voyez aussi la page 103 pour savoir comment utiliser la fonction métronome. Ce signal de métronome peut être transmis aux bornes STEREO OUTPUT (et PHONES), ce qui est parfois utile pour enregistrer des User Styles ou travailler avec la fonction Recorder.

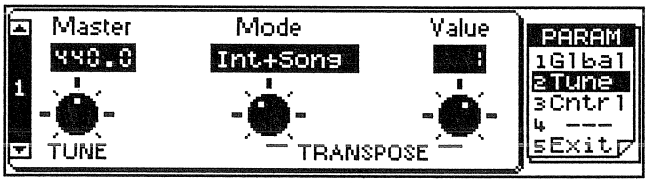
Master Tune

Il ne s'agit pas à proprement parler d'une fonction de jeu mais elle vous permet d'accorder votre G-800 en fonction d'instruments acoustiques qui ne peuvent être accordés.

(1) A la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le mode Paramètre.

(2) Appuyez sur [F2] (Tune).

(3) Utilisez les boutons [PAGE] ▲/▼ pour sélectionner la première page Param\Tune.



(4) Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour accorder votre G-800 en fonction de l'instrument acoustique.

La valeur affichée (440.0Hz) constitue la hauteur standard pour la note A4 (La4).

Remarque: Le réglage Master peut être sauvegardé dans une mémoire Performance avec d'autres réglages. Cela vous permet de rappeler immédiatement votre accordage "flûte à bec" (instrument tristement célèbre pour son "désaccord" chronique; reconnaissons qu'un hautbois est également très difficile à accorder).

(5) Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

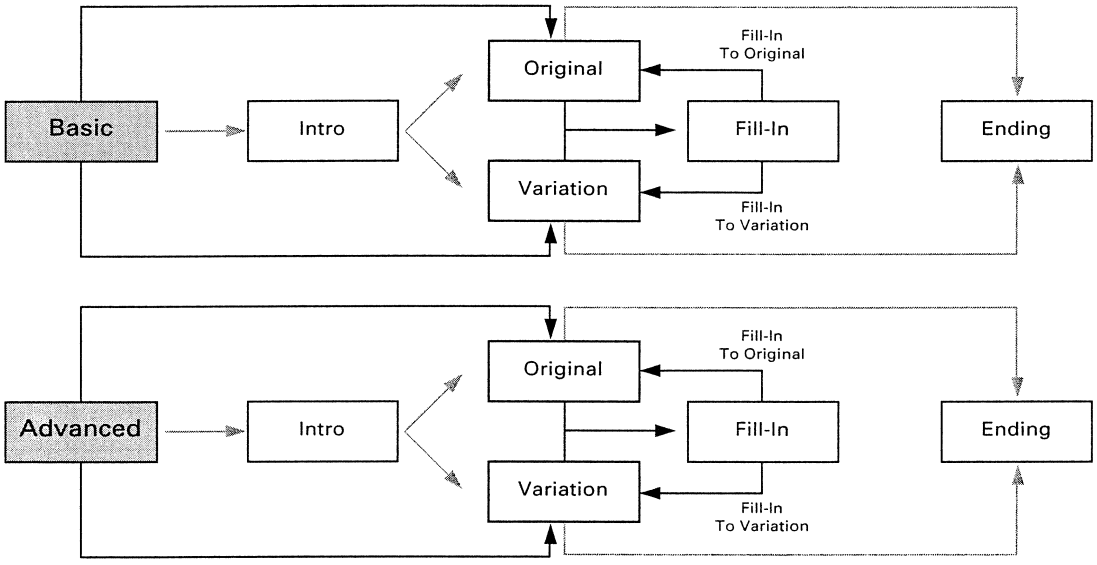
5. Jouer avec accompagnement – Arranger

Avant de vous montrer comment sélectionner des Music Styles, voyons un peu leur structure.

5.1 Arranger et Music Styles

Considérez les Music Styles de l'Arranger comme votre groupe d'accompagnement. L'illustration suivante vous montre que cette suggestion n'est pas aussi saugrenue qu'il n'y paraît car votre G-800 est capable de jouer plusieurs "variations" (appelées *divisions*) d'un accompagnement donné. Il ne vous reste plus qu'à choisir un type de musique: salsa, rhumba, pop-rock ou big band.

Vous êtes le dirigeant du groupe ce qui signifie que vous devez expliquer aux membres de votre groupe ce qu'ils doivent jouer. En d'autres termes, vous devez leur dire le nombre de mesures que chaque partie du morceau contient et comment la mélodie et/ou le solo doi(ven)t être accompagné(s).



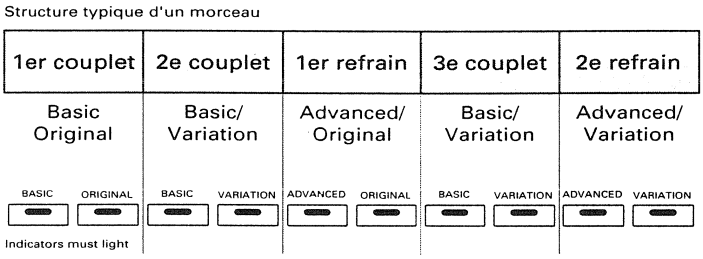
Lignes grises: Intros et Endings facultatifs.
Appuyez sur [BASIC] ou [ADVANCED] pour choisir le niveau

Chaque carré blanc dans l'illustration ci-dessus représente une *division*. Bien que vous n'ayez pas besoin de ce terme ici, cela vous aidera à comprendre comment programmer vos propres Styles. Une division est *une* des versions de l'accompagnement (ou Music Style) choisi. Comme vous le voyez, vous disposez de deux modes: *Basic* et *Advanced*, constitués chacun de deux divisions appelées *Original* et *Variation*.

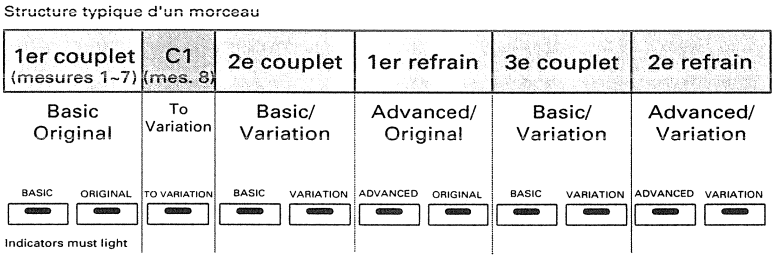
Comme son nom l'indique, *Basic* est le niveau d'accompagnement "normal"; il ne contient que les ingrédients de base d'un accompagnement professionnel. Le niveau *Advanced*, par contre, peut soit proposer une autre version du Music Style sélectionné soit une version plus élaborée de ce Style. Les deux niveaux (Basic et Advanced) vous laissent le choix entre l'accompagnement *Original* ou une alternative (appelée *Variation*). Cette dernière ajoute souvent

un ou deux Parts à l'accompagnement et peut, par exemple, utiliser des trompettes puissantes au lieu de trompettes avec sourdine.

En tant que dirigeant du groupe, vous devez donc dire aux musiciens ce qu'ils doivent jouer et quand. Si vous voulez que l'accompagnement devienne de plus en plus complexe, voici une séquence utile:



D'autres éléments peuvent vous aider à peaufiner l'accompagnement. Au lieu de passer abruptement au niveau Advanced/Original, vous pourriez jouer une transition pour annoncer une nouvelle partie du morceau. C'est la fonction de Fill In [TO VARIATION] et [TO ORIGINAL]:



Voyez "Fonctions Music Style" en page 41 pour en savoir plus sur les divisions et fonctions de Music Style qui vous permettent de créer un accompagnement professionnel.

Parts de l'Arranger

Chaque accompagnement (ou Music Style) peut contenir jusqu'à huit partitions:

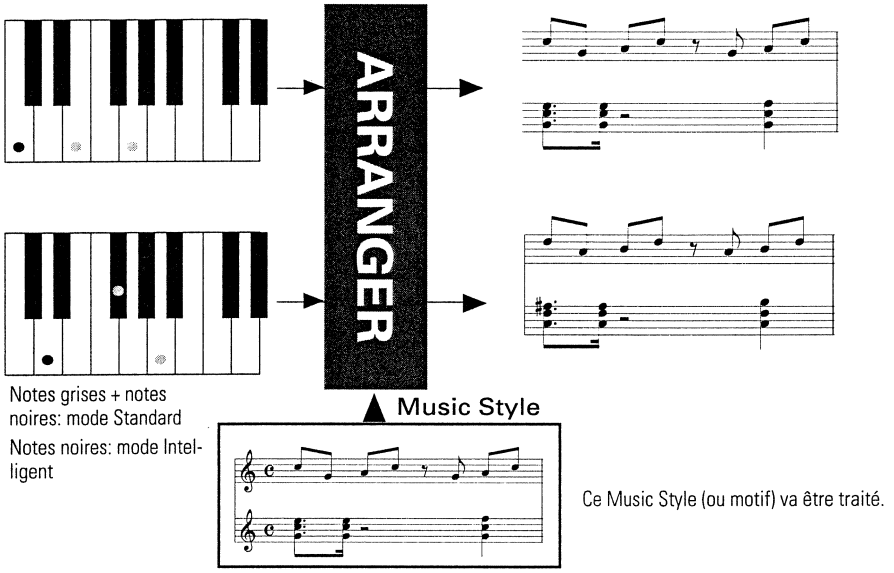
Part	Explication
A. Drums	Batterie d'accompagnement. Ce Part pilote les sons de batterie et de percussion du Drum Set assigné au Part ADR.
A. Bass	Basse d'accompagnement. Ce Part joue la ligne de basse du Music Style choisi.
Ac1~Ac6	Il s'agit des Parts d'accompagnement mélodiques. Selon le Music Style choisi, il peut arriver que seuls quelques uns de ces Parts ne jouent: cela peut aller d'une ligne de piano, de guitare, d'orgue à une ligne pour une nappe de synthé. Les Parts accompagnement ne jouent pas tous des accords.

Les Parts A. Bass et Ac se basent sur les accords ou les notes que vous jouez dans la *zone de reconnaissance d'accords*, c.-à-d. la zone que vous avez définie et attribuée à l'Arranger au moyen des boutons Assign [LEFT] et [RIGHT].

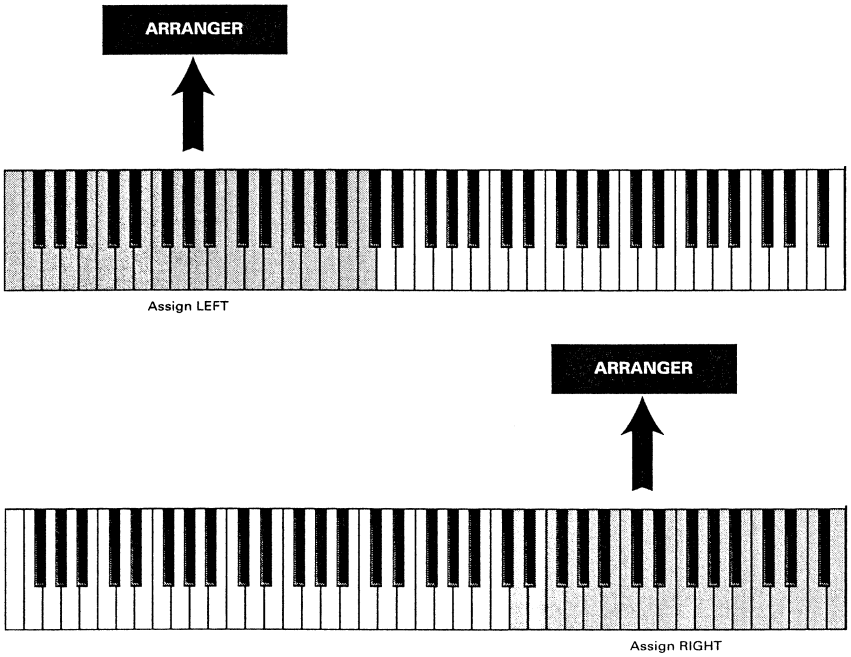
Si vous démarrez l'Arranger sans jouer d'accord dans la zone Assign, vous n'entendrez que la batterie du Music Style sélectionné. Dans la plupart des cas, cependant, le G-800 aura déjà mémorisé un accord, de sorte que vous entendrez l'accompagnement complet.

5.2 Sélection de la zone de reconnaissance d'accords

L'Arranger du G-800 est interactif. Il s'agit en fait d'un processeur qui utilise un "motif" (la division du Music Style) et le transpose en temps réel en fonction des notes que vous jouez dans la zone de reconnaissance d'accords (voyez plus bas), de sorte que l'accompagnement joue toujours dans la tonalité que vous spécifiez. Toutes les divisions de Style de l'Arranger sont programmées pour jouer dans la tonalité que vous choisissez en appuyant sur les touches correspondantes dans la zone de reconnaissance d'accords du clavier.



Vous devez également préciser la moitié du clavier sur laquelle le G-800 doit repérer les accords. Bien que vous utiliserez souvent Assign [LEFT], vous pourriez également appuyez sur [RIGHT] pour que l'Arranger épie la moitié droite du clavier. Notez qu'il est possible d'activer les deux moitiés du clavier afin d'alimenter l'Arranger avec tous les accords joués.



La plage des moitiés Gauche et Droite du clavier peu t être définie au moyen du paramètre *Keyboard Mode* Split (voyez page 25). En d'autres termes, le point de scission (Split) que vous choisissez pour les Parts Directs est aussi le point de scission entre les zones de reconnaissance d'accords Gauche et Droite (Arranger *Chord).*

5.3 Sélection du mode Arranger Chord

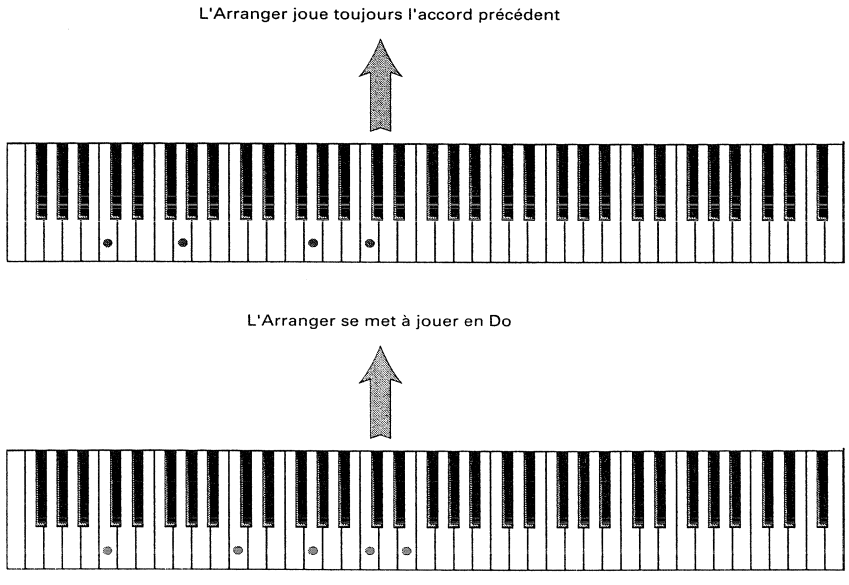
Avant d'utiliser un Music Style, vous devez effectuer quelques choix. Le plus important consiste à préciser la manière dont les informations de notes seront envoyées à l'Arranger pour qu'il joue le Music Style dans la bonne tonalité. Vous avez le choix entre trois possibilités:

Standard

Une pression sur le bouton [STANDARD] (le témoin s'allume) signifie que vous choisissez le mode normal de reconnaissance d'accords. En mode Standard, l'accompagnement mélodique reproduit les accords que vous jouez dans la zone Arranger Chord Assign (ou zone de reconnaissance d'accords) du clavier. Si vous ne jouez qu'une note dans cette zone, l'accompagnement ne jouera que cette note; il considérera donc que vous avez délibérément "oublié" le reste de votre accord. Notez que pour que votre Music Style joue un accord majeur, mineur ou de septième, il suffit de jouer deux notes. D'autres accords plus complexes demandent que vous appuyez sur trois ou quatre touches.

Piano Style

Au lieu d'appuyer sur [STANDARD], vous pourriez appuyer sur [PIANO STYLE] (le témoin s'allume) pour changer la méthode de reconnaissance d'accords. Piano Style signifie que vous pouvez jouer sur votre G-800 comme vous le feriez sur un piano. Dans ce mode, il vaut mieux n'activer que le Part Upper1 (mode Whole Right) afin de ne jouer qu'*un* Part Direct sur tout le clavier. Le mode Piano Style fonctionne comme suit: l'Arranger décode chaque accord joué – quelle que soit la façon dont vous le jouez. Pour faire en sorte que l'Arranger joue un autre accord, vous devez jouer au moins les trois notes qui constituent l'accord. Vous pouvez jouer plus que les trois notes d'accord mais souvenez-vous que deux notes ne suffiront pas pour que l'Arranger suive. Vous pouvez également activer les deux boutons [LEFT] et [RIGHT] pour que le clavier entier devienne la zone de reconnaissance d'accords.



Intelligent

Appuyez sur [INTELLIGENT] (le témoin s'allume) si vous voulez que l'Arranger ajoute les notes manquantes de l'accord. Voyez le *Manuel de référence*: vous y trouverez un tableau des accords intelligents et la manière de les jouer. Le G-800 peut traiter pratiquement tous les accords... et pour cela, il vous suffit de jouer maximum trois notes (deux pour les accords mineurs et de septième et une seulement pour les accords majeurs)! C'est probablement le mode que vous utiliserez le plus souvent.

5.4 Inversion et Hold

Inversion

Appuyez sur le bouton [INVERSION] (le témoin s'allume) pour changer la façon dont l'Arranger lit les accords. Si le témoin n'est *pas* allumé, le Part A.Bass joue la fondamentale des accords qui alimentent l'Arranger tandis que les accords des Parts Ac1~6 sont produits de façon à éviter les intervalles d'un demi-ton (pour accords complexes) qui produisent invariablement de la cacophonie.

Si vous activez l'Inversion, vous disposez de plus de liberté artistique car *vous* spécifiez la note jouée par le Part A.Bass. Activez la fonction Inversion pour des morceaux qui reposent davantage sur la basse que sur des motifs d'accords (par exemple Do – Do/Si – Do/Si♭, etc.).

Hold

Appuyez sur Arranger Chord [HOLD] (le témoin s'allume) pour que l'Arranger continue à jouer. Dès que vous jouez un autre accord, l'accompagnement change mais tant que vous ne jouez pas d'accords, l'accompagnement mélodique continue à jouer l'accord spécifié préalablement. Si vous n'activez pas la fonction Hold, l'accompagnement mélodique s'arrête dès que vous lâchez les touches de la zone alimentant l'Arranger.

5.5 Fonctions Music Style

Lancer un Music Style

Il y a plusieurs manières de faire démarrer les Music Styles:

(1) **Appuyez sur le bouton [START/STOP] (le témoin s'allume) pour lancer immédiatement l'Arranger.**

OU:

(2) **Arrêtez la reproduction du Style en cours (voyez plus bas) et appuyez sur le bouton [INTRO] (le témoin s'allume) pour faire démarrer la reproduction du Style avec une introduction musicale.**

La longueur de l'Intro dépend du Style que vous avez choisi. A la fin de l'Intro, l'Arranger commence à jouer la division du Music Style que vous avez sélectionné au cours de l'Intro. Vous pouvez choisir une division (Basic, Original, etc.) avant la fin de l'Intro.

OU:

(3) **Appuyez sur Synchro [START] (le témoin clignote) et jouez un accord (ou juste une note en mode Intelligent, voyez page 41). L'Arranger commence aussitôt que vous avez joué une note dans la zone de reconnaissance d'accords (voyez page 39).**

Remarque: Ne jouez pas de changements d'accords pendant l'Intro. A la différence des accompagnements "normaux", les motifs d'introduction contiennent généralement des changements d'accords. La fonction de reconnaissance d'accords n'est pas désactivée durant la reproduction de l'Intro ou de l'Ending de sorte que le début d'un morceau puisse sauter d'une tonalité à l'autre.

Une autre façon de lancer la reproduction s'appelle Fade In (voyez page 47).

Arrêt d'un Music Style

Il y a trois façon d'arrêter la reproduction d'un Style:

(1) **Appuyez sur [START/STOP] pour arrêter immédiatement la reproduction.**

(2) **Appuyez sur [ENDING] (le témoin clignote) pour activer la fonction Ending (fin). Le motif Ending (ou coda) commencera au début de la mesure suivante.**

Remarque: Ne jouez pas de changements d'accords pendant l'Ending. A la différence des accompagnements "normaux", les motifs de fin contiennent généralement des changements d'accords. La fonction de reconnaissance d'accords n'est pas désactivée durant la reproduction de l'Intro ou de l'Ending de sorte que la fin d'un morceau puisse sauter d'une tonalité à l'autre.

(3) **Appuyez sur [SYNCHRO STOP] et relâchez toutes les touches dans la zone de reconnaissance d'accords du clavier. L'accompagnement s'arrête alors.**

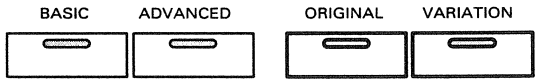
Il est inutile de redémarrer la reproduction du Style manuellement si vous avez également activé Sync Start (le témoin s'allume).

Une autre manière de terminer un morceau consiste à utiliser la fonction Fade Out (voyez page 47).

Sélection d'une autre division de Style

Comme nous l'avons dit plus haut, vous pouvez "professionaliser" votre performance avec l'Arranger en sélectionnant divers motifs d'accompagnement. Voici les niveaux et les divisions que vous pouvez sélectionner:

■ *Basic et Advanced*



Appuyez sur le bouton [BASIC] pour sélectionner la version Basic du Music Style (voyez page 37 pour en savoir plus sur Basic et Advanced). Appuyez sur le bouton [ADVANCED] pour sélectionner le niveau d'accompagnement avancé.

Remarque: Vous ne pouvez activer qu'un seul de ces niveaux à la fois. Une pression sur [BASIC] coupera le niveau [ADVANCED] et vice versa.

Appuyez sur le bouton [ORIGINAL] pour sélectionner l'accompagnement "normal" Basic. Comme nous l'avons mentionné plus haut, Basic/Original est le motif d'accompagnement le plus élémentaire parmi les quatre disponibles. Vous pouvez choisir un deuxième niveau d'accompagnement en appuyant sur [VARIATION] en mode Basic. Vous pouvez faire de même pour le niveau Advanced, ce qui vous donne un total de quatre motifs d'accompagnement par Music Style (que vous pouvez encore multiplier par trois: voyez le paragraphe suivant).

■ *Majeur, mineur, septième*

Voici une division de Style "invisible". Vous verrez, avec le temps, que les motifs Intro et Ending changent en fonction de l'accord que vous jouez. Vous avez trois possibilités:

Avant d'aller plus loin, appuyez sur Music Style [BANK] B, Numéro 4, puis 5 pour sélectionner le Style *B45 Musette* (voyez page 48 pour la sélection de Styles). Appuyez sur [INTRO], Synchro [START], et Synchro [STOP]. Les témoins correspondants doivent s'allumer. (Appuyez sur [INTRO] avant d'effectuer les opérations suivantes.)

Type d'accord	Résultat
Majeur (M)	Appelle le premier niveau d'accompagnement (accord majeur)
Mineur (m)	Appelle le deuxième niveau d'accompagnement. Essayez en jouant un accord Do majeur; appuyez une fois de plus sur [INTRO] et jouez un accord Do mineur.
Septième (7)	Chaque fois que vous jouez un accord de septième, vous activez encore un autre niveau d'accompagnement. Essayez en jouant d'abord un Do majeur et puis un accord de septième.

Vous pouvez ainsi multiplier le nombre de certaines divisions (telles que les Intros et Endings) par trois!

Remarque: Le G-800 est pourvu d'une fonction qui vous permet d'assigner librement divers types d'accords (7/5, dim etc.) à un de ces niveaux (voyez page 94).

■ *Fills: To Original et To Variation*

Coupez la fonction Synchro [STOP] et activez la fonction Arranger Chord [HOLD]. Lancez la reproduction du Style choisi en appuyant sur [START/STOP].

Fill In [TO ORIGINAL] et [TO VARIATION] sont deux fills (ou transitions) que vous pouvez utiliser à la fin d'une phrase musicale (couplet, refrain ou pont). Ces deux boutons font deux choses à la fois:

	En mode Original	En mode Variation
TO ORIGINAL	Joue le Fill Original.	Joue le Fill Original et sélectionne le niveau Original.
TO VARIATION	Joue le Fill Variation et sélectionne le niveau Variation	Joue le Fill Variation.

Appuyez sur ces boutons. Commencez avec [TO VARIATION], puis appuyez sur [TO ORIGINAL].

Considérez un Fill comme le moment du morceau où le batteur peut jouer un roulement tandis que le bassiste et le claviériste varient leur accompagnement en ajoutant des notes ci et là.

Les Fill-Ins durent une mesure mais vous pouvez produire des Fills plus courts en procédant comme suit: appuyez sur [TO VARIATION] ou [TO ORIGINAL] au premier, deuxième ou troisième temps d'une mesure (soit le 1er ou 2ème temps d'une mesure 3/4) pour lancer le Fill immédiatement. Il durera jusqu'à la fin de la mesure en cours. Si vous appuyez sur le bouton [TO VARIATION] ou [TO ORIGINAL] au dernier temps de la mesure en cours, le Fill commencera sur le temps suivant et durera toute une mesure.

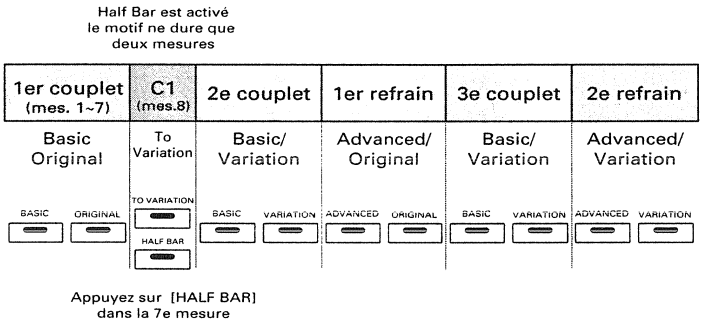
Remarque: Vous pouvez également lancer la reproduction de Style avec [TO ORIGINAL] ou [TO VARIATION]. Une fois de plus l'Arranger choisira le niveau (Original ou Variation) du Fill.

Tip: *L'Intro et l'Ending du Style sélectionné ne peuvent servir de Fills. Voyez "Intro et Ending" pour en savoir plus.*

N'arrêtez pas la reproduction du Style.

Fonctions Fill complémentaires: Fill In Half Bar et Fill In Rit

Certains morceaux pop en 4/4 contiennent des mesures qui ne durent que deux temps. La place habituelle de telles mesures est entre le premier et le deuxième couplet. Une autre position favorite de ces "demi-mesures" est située à la fin du refrain ou du pont. Votre G-800 vous permet de reproduire ces "anomalies". Appuyez sur Fill In [HALF BAR] (le témoin s'allume) pour activer la fonction Half Bar. Cela ne change pas la reproduction du Style. Half Bar ne sera actif que lorsque vous appuyez sur [TO ORIGINAL] ou [TO VARIATION] et jouera alors la moitié du nombre de temps compris dans le Fill que vous avez choisi.



Le bouton [RIT], quant à lui, est probablement plus adapté aux ballades. Activez-le (le témoin s'allume) pour faire ralentir ("ritardando") le Fill suivant (To Original ou To Variation). Faites donc un essai: appuyez sur [RIT] (le témoin s'allume) et appuyez soit sur [TO ORIGINAL] ou [TO VARIATION]. Observez la fenêtre Tempo.

Le tempo va ralentir pendant le Fill. A la fin du Fill, le Style reviendra au tempo précédent (cela s'appelle "a tempo"). Si c'était trop rapide pour vous, appuyez simplement sur le même bouton Fill tout en gardant l'écran à l'oeil.

Désactivez Fill In [RIT] (et [HALF BAR]) et arrêtez la reproduction du Style.

Intro et Ending

Une fois le Style arrêté, appuyez sur [INTRO] (le témoin s'allume) pour faire démarrer la reproduction du Style en commençant par une introduction musicale. N'oubliez pas d'appuyer sur [START/STOP] (ou d'activer Synchro [START]) pour lancer la reproduction du Style.

La longueur de l'introduction dépend du Style sélectionné. Certaines Intros comprennent deux mesures, d'autres huit, etc. Il est également possible d'utiliser la fonction Intro avec Sync Start (voyez ci-dessous).

Pendant la reproduction de l'Intro, le témoin du bouton [ORIGINAL] ou [VARIATION] clignote pour indiquer que cette division sera sélectionnée à la fin de l'Intro. Pendant la reproduction de l'Intro, vous pouvez appuyer sur [ORIGINAL] ou [VARIATION] (le témoin correspondant clignote) pour sélectionner une autre division qui commencera à la fin de l'Intro.

Remarque: Vous pouvez également appuyer sur [INTRO] au milieu d'un morceau. Dans ce cas, le témoin va clignoter jusqu'à la fin de la mesure en cours et s'allumera au premier temps de la mesure suivante pour indiquer que l'Arranger joue le motif d'introduction.

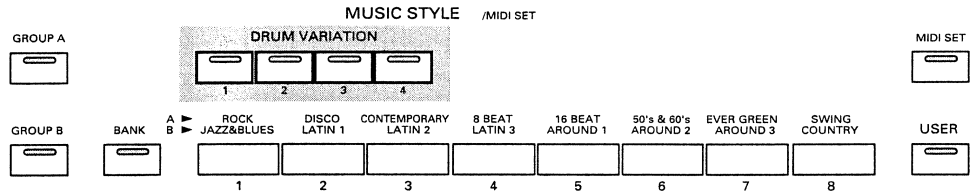
Tip: *L'Intro est "renouvelable" ce qui signifie que vous pouvez appuyer une fois de plus sur le bouton [INTRO] pendant le motif d'introduction. Si vous le faites sur le quatrième temps de la première mesure de l'Intro, vous reprendrez l'Intro au début dès la deuxième mesure. Bien que cette fonction ne soit vraiment utile que pour certains motifs (ceux qui ne commencent pas par un roulement de batterie, par exemple), vous pourriez combiner cette technique avec la fonction Fade Out (voyez page 47) afin de personnaliser davantage encore vos fins de morceaux.*

Si vous appuyez sur [ENDING] pendant la reproduction du Style, son témoin clignotera jusqu'à la fin de la mesure en cours et puis s'allumera au premier temps de la mesure suivante pour indiquer que l'Arranger joue le motif final. La fonction Ending vous offre un motif final pour vos morceaux. Ici aussi, la longueur du motif dépend du Style sélectionné.

La reproduction du Style s'arrête la fin du motif Ending.

Tip: *Les motifs Intro et Ending du Style sélectionné peuvent également servir de "fills". De même, vous pourriez commencer un morceau avec le motif Ending et le terminer avec l'Intro. N'oubliez cependant pas que la longueur des Intros et Endings varie d'un Style à l'autre. Avant de les utiliser, essayez-les et voyez si le nombre de mesures convient à l'usage que vous voulez en faire. De plus, la reproduction du Style s'arrête après le motif Ending: ne l'oubliez pas quand vous utilisez Ending comme motif d'introduction.*

Changement de l'accompagnement de batterie

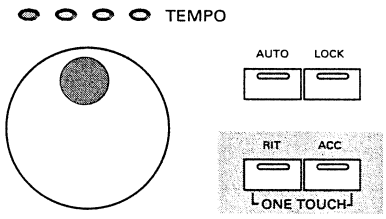


Votre G-800 vous permet de modifier l'accompagnement de batterie en temps réel. La sélection d'un niveau Drum Variation ajoute (ou supprime) des instruments de batterie et de percussion. Les changements (les ajouts ou retraits de sons) sont préprogrammés.

Une pression sur le bouton Drum Variation [4] appelle tous les Parts de batterie et percussion du Style sélectionné. Si vous appuyez sur Drum Variation [3], vous remarquerez que un ou deux sons de percussion (les congas, par exemple) disparaissent. Appuyez sur Drum Variation [1] pour sélectionner l'accompagnement le plus simple du Style actuel, ou sur [2] pour un Part Drum légèrement plus étoffé.

Autres fonctions utiles de reproduction de Style

■ *One Touch*



Il est probable que vous utiliserez régulièrement la fonction One Touch car elle rend bon nombre de tâches automatiques.

Appuyez simultanément sur [RIT] et [ACC] pour activer le programme One Touch. L'écran réagit en plaçant une flèche (◄) à côté du nom du Style (p.ex. A11◄ HardRock). Il se peut que vous deviez maintenir les boutons enfoncés pendant environ une seconde pour activer ou désactiver One Touch. Si vous sélectionnez un Music Style alors que One Touch est actif, le G-800 charge automatiquement ce qui suit:

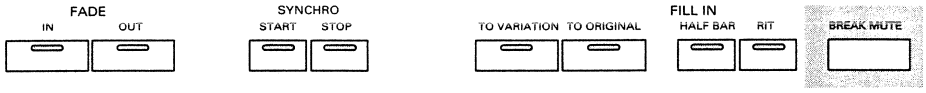
- Arranger Chord [STANDARD] (allumé) et [HOLD] (allumé)
- Tempo du Preset Style
- Synchro [START] (allumé)
- Un Tone pour Upper1 et Upper2 adapté au Style sélectionné

- Mode Keyboard [SPLIT]
- Réglages Reverb, Chorus et Delay adéquats pour Upper1 et Upper2.

One Touch est pratique lorsque vous devez répondre à certaines demandes de la salle alors que vous savez qu'aucune de vos mémoires Performance ne contient de réglages adéquats. Pour votre propre "répertoire", cependant, utilisez plutôt les mémoires Performance (voyez page 57): c'est plus efficace.

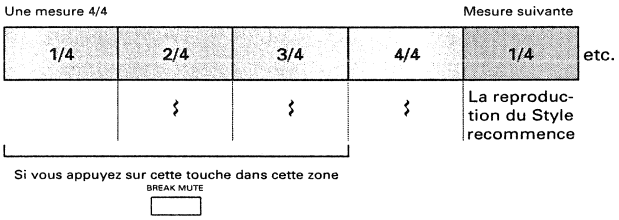
Remarque: One Touch est annulé dès que vous sélectionnez une mémoire Performance.

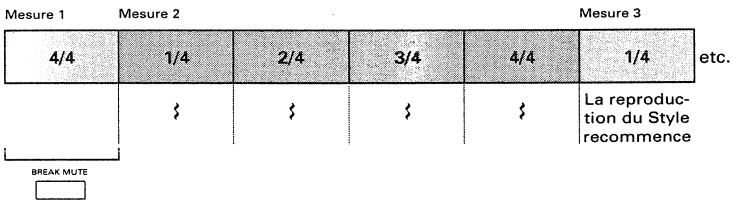
■ *Break Mute*



Break Mute est une superbe fonction pour des morceaux rock'n'roll et des ballades. Appuyez sur [BREAK MUTE] pour arrêter l'Arranger durant le reste de la mesure ou pour une mesure entière (lorsque vous appuyez sur le bouton au dernier temps d'une mesure). En général, la mélodie ou le solo continue pendant cette mesure silencieuse (*tacet*). Break Mute vous permet d'effectuer les breaks de "Great Balls Of Fire", par exemple.

Votre timing est vital pour déterminer le moment où le break se produira:





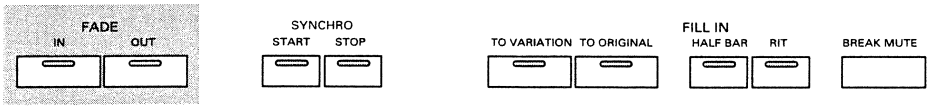
Remarque: La fonction Break Mute peut également s'utiliser avec des mesures 3/4 et 2/4. Une pression sur [BREAK MUTE] au dernier temps d'une mesure entraîne un break qui commence au début de la mesure suivante.

Remarque: Break Mute ne peut être combinée avec la fonction Half Bar, ce qui signifie que les Breaks ne peuvent être divisés en deux. Servez-vous de Reset (voyez page 47) pour obtenir un effet similaire.

■ *Melody Intelligence*

L'Arranger de votre G-800 ne se contente pas seulement de jouer des accords mais vous propose également une contre-mélodie basée sur les accords que vous jouez dans la zone de reconnaissance d'accords. Cette contre-mélodie sera jouée par le Part Upper2 et ajoutée au Part Upper1. Dès que vous appuyez sur [MELODY INTELLIGENCE] (le témoin s'allume), le Part Upper2 sera activé (mais le témoin du bouton Keyboard Mode [UPPER2] s'éteint). Vous pouvez assigner le Tone que vous désirez au Part Upper2.

■ *Fade In/Fade Out*



Fade In est une fonction qui peut venir à point occasionnellement. "Fade In" signifie que le volume des Parts de l'Arranger et des Parts Directs augmente progressivement et donne l'impression que vous étiez déjà en train de jouer depuis un certain temps avant que la musique ne devienne audible. Pour effectuer ce "Fade In", appuyez sur le bouton [FADE IN] (le témoin se met à clignoter). Le volume est automatiquement réglé sur zéro avant d'être progressivement augmenté jusqu'à la valeur spécifiée par le curseur [VOLUME]. Lorsque le Fade In est terminé, le témoin du bouton [FADE IN] s'éteint.

Remarque: Vous pouvez activer le Fade In pendant un Fade Out (voyez plus bas), ce qui signifie que le volume recommencera à augmenter en partant du niveau atteint par la fonction Fade Out au moment où vous avez appuyé sur [FADE IN]. Vous pouvez également activer Fade Out pendant un Fade In.

Les Fade Outs sont extrêmement populaires en musique pop et le G-800 vous permet de terminer un morceau tout comme l'original. Pour cela, appuyez sur [FADE OUT] (le témoin clignote). Le volume décroît alors jusqu'au niveau zéro (le témoin reste allumé).

Pour revenir au volume original après un Fade Out, appuyez une fois de plus sur [FADE OUT]. La reproduction du Style s'arrête automatiquement à la fin d'un Fade Out.

Tip: *Pour éviter des variations de volume lors du rétablissement du volume Master, appuyez d'abord sur le bouton* [START/STOP]*, attendez un moment, puis appuyez sur* [FADE OUT].

■ *Reset*

En tant qu'artiste, vous savez qu'il y a toujours quelqu'un dans le public qui vous demande de l'accompagner pendant qu'il chante son morceau favori. Cela peut parfois tenir de la gageure car la plupart des chanteurs amateurs ont (sans vouloir les offenser) un gros problème: le timing.

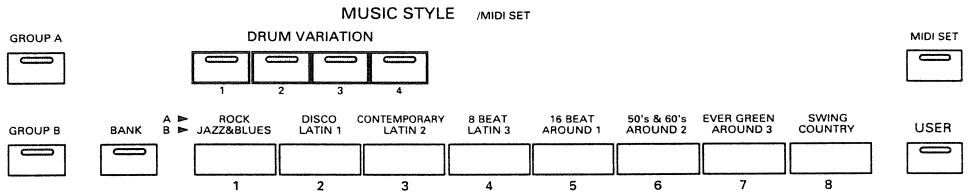
Appuyez sur le bouton [RESET] chaque fois que vous êtes désespérément en perte de synchronisation avec le chanteur (ou vice versa). Une pression sur [RESET] (situé à la gauche du bouton [ENDING]) relance automatiquement la reproduction du Style au premier temps.

■ *Dynamic Arranger*

Appuyez sur le bouton [DYNAMIC ARRANGER] lorsque vous désirez contrôler le volume de l'Arranger via la force avec laquelle vous frappez les touches (toucher) dans la zone de reconnaissance d'accords. Si la sensibilité au toucher d'un ou de plusieurs Parts de l'Arranger ne vous convient pas, vous pouvez l'éditer (voyez page 96).

Tip: *La sensibilité au toucher des Parts de l'Arranger peut être programmée de telle façon que certains Parts soient inaudibles tandis que d'autres se font fort bien entendre et vice versa: cela vous permet en fait de "changer" le caractère du Music Style en temps réel.*

5.6 Sélection de Music Styles

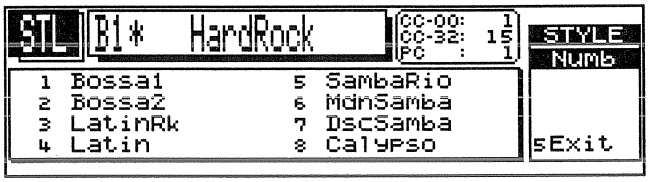


Les Music Styles du G-800 sont divisés en deux Groups: A et B. Chaque Group contient 8 Banks de 8 Styles. A la mise sous tension, le G-800 choisit automatiquement le Style A37 Contemp1.

Voici comment sélectionner un autre Style:

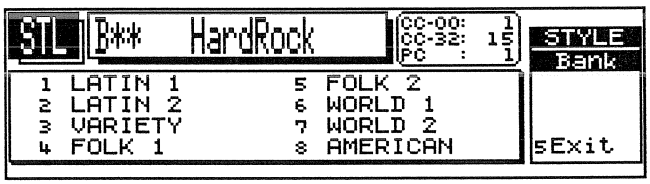
(1) Appuyez sur un bouton [GROUP] de la section MUSIC STYLE.

Appuyez sur GROUP B, par exemple.



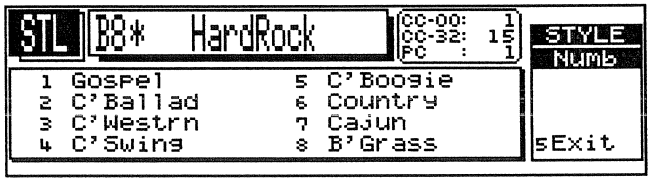
Cette page d'écran devrait vous devenir familière. Elle montre une liste de tous les Banks de Styles du Group que vous avez choisi. Les numéros de commande de contrôle (CC) et de changement de programme (PC) font référence à l'adresse MIDI du Style. Vous pouvez en effet sélectionner des Music Styles via MIDI (sur le canal de sélection des Styles, voyez page 147). Les numéros de changement de contrôle définissent le Style tandis que le numéro de changement de programme définit la division (Intro, Ending, etc.). Vous pouvez le tester en sélectionnant une autre division (appuyez sur [BASIC], par exemple) et observez le numéro PC.

(2) Appuyez sur le bouton [BANK] (le témoin s'allume).



(3) Appuyez ensuite sur un bouton numéroté pour sélectionner un Bank de Music Styles.

Appuyez sur le bouton numéro 8, par exemple.



(4) Finalement, pour sélectionner un numéro de Style dans ce Bank, appuyez sur un autre bouton (ou le même).

Appuyez sur 5, par exemple, pour sélectionner le Style C'Boogie. L'écran revient à la page Master et le tempo ainsi que le nom du nouveau Style apparaissent sur la ligne supérieure:

Pour sélectionner un autre Style du même Bank, appuyez simplement sur un bouton numéroté. Le tempo et le nom de ce Style apparaîtront sur la ligne supérieure.

Remarque: Il n'y a pas moyen de sélectionner un autre Group ou Bank de Music Styles sans préciser les entrées suivantes (Bank, Numéro, Numéro). Cependant, vous pouvez sauvegarder le choix du Style dans une mémoire Performance. Il suffit alors d'appeler cette mémoire pour sélectionner le Music Style que vous désirez.

Utilisation de (User) Styles externes

Outre les Music Styles internes (ROM), vous pouvez également faire appel à des Styles venant d'une disquette de Styles. Votre G-800 est fourni avec une disquette de démonstration et de Styles qui contient de nouveaux Styles. Votre revendeur Roland peut d'ailleurs vous proposer d'autres disquettes de Styles MSA, MSD et MSE.

Vous pouvez également programmer et charger vos propres Styles (voyez page 105). Appelons tous les Styles qui ne résident pas dans la mémoire de Styles interne des *User Styles* ou Styles utilisateur. Le G-800 peut contenir 8 User Styles. Ces Styles doivent être chargés d'une disquette de Styles: cela signifie qu'une copie sera transférée dans la mémoire User Style RAM. Notez qu'il s'agit d'une mémoire qui ne dispose pas d'alimentation de secours: les User Styles seront donc effacés lorsque vous mettez votre G-800 hors tension.

■ *Autoload*

Si vous insérez la disquette fournie Demo/Style dans le lecteur avant de mettre votre G-800 sous tension, ce dernier chargera automatiquement les huit Styles contenus dans le Style Set *Autoload* de la disquette. Ces Styles ont été sélectionnés car ils contiennent des accompagnements dont vous pouvez avoir besoin immédiatement. La fonction de chargement automatique peut aussi s'appliquer à vos propres Style Sets sauvegardés sur d'autres disquettes. Il suffit de les sauvegarder sous le nom Autoload, d'insérer la disquette et de mettre votre G-800 sous tension pour charger les huit Styles avec lesquels vous voulez travailler.

■ *Charger des User Styles*

Voici comment charger des User Styles:

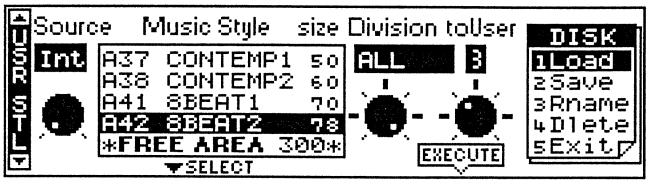
(1) Insérez la disquette Demo/Style dans le lecteur.

(2) A la page Master, appuyez sur [F5] (Disk) pour sélectionner le mode Disk.

(3) Si l'option 1 Load n'apparaît pas en négatif, appuyez sur [F1] (Load) pour la sélectionner.

Le message de la barre de déroulement (côté gauche) devrait être le suivant: USR STL. Si ce n'est pas le cas...

(4) ... appuyez sur [PAGE] ▲/▼ jusqu'à ce que USR STL **apparaisse sur la barre.**



(5) Avec la commande [DRUMS/PART], sélectionnez Dsk **pour le paramètre Source.**

Si vous omettez de préciser la source, un Style interne sera copié dans la mémoire User Style sélectionnée. Une telle copie est la bienvenue lorsque vous désirez éditer le Style en question mais pas dans le cas présent.

La fenêtre d'information Music Style affiche une liste des Styles résidant sur la disquette. Le dernier message de cette fenêtre indique l'espace de mémoire User Style disponible.

(6) **Servez-vous de la commande [ACCOMP/GROUP] pour faire défiler la liste des Styles disponibles. Le Style affiché en négatif (blanc sur bleu) sera chargé.**

Il faut ensuite choisir les éléments du Style que vous désirez charger. (Il s'agit, comme vous le savez, des *divisions* Original, Basic, Ending, Intro, etc.)

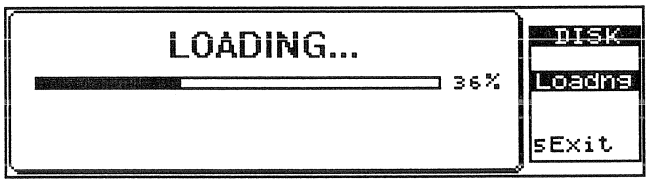
(7) **Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour sélectionner une division de Style.**

Ici, nous allons simplement charger un Style et l'utiliser comme un Style interne; sélectionnez donc ALL (toutes les divisions).

(8) **Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour sélectionner la mémoire User Style dans laquelle vous désirez copier le Style (to User). Optons pour la mémoire n° 1.**

Remarque: Veillez à ne pas charger un nouveau User Style dans une mémoire qui en contient déjà un. Le G-800 ne vous avertira pas que vous allez effacer le Style résidant dans cette mémoire!

(9) **Appuyez sur le bouton de sélection de Part [UPPER1] (Execute) pour charger le Style.**

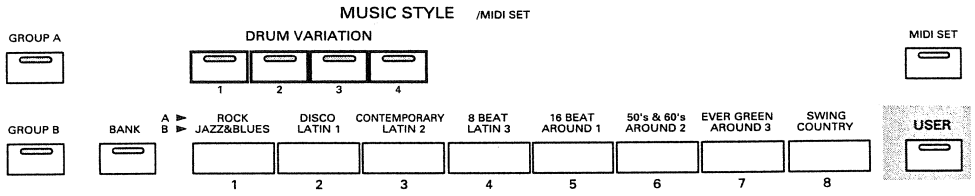


(10) **Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.**

Vous venez de charger un User Style dans la première mémoire User Style. (Voyez "Travailler avec des User Style Sets" en page 54 pour charger 8 Styles en une fois.) L'étape suivante consiste à utiliser le Style que vous venez de charger. Voici comment:

■ *Sélection de User Styles*

(1) **Appuyez sur [USER] (le témoin s'allume).**



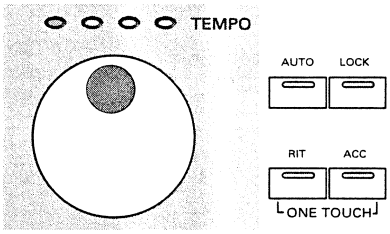
(2) **Appuyez sur un bouton numéroté (Group et Bank sont désactivés) pour sélectionner la mémoire User Style correspondante.**

Remarque: Appuyez sur [GROUP] A/B ou [BANK] pour pouvoir sélectionner des Styles internes après avoir sélectionné un User Style. Comme le témoin [USER] est éteint, vous ne pouvez sélectionner des User Styles qu'après avoir appuyé sur [USER].

Remarque: La sélection de Styles est un des éléments que vous pouvez sauvegarder dans une mémoire Performance (voyez page 57).

5.7 Tempo du Style

Cadran Tempo et témoins



Chaque Music Style contient un réglage de tempo préprogrammé que vous pouvez modifier avec le cadran [TEMPO]. Si vous trouvez que le tempo du Style sélectionné est trop rapide ou trop lent, vous pouvez le modifier immédiatement. Ici aussi, la valeur que vous spécifiez manuellement peut être sauvegardée dans une mémoire Performance.

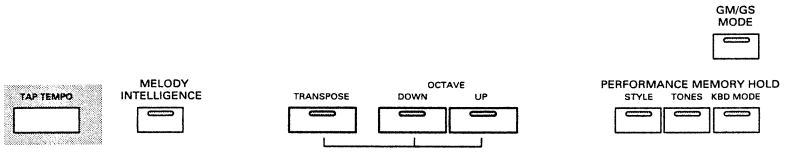
Les témoins TEMPO clignoteront au rythme du tempo sélectionné. Le premier témoin clignotant est rouge et indique le premier temps d'une mesure. Pour des mesures de type 6/8, le quatrième témoin clignote en permanence pour fournir les temps "manquants".

En ce qui concerne le tempo d'un Style, souvenez-vous des points suivants:

- Chaque Style dispose d'un tempo préréglé qui sera le tempo par défaut chaque fois que vous ferez appel à ce Style, sauf si vous avez sauvegardé un autre tempo dans une Performance Memory et si vous avez appelé le Style via cette mémoire.
- Les fonctions Auto et Lock vous permettent de déterminer ce qui doit se produire lorsque vous sélectionnez un autre Style pendant la reproduction du Style actuel. Voyez "Auto Tempo et Tempo Lock" en page 52.

Tap Tempo

La fonction Tap Tempo vous permet de préciser le tempo de reproduction de façon musicale: battez le bouton [TAP TEMPO] comme un batteur le ferait avant un morceau.



Dès le second battement, l'affichage du tempo indique une nouvelle valeur. En d'autres mots, vous pourriez vous contenter de taper deux fois sur ce bouton. Mais, dans la plupart des cas, il vaut mieux appuyer quatre fois pour une mesure 4/4, trois fois pour une mesure 3/4, etc.

Remarque: Tap Tempo vous permet également de spécifier le tempo pendant la reproduction. Appuyez sur le bouton [TAP TEMPO] au moins à deux reprises pour changer le tempo.

Auto Tempo et Tempo Lock

Les boutons [AUTO] et [LOCK], situés à droite du cadran [TEMPO] vous permettent de préciser si et comment le tempo doit changer lorsque vous sélectionnez un autre Style:

Témoin AUTO	Témoin LOCK	Si l'Arranger ne reproduit rien quand vous choisissez un nouveau Style	Si la reproduction d'un Style est en cours quand vous choisissez un nouveau Style
●	○	L'Arranger charge le tempo préprogrammé du nouveau Style.	Le nouveau Style sera reproduit au tempo du Style précédent.
○	●	Le tempo préprogrammé du nouveau Style n'est pas chargé. Il sera remplacé par le tempo affiché dans la fenêtre Tempo.	
○	○	Le tempo préprogrammé du Style est chargé.	Le tempo du Style sera chargé et change le tempo de reproduction.

Dans la plupart des cas, vous opterez sans doute pour le mode Auto (le témoin AUTO est allumé). Et pourtant, les autres possibilités peuvent être utiles aussi. Ainsi, le statut AUTO/LOCK, par exemple, vous permet de jouer des pot-pourris en gardant un tempo correct.

Tempo Rit et Tempo Acc

Le bouton Tempo [RIT] (ritardando) est semblable au bouton Fill In [RIT], si ce n'est qu'il s'applique à la reproduction du Style en général tandis que le bouton Fill In [RIT] ne s'applique qu'aux transitions (fills). Appuyez sur [RIT] pour ralentir la reproduction (le témoin clignote). A la fin du ritardando, le témoin [RIT] s'éteint. Selon ce que vous faites avant d'appuyer sur [RIT], cette fonction peut effectuer deux opérations. Appuyez simultanément sur [RIT] et [ACC] (accelerando) pour revenir à la valeur de tempo précédente.

Action avant d'appuyer sur [RIT]	Tempo
Vous n'avez pas appuyé sur [ACC]	Le tempo ralentit selon la valeur programmée. Exemple: si le tempo du Style est actuellement de ♩ = 120, il baissera à ♩ = 96.
Vous avez enfoncé [ACC] et attendu que le témoin s'éteigne.	Le tempo revient à sa valeur originale (soit ♩ = 120 pour l'exemple donné ci-dessus).

Remarque: Le G-800 permet de déterminer la vitesse de ritardando (ou Rit) et d'accelerando (Acc).

La fonction Tempo [ACC] fait le contraire: elle accélère le tempo d'un Style en fonction d'une valeur donnée (voyez page 93). Selon ce que vous faites avant d'appuyer sur [ACC], cette fonction effectue une des deux opérations suivantes:

Action avant d'appuyer sur [ACC]	Tempo sélectionné par Acc
Vous n'avez pas appuyé sur [RIT]	Le tempo augmente. Exemple: si le tempo du Style est actuellement de ♩ = 120, il augmentera à ♩ = 140.
Vous avez enfoncé [RIT] et attendu que le témoin s'éteigne	Le tempo revient à sa valeur originale (soit . ♩ = 120 pour l'exemple donné ci-dessus).

5.8 Personnalisation de Music Styles

Assignation d'autres Tones aux Parts de l'Arranger

Vous pouvez sélectionner d'autres Tones pour les Parts Arranger du Music Style sélectionné. La seule assignation d'un autre Drum Set au Part A.Drums peut déjà modifier considérablement le caractère du Music Style.De même, vous pourriez remplacer le piano acoustique par un piano électrique: c'est une des manières les plus simples d'adapter un Music Style à vos besoins particuliers.

La sélection de Tones pour les Parts Arranger est comparable à celle des Parts Directs si ce n'est que vous ne pouvez pas appelez les Parts Arranger avec les boutons de sélection de Part situés sous l'écran. Vous devez utiliser la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le Part voulu en mode Tone.

Voyez "Sélection de Tones au moyen des commandes" en page 30.

Tone Change

C'est à vous de déterminer si le G-800 doit mémoriser les Tones assignés aux Parts Arranger. Si vous ne modifiez pas le réglage Tone Change, vous remarquerez qu'au bout d'un certain temps, le Music Style revient aux Tones originaux, préprogrammés.

Le commutateur Tone Change vous permet, cependant, de veiller à ce que le Tone préprogrammé soit remplacé par le Tone de votre choix. Voyez "Qui choisit les Tones? – Tone Change" en page 31 pour en savoir davantage sur le paramètre Tone Change.

Prf		La sélection de Tone reste en vigueur jusqu'à ce que vous choisissiez un autre Tone ou une autre mémoire Performance.
Arr		Votre choix de Tone pour les Parts Arranger est modifié par les réglages du Music Style

Remarque: Le commutateur Tone Change ne s'applique qu'aux messages "internes". Les changements de programme reçus via MIDI seront toujours exécutés quel que soit le réglage des commutateurs Tone change.

Voici comment régler le paramètre Tone Change:

(1) Appuyez sur [TONE] pour sélectionner le mode Tone.

(2) Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F2] (Arrng) pour sélectionner la page Arranger.

(3) Utilisez les boutons [PAGE] ▲/▼ pour sélectionner le Part dont vous voulez changer le réglage Tone Change.

Le nom du Part choisi apparaît dans la barre de déroulement.

(4) Utilisez la commande [DRUMS/PART], réglez le commutateur Tone Change sur Prf ou Arr.

(5) Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

Remarque: La sélection de Styles et de Tones peut être sauvegardée (avec de nombreux autres réglages) dans une mémoire Performance. Après avoir assigné d'autres Tones aux Parts Arranger et avoir modifié les réglages Tone Change, vous devriez sauvegarder ces réglages dans une mémoire Performance (voyez page 57).

5.9 Travailler avec des User Style Sets

Compilation et sauvegarde de vos propres Style Sets

L'utilisation de sets de User Styles constitue la manière la plus efficace de préparer tous les User Styles dont vous avez besoin dans une situation donnée. Nous ne pouvons vous recommander assez de profiter des avantages que vous offre un User Style Set bien qu'il vous en coûte un peu de temps pour préparer de tels sets. Ces Sets vous permettent d'avoir recours à des Styles provenant de plusieurs disquettes différentes (mais sauvegardés sur une disquette) et vous fournissent donc 8 accompagnements que vous pouvez charger en une fois.

(1) **Chargez huit Styles dans les mémoires User Style du G-800 (voyez les étapes (2)~(9) à la page 49 et répétez les étapes (5)~(9) jusqu'à ce que les huit mémoires User Style contiennent des Music Styles). N'oubliez pas de changer de disquette si votre Set doit contenir des Styles provenant de disquettes différentes.**

Remarque: N'appuyez pas sur [F5] (Exit) lorsque vous avez fini.

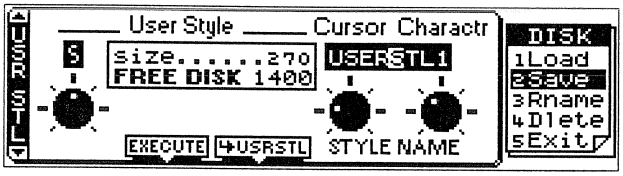
Les Sets de Styles sont en fait des conteneurs qui réfèrent à des fichiers sur disquettes. C'est pourquoi il faut maintenant sauvegarder les huits Styles se trouvant dans la mémoire du G-800 sur une nouvelle disquette:

■ *Sauvegarder des User Styles sur disquette*

(2) **Insérez une nouvelle disquette 2DD ou 2HD dans le lecteur. Si elle n'est pas formatée, vous avez l'occasion de la formater maintenant. Si elle a déjà le format IBM PC, vous pouvez poursuivre le processus.**

(3) **Appuyez sur [F2] (Save) à la page Disk.**

(4) **Utilisez les boutons [PAGE] ▲/▼ et sélectionnez la page d'écran suivante:**

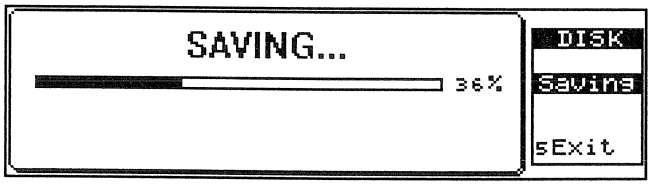


(5) **Servez-vous de la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner la mémoire n° 1.**

(6) **Vous ne voulez probablement pas changer le nom; nous allons donc passer cette étape.**

Si vous désirez changer le nom du Style, utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour sélectionner le caractère que vous désirez changer et entrez le nouveau caractère avec la commande [UPPER/VARIATION].

(7) **Appuyez sur le bouton de sélection de Part [M.BASS] (Execute) pour sauvegarder le Style sur disquette.**



(8) Répétez les étapes (5)~(7) pour sauvegarder les Styles 2~8 sur disquette.

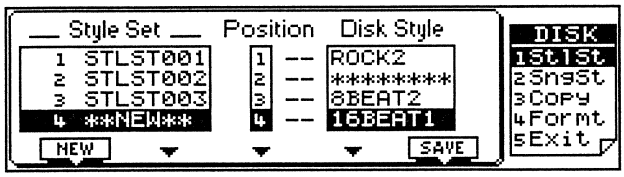
En d'autres mots, vous devrez sélectionner "2", "3", ... "8" à l'étape (5).

■ *Sauvegarde d'un User Style Set*

Maintenant que vous avez huit Styles sur disquette, vous pouvez les combiner pour former un Style Set. Il va sans dire que vous pouvez sauvegarder beaucoup plus que huit Styles sur la même disquette et les combiner pour former d'autres Sets de Styles.

Voici comment compiler et sauvegarder un Style Set:

(9) En considérant que vous êtes toujours en mode Disk, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F1] (StlSt).



Il est évident que la fenêtre Style Set de cette page d'écran ne ressemble pas à la vôtre puisque votre disquette ne contient pas encore de User Style Sets. Mais passons à l'action:

(10) Appuyez sur le bouton de sélection de Part [M.DRUMS] (New) pour créer un nouveau Style Set.

(11) Utilisez la commande [BASS/BANK] pour sélectionner une *Position* de Style

La Position représente la mémoire User Style dans laquelle le Style sera copié lorsque vous chargez le User Style Set. En d'autres termes, "1" signifie que le User Style assigné à cette Position sera copié dans la mémoire User Style 1, etc.

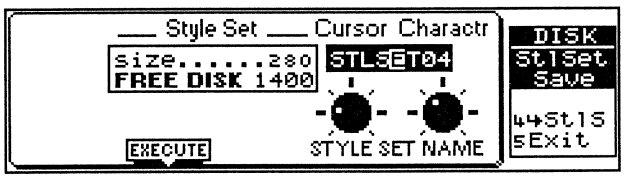
(12) Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour assigner un Style de la disquette à la position que vous venez de sélectionner.

La fenêtre Disk Style montre tous les Styles disponibles sur la disquette.

(13) Répétez les étapes (11) et (12) pour compléter votre Style Set.

Remarque: Vous pouvez également sélectionner *** comme Position, ce qui signifie que la mémoire User Style correspondante ne sera pas effacée lorsque vous chargerez ce Style Set. Vous pourriez utiliser cette caractéristique pour garder une mémoire User Style libre et permettre un accès direct de la mémoire Performance.

(14) Une pression sur le bouton de sélection de Part [UPPER1] (Save) vous emmène à la page d'écran suivante:



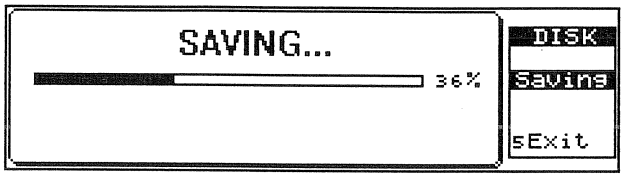
La fenêtre Style Set vous dit tout ce que vous voulez savoir concernant la taille des Styles (en octets) et la zone libre de la disquette (Free Disk) – également en octets.

Le nom du Style Set que vous allez sauvegarder sera STLST suivi d'un chiffre (dans votre cas probablement "001"), à moins que vous ne le changiez maintenant.

Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour sélectionner une position de caractère et la commande [UPPER/VARIATION] pour assigner le caractère de votre choix à cette position. Lorsque le nom est entré, ...

(15) ... appuyez sur le bouton de sélection de Part [M.BASS] (Execute) pour sauvegarder le Style Set sur disquette.

L'écran affichera ce qui suit:



Comme votre G-800 est un appareil multitâche, vous pouvez appuyer sur [F5] (Exit) et faire autre chose tandis que le G-800 sauvegarde votre Style Set sur disquette.

Une fois le User Style Set sauvegardé, le message "OK Function Complete" sera affiché.

Charger des User Style Sets

Au lieu de charger des User Styles un par un, vous pouvez également charger des User Style Sets qui contiennent 8 Styles. Non seulement cela accélérera le processus de chargement, mais en plus cela vous permet de créer des Sets comprenant les Styles dont vous aurez besoin dans une situation donnée. Pour voir comment utiliser un User Style Set, chargeons celui que vous venez de terminer:

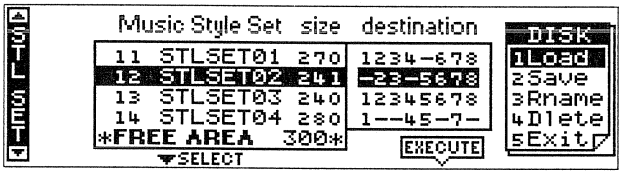
(1) **Insérez votre disquette dans le lecteur.**

(2) **A la page Master, appuyez sur [F5] (Disk) pour sélectionner le mode Disk.**

(3) **Si l'option du menu 1 Load ne s'affiche pas en négatif, appuyez sur [F1] ou [SHIFT]+[F1] (Load) pour sélectionner la page Load.**

La barre de déroulement (côté gauche) devrait afficher ceci: STL SET. Si ce n'est pas le cas...

(4) **... appuyez sur [PAGE] ▲/▼.**



(5) **Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] (Select) pour faire défiler les Style Sets disponibles et choisissez-en un.**

La fenêtre d'information de droite (*destination*) indique les mémoires User Style que le Set effacera. Un trait ("–") signifie que le Style Set ne contient pas de données pour la mémoire correspondante. La première ligne de la fenêtre Destination représentée ci-dessus indique que ce Style Set ne contient pas de données pour les mémoires User Style 1 et 4. En conséquence, ces mémoires ne seront pas effacées.

(6) **Appuyez sur le bouton de sélection de Part [UPPER1] (Execute) pour charger le Style Set.**

(7) **Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.**

Pendant le processus de chargement, le message LOADING apparaît dans le coin supérieur droit de la page Master:

6. Sauvegarde et chargement de réglages – mémoires Performance

Le G-800 est pourvu de 192 mémoires Performance qui vous permettent de sauvegarder pratiquement tous les réglages que vous faites sur le panneau avant. Jusqu'à présent, nous n'avons parlé que des changements de réglage les plus faciles. Plus tard, vous découvrirez que vous pouvez également vous livrer à des travaux en profondeur. Avant de nous pencher sur les mémoires Performance du G-800, soulignons d'abord un point important: *Tous les réglages concernant MIDI doivent être sauvegardés dans un MIDI Set* (voyez page 154).

Les réglages MIDI ne sont pas sauvegardés dans une mémoire Performance et, ce, pour une simple raison: vous avez probablement besoin de beaucoup plus de mémoires pour vos réglages de jeu que pour vos réglages MIDI. Si vous deviez sauvegarder vos réglages MIDI dans les mémoires Performance, cela ralentirait le processus de chargement.

Nous aimerions attirer votre attention sur le fait que votre G-800 mémorise également le nom du User Style que vous utilisez dans une situation donnée. Si, au moment où vous chargez une telle mémoire Performance, ce Style ne réside pas en mémoire User Style interne, l'écran vous le signale ainsi: (User Style Rock'n2 N'EST PAS CHARGE à la position 5)

Voyez "Accès automatisé aux User Styles" en page 61 pour ce qu'il faut faire dans ce cas.

6.1 Sauvegarder vos réglages dans une mémoire Performance

Il est souvent prudent de sauvegarder vos réglages fréquemment même si vous devez encore procéder à quelques changements. Ces sauvegardes intermédiaires vous permettent, entre autre, de revenir à un stade préalable si vous n'aimez pas vos dernières modifications. Autrement dit, vous pourriez (et probablement devriez) utiliser les mémoires Performance comme mémoires tampon de rappel afin de pouvoir revenir à un stade intermédiaire de votre travail d'édition et ne rejeter que les dernières modifications.

Vous pourriez sauvegarder vos réglages après...

- ... avoir sélectionné des Tones pour les Parts Directs.
- ... avoir sélectionné un Style, la première division et après avoir réglé le tempo.
- ... avoir assigné d'autres Tones aux Parts Arranger.
- ... avoir modifié la balance de volume et les réglages d'effet.
- ... avoir édité les réglages Source.

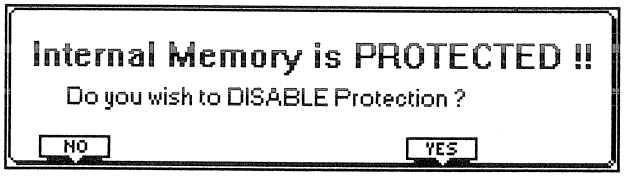
Bref, chaque fois que les réglages effectués vous plaisent. Ainsi, vous pouvez toujours renoncer aux réglages ultérieurs qui ne vous conviennent pas et recharger la mémoire Performance contenant vos précieux réglages.

Memory Protect (verrouillage de la mémoire)

Votre G-800 est doté d'une fonction Memory Protect qui est activée chaque fois que vous mettez votre instrument sous tension. Cette fonction protège vos mémoires Performance et

les MIDI Sets contre tout effacement accidentel.

Le G-800 vous donne l'occasion de déverrouiller la mémoire avant de sauvegarder vos réglages dans une mémoire Performance. Si les mémoires sont protégées lorsque vous appuyez sur le bouton [WRITE] (voyez plus bas), l'écran vous signalera que la mémoire interne est protégée et vous demandera si vous voulez couper la protection:



Appuyez sur le bouton de sélection de Part [UPPER1] (Yes) pour désactiver la fonction Memory Protect.

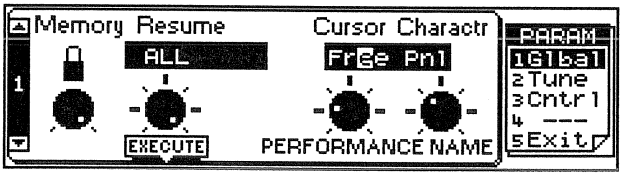
Si vous ne désirez pas couper la fonction Memory Protect, appuyez sur le bouton de sélection de Part [M.DRUMS] (No).

Il y a un autre moyen de désactiver Memory Protect que vous pourriez utiliser après avoir mis le G-800 sous tension:

(1) **A la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le mode Parameter.**

(2) **Appuyez sur [F1] (Glbal) pour sélectionner le mode Global.**

(3) **Appuyez sur[PAGE] ▲/▼ pour sélectionner la première page Global:**



(4) **Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour "déverrouiller" la mémoire du G-800.**

(5) **Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.**

Plus tard, vous pouvez revenir à cette page d'écran pour reverrouiller la mémoire.

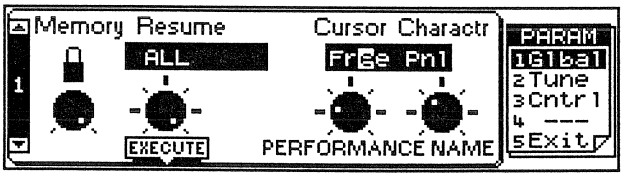
Nom de la Performance

Une dernière étape consiste à attribuer un nom à vos réglages avant de les sauvegarder dans une mémoire Performance. Notez que vous ne faites cette opération que la première fois que vous sauvegardez des nouveaux réglages dans une mémoire Performance et vous pouvez également baptiser votre Performance *après* l'avoir sauvegardée. Cependant, si vous le faites tout de suite, vous ne devez plus rebaptiser votre Performance.

Choisissez un nom qui résume au mieux le contenu de la mémoire. Le nom du morceau pour lequel vous avez effectué ces réglages est probablement la dénomination la plus claire.

Voici comment attribuer un nom à vos réglages de performance:

(1) **Si nécessaire, sélectionnez la page Parameter\Global\Memory Resume (voyez les étapes (1)~(3) ci-dessus).**



(2) **Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour sélectionner la position du caractère que vous voulez changer et entrez le nouveau caractère au moyen de la commande [UPPER/VARIATION].**

(3) Répétez l'étape (2) jusqu'à ce que le nom soit complet.

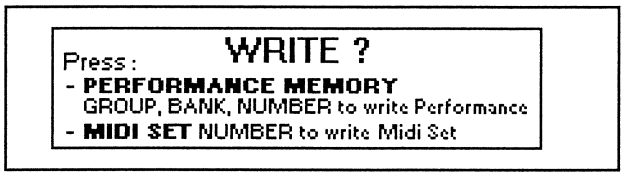
(4) Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

Sauvegarde dans une mémoire Performance (Write)

Il est parfaitement possible de programmer plusieurs mémoires Performance pour un morceau. Il est beaucoup plus rapide de faire appel à une mémoire Performance que d'appeler une page de menu du G-800, modifier les réglages, etc., tout en jouant. Vous pourriez donc programmer une mémoire Performance pour la première partie d'un morceau, une autre pour le pont et une troisième pour la section finale. Cela vous permet de "jouer" avec les réglages d'effets des Parts Directs et/ou Arranger, par exemple.

(1) Maintenez le bouton [WRITE] enfoncé.

L'écran vous demande si vous êtes sûr de vouloir sauvegarder vos réglages dans une mémoire Performance. Si vous l'êtes, continuez sinon relâchez le bouton [WRITE].



Vous vous demandez peut-être pourquoi garder [WRITE] enfoncé. Cela vous empêche en fait d'effacer accidentellement une mémoire Performance. Après tout, on se trompe si vite de bouton pendant qu'on joue et ce serait si dommage de perdre des réglages que vous avez passé tellement de temps à programmer.

(2) Appuyez sur un bouton Performance Memory [GROUP] (A, B ou C) pour sélectionner un Group (le témoin s'allume).

(3) Appuyez sur Performance Memory [BANK] (le témoin s'allume).

(4) Appuyez sur un bouton numéroté (1~8) pour spécifier le numéro de Bank.

Le témoin [BANK] s'éteint.

(5) Appuyez sur un bouton numéroté pour sélectionner une mémoire au sein de ce Bank.

L'écran confirme brièvement que vos réglages sont enregistrés dans la mémoire sélectionnée:

(6) Relâchez le bouton [WRITE].

6.2 Sélection d'une mémoire Performance

Sélection de 00 FreePanl

Le chargement d'une "véritable" mémoire Performance peut parfois semer la confusion: vous risquez de vous demander pourquoi un Part Direct ne répond pas aux changements de programme transmis par un fichier standard MIDI, par exemple, alors que vous êtes certain d'avoir désactivé le commutateur Tone Change correspondant. C'est pourquoi, pour la reproduction de morceaux Recorder, il faut toujours sélectionner la mémoire Performance d'usine 00 *FreePanl* qui contient les réglages par défaut du G-800 (sauf si vous les avez mo-

difiés après avoir chargé cette mémoire). Souvenez-vous que c'est ce que nous faisions avant d'écouter les morceaux de démonstration.

La sélection de 00 FreePanl vous permet de revenir aux réglages que vous avez effectués (lorsque 00 FreePanl était sélectionné) après avoir choisi une mémoire Performance.

Appuyez simultanément sur les boutons Performance Memory ◄ ► pour sélectionner les réglages 00 FreePanl.

Remarque: Cette mémoire Performance est une mémoire morte. Il est donc impossible d'y sauvegarder des données.

Resume

Resume charge les réglages d'usine 00 FreePanl et efface ainsi toutes les modifications que vous avez apportées depuis la mise sous tension de votre G-800. La fonction Resume vous permet de spécifier quels réglages de la mémoire Performance 00 doivent être chargés:

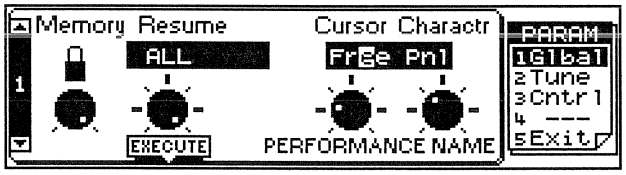
Réglages à charger	Signification
Tone	Seule la sélection de Tones et les réglages Source Tone Change de la mémoire Performance 00 seront chargés. (Voyez pages 28 et 53.)
Mixer	Seuls les réglages Mixer de la mémoire Performance 00 seront chargés. (Voyez pages 77 et 79.)
Dynamic Arranger	Seuls les réglages Dynamic Arranger seront chargés. (Voyez pages 47 et 96.)
Param	Seuls les réglages du mode Parameter seront chargés. (Voyez page 93.)
All	Tous les réglages de la mémoire Performance 00 seront chargés.

Voici comment charger la mémoire Performance 00 avec la fonction Resume:

(1) A la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le mode Parameter.

(2) Appuyez sur [F1] (Glbal) pour sélectionner le mode Global.

(3) Appuyez sur [PAGE] ▲/▼ pour sélectionner la première page Global:



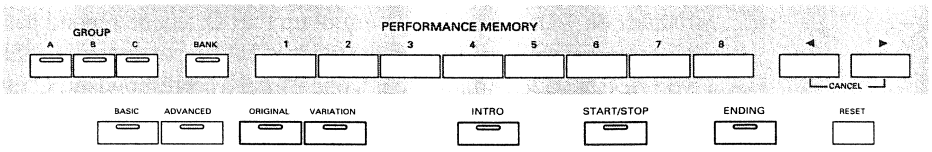
(4) Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner les réglages que vous désirez charger (voyez le tableau ci-dessus).

(5) Appuyez sur [M.BASS] (Execute) pour effectuer le chargement.

(6) Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

Remarque: Vous pouvez également charger les réglages 00 FreePanl en coupant l'alimentation de votre G-800 et en le remettant sous tension ensuite. Cela revient au même que la sélection de *All*.

Sélection d'une mémoire Performance (Group, Bank, Numéro)



(1) Appuyez sur un bouton Performance Memory [GROUP] (A~C) pour sélectionner un

groupe (le témoin s'allume).

(2) **Appuyez sur le bouton [BANK] (le témoin s'allume).**

(3) **Appuyez sur un bouton numéroté pour sélectionner un numéro de Bank (le témoin du bouton [BANK] s'éteint).**

Remarque: Vous pouvez effectuer ces opérations un peu avant la partie du morceau pour laquelle vous voulez les nouveaux réglages. Ce n'est que quand vous spécifiez le *numéro* de la mémoire Performance que les réglages seront chargés.

(4) **Appuyez sur un bouton numéroté Performance Memory pour sélectionner une mémoire.**

Les réglages de la mémoire Performance seront appelés.

Remarque: Il n'est pas nécessaire de charger tous les réglages d'une mémoire Performance. Voyez "Chargement sélectif des réglages (Performance Memory Hold)" en page 62 pour en savoir plus.

■ *Accès automatisé aux User Styles*

Chaque fois que vous sélectionnez une mémoire Performance programmée pour sélectionner un Style, le G-800 scanne la mémoire User Style dont le numéro a été sauvegardé dans la mémoire Performance. Si le Style de cette mémoire User Style a un nom différent de celui que le G-800 attend, l'écran affichera un message du type suivant:

Le nom du Style et le numéro de la mémoire User Style peut varier bien sûr mais vous pouvez maintenant appuyer sur le bouton de sélection de Part [M.DRUMS] pour charger le Style manquant dans la mémoire spécifiée. Si la disquette insérée dans le lecteur contient le Style que le G-800 cherche, il sera chargé. Faute de quoi, l'écran répondra que le fichier en question n'a pas été trouvé et vous demandera d'insérez la bonne disquette:

Vous pouvez alors réessayer (Retry) si vous êtes certain que le Style en question se trouve sur la disquette insérée ou introduire une nouvelle disquette et appuyer sur Retry. Une autre façon de faire consiste à appuyer sur Exit (le bouton de sélection de Part [UPPER2]) pour ignorer l'avertissement et revenir à la page d'écran précédente.

Remarque: A la page d'écran précédente, vous pouvez aussi appuyer sur le bouton de sélection de Part [UPPER2] si vous ne voulez pas charger le Style manquant.

Sélection d'une mémoire Performance avec les boutons ◄ ►

La méthode suivante est particulièrement utile si vous avez programmé deux mémoires Performance ou davantage pour un morceau ou si la séquence de mémoires Performance correspond exactement à la séquence du morceau que vous allez jouer (c.-à-d. les réglages du premier morceau ou de la première partie du morceau dans la mémoire A11, les réglages du deuxième morceau ou de la deuxième partie dans la mémoire A12, etc.). Une pression sur ◄

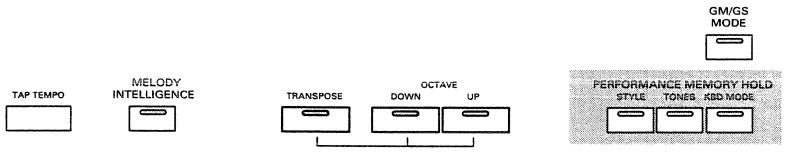
ou ► sélectionne immédiatement la mémoire Performance suivante ou précédente ce qui vous évite le détour par les boutons [GROUP], [BANK] et les boutons numérotés.

Bouton	Signification
►	Sélectionne la mémoire Performance suivante (par exemple A13 si vous avez choisi A12 avant d'appuyer sur ce bouton).
◄	Sélectionne la mémoire Performance précédente (par exemple A11 si vous avez choisi A12 avant d'appuyer sur ce bouton)

Remarque: Si vous appuyez sur ► après avoir choisi A88, votre G-800 appellera B11. De même, si vous appuyez sur ◄ après avoir choisi B11, votre G-800 appellera A88, etc.

Remarque: Vous pouvez également appeler une mémoire au numéro plus élevé au moyen du commutateur au pied branché à la borne FOOTSWITCH du panneau arrière. Dans ce cas, le commutateur au pied exerce la même fonction que le bouton ►. Voyez page 96 pour l'assignation de la fonction *Performance Memory UP* au commutateur au pied.

Chargement sélectif des réglages (Performance Memory Hold)



Le G-800 est doté d'une fonction qui ressemble à Resume pour la mémoire Performance 00 (voyez plus haut). Cette fonction s'appelle Performance *Memory Hold* et s'applique aux mémoires Performance "normales" (programmables).

Performance Memory Hold vous permet de garder certains réglages de la mémoire Performance précédente tout en sélectionnant une autre mémoire Performance. Un chargement sélectif des réglages d'une mémoire Performance vous permet d'assigner rapidement d'autres Tones aux Parts Directs et/ou Arranger *sans* charger les paramètres de Style de la nouvelle mémoire Performance, par exemple.

Voyons les possibilités. Vous pouvez activer le mode Performance Memory Hold au moyen des boutons du panneau avant.

Bouton	Signification
[STYLE]	Appuyez sur ce bouton (le témoin s'allume) pour charger tous les réglages de la mémoire Performance sauf ceux concernant l'Arranger (Style et Division).
[TONES]	Appuyez sur ce bouton (le témoin s'allume) pour charger tous les réglages de la mémoire Performance sauf ceux concernant la sélection de Tones pour les Parts Directs, Arranger et Song.
[KBD MODE]	Appuyez sur ce bouton (le témoin s'allume)pour charger tous les réglages sauf les réglages Assign (Whole Left, Split, Whole Right, etc.) et Arranger Chord (Standard, Piano Style, Left, Right, etc.).

Si vous appuyez sur un bouton Performance Memory Hold sans sélectionner de mémoire Performance après, cette pression n'aura aucun effet. Ce n'est que si vous sélectionnez une autre mémoire Performance que le filtre de données (car c'est ce que Performance Memory Hold est) se met à fonctionner.

Dans ce cas, Hold signifie "garder les réglages de la mémoire Performance sélectionnée précédemment". Pour charger tous les réglages de la nouvelle mémoire Performance, appuyez sur le bouton Performance Memory Hold dont le témoin s'allume (tous les témoins doivent donc être éteints).

7. Chord Sequencer

Le Chord Sequencer de votre G-800 est un outil très puissant qui vous permet d'enregistrer une séquence d'accords qui doit être répétée plusieurs fois pendant que vous vous concentrez sur la mélodie ou le solo ou, encore, de préparer l'accompagnement d'un morceau entier avant de l'enregistrer avec le Recorder (voyez page 66).

Une Séquence d'accords est une série d'instructions qui dit à l'Arranger quand il doit jouer d'autres accords. Certains musiciens parlent des "changements" du morceau quand il font référence à une Séquence d'accords.

7.1 Enregistrer l'accompagnement de tout un morceau

Le Chord Sequencer du G-800 vous permet d'enregistrer l'accompagnement de tout un morceau depuis le début jusqu'à la fin. Vous pourriez (et devriez probablement) utiliser cette technique pour préparer un enregistrement avec le Recorder (voyez p. 66). Ainsi, vous n'auriez pas à vous soucier de la sélection de Style, divisions et autres pendant que vous jouez la mélodie.

(1) **Sélectionnez le Style, la division et le niveau (Advanced ou Basic) du Music Style voulu (voyez page 42). (Vous pourriez aussi appeler une mémoire Performance, voyez page 59.)**

(2) **Réglez le tempo si le tempo préprogrammé ne vous convient pas.**
Si vous voulez être absolument certain que le tempo que vous avez choisi sera utilisé, voyez "Auto Tempo et Tempo Lock" en page 52. La valeur de tempo que vous choisissez ici sera également enregistrée.

(3) **Activez la fonction Sync Start si c'est ainsi que vous voulez lancer la reproduction du Style.**

(4) **Appuyez sur Chord Sequencer [REC] (le témoin clignote).**

(5) **Jouez le premier accord dans la zone de reconnaissance d'accords (voyez page 39) ou appuyez sur le bouton [START/STOP] pour faire démarrer la reproduction du Music Style manuellement et faire tout ce que vous feriez normalement pendant une performance normale impliquant des Music Styles.**

(6) **A la fin du morceau, appuyez sur [START/STOP] (Arranger section).**
Il est inutile d'appuyer sur [START/STOP] si vous terminez le morceau avec Ending ou Fade Out.

(7) **Appuyez sur le bouton Chord Sequencer [PLAY ►] (le témoin clignote).**

(8) **La reproduction de la Séquence d'accords s'opère de la même façon que la reproduction d'un Music Style. Voyez "Lancer un Music Style" en page 41.**

7.2 Deux modes Chord Sequencer

Le G-800 est doté d'une fonction qui vous permet de choisir ce qui doit être enregistré par le Chord Sequencer. Avant tout, il faut expliquer le concept *Note To Arranger*.

■ *NTA (Note To Arranger)*

L'Arranger réagit aux changements de note et d'accord que vous effectuez dans la zone de reconnaissance d'accords du clavier (voyez l'illustration à la page 39). Les notes qui obligent

l'Arranger à changer d'accord sont appelées *Note To Arranger* (ou *NOTE*s utilisées *TO* (pour) alimenter l'*ARRANGER*).

Les notes *Note To Arranger* sont donc les notes que l'Arranger "lit" pour savoir quel accord jouer. Tout changement d'accord entraîne un changement de tonalité pour tous les Parts Arranger (à l'exception du Drum Part).

Lesystème NTA (ou Note to Arranger) a l'avantage d'épargner la mémoire du Chord Sequencer ou d'un séquenceur externe car les motifs d'accompagnement ainsi que toutes les notes et instructions afférentes ne sont pas enregistrés. Néanmoins, l'usage de cette fonction exige que vous sélectionniez exactement les mêmes réglages de Style que ceux que vous aviez utilisés lors de l'enregistrement des notes NTA et, surtout, que les notes NTA soient envoyées à un instrument équipé d'un Intelligent Arranger.

Remarque: Le Recorder du G-800 (voyez p. 66) n'enregistre pas les notes NTA mais le Style entier et la performance jouée en temps réel. Cela explique que la reproduction d'un fichier standard MIDI enregistré avec le Recorder du G-800 ne demande qu'un module de son compatible GM/GS.

Style Change

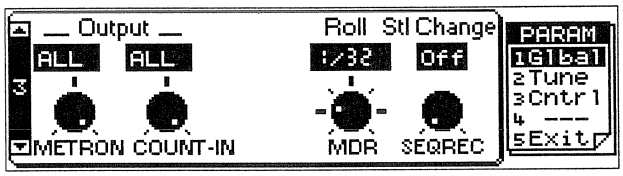
Le G-800 est doté d'une fonction qui vous permet de spécifier exactement ce que le Chord Sequencer doit enregistrer. Cette fonction s'appelle Style Change (ou *Stl Change* pour les amis).

Voici ce que cette fonction fait et comment:

(1) A la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le mode Parameter.

(2) Appuyez ensuite sur [F1] (Glbal) pour aller à la page Global.

(3) Appuyez sur [PAGE] ▼ autant de fois que nécessaire pour appeler la page suivante:



(4) Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour sélectionner On ou Off.

Stl Change	Signifie
On	Toutes les actions concernant l'Arranger sont enregistrées par le Chord Sequencer. Cela comprend: • Sélection de Styles • Changements de division (chaque pression sur [ENDING], [ORIGINAL], etc.) • Réglages Tempo (Y compris AUTO et LOCK) et les changements • Volume de la reproduction des Parts d'accompagnement (piloté par la fonction Dynamic Arranger) • Tous les réglages Performance Memory concernant l'Arranger. • Notes NTA
Off	Dans ce cas, le Chord Sequencer n'enregistre que les notes NTA. Ainsi, vous êtes libre de choisir un autre Music Style etc. pendant la reproduction de la Séquence d'accords.

Dans la plupart des cas, vous allez probablement utiliser le réglage On pour être sûr que tout ce qui touche à l'Arranger sera enregistré par le Chord Sequencer. C'est pourquoi On est le réglage par défaut. Si vous ne souhaitez enregistrer que les informations NTA, choisissez Off.

(5) Appuyez sur F5 (Exit) pour revenir à la page Master.

Truc: *Utilisez la fonction Chord Sequencer comme piste d'accompagnement pour vos enregistrements avec le Recorder: ainsi, vous ne devez jouer que la mélodie.*

7.3 Enregistrement d'une Séquence d'accords en temps réel

Enregistrer et reproduire en temps réel implique que l'Arranger fonctionne déjà quand vous commencez à enregistrer votre Séquence d'accords. Mais il faut, pour cela, que vous régliez Stl Change sur Off.

(1) **Lancez la reproduction de l'Arranger (voyez page 41).**

(2) **Appuyez sur Chord Sequencer [REC] un peu (un ou deux temps) avant la mesure où le G-800 doit commencer l'enregistrement.**

Le témoin du bouton [REC] clignotera jusqu'au premier temps de la mesure suivante et s'allumera ensuite constamment pour indiquer que le Chord Sequencer est en train d'enregistrer.

(3) **A la fin du motif d'accord, appuyez sur Chord Sequencer [PLAY].**

Au premier temps de la mesure suivante, le Chord Sequencer revient au début du motif et le rejoue jusqu'à ce que vous appuyiez sur le bouton [STOP ■].

Remarque: Les fonctions d'enregistrement en temps réel et de boucle du Chord Sequencer ne sont disponibles que si Stl Change est sur *Off*.

Si vous ne voulez pas reproduire la Séquence d'accords juste après l'avoir enregistrée, appuyez sur le bouton Chord Sequencer [STOP ■].

Remarque: La dernière Séquence d'accords que vous avez enregistrée avant de mettre votre G-800 hors tension reste en mémoire jusqu'à ce que vous enregistriez une autre séquence.

Truc: *Vous pouvez sauvegarder les Séquences d'accords sur disquette et les charger ensuite. Avant d'enregistrer une nouvelle Séquence, sauvegardez d'abord celle-ci sur disquette pour pouvoir la charger plus tard.*

7.4 Reproduction d'une séquence d'accords

Pour reproduire une Séquence d'accords, appuyez sur le bouton Chord Sequencer [PLAY ►] (le témoin s'allume) et lancez la reproduction du Music Style d'une des trois manières possibles (voyez page 41).

Appuyez sur Chord Sequencer [STOP ■] pour arrêter la reproduction de la Séquence. Notez que cela n'arrête pas l'Arranger. Voyez page 42 pour arrêter l'Arranger.

8. Recorder (mode GM/GS)

Le Recorder de votre G-800 est un lecteur/enregistreur de fichiers standard MIDI ce qui signifie que tous les morceaux sont enregistrés directement sur disquette et sur une piste (format SMF 0). L'avantage d'avoir un lecteur/enregistreur de fichiers standard MIDI plutôt qu'un séquenceur à Part entière est que vous pouvez reproduire des fichiers standard MIDI sans devoir les charger (et les convertir) dans la mémoire interne.

De plus, le Chord Sequencer vous permet de préparer l'accompagnement si complètement que vous pouvez vous concentrer sur les Parts solo sans devoir vous préoccuper des boutons à enfoncer et des Styles à sélectionner. Voyez "Chord Sequencer" en page 63.

Le Recorder du G-800 lit des fichiers standard MIDI compatibles GM/GS ainsi que des fichiers ism®. ism® est un format de morceau (Song) déposé de Roland avec des assignations Part-piste pour des fins éducatives.

Remarque: Vous êtes peut-être un peu perturbé par les termes "morceau" et "fichier standard MIDI" que nous utilisons dans ce chapitre. Il n'y a absolument pas de différence car les morceaux Recorder sont sauvegardés sur disquette sous forme de fichiers standard MIDI compatibles GM/GS. C'est pourquoi toutes les fonctions détaillées ci-dessous sont également applicables aux fichiers standard MIDI disponibles dans le commerce.

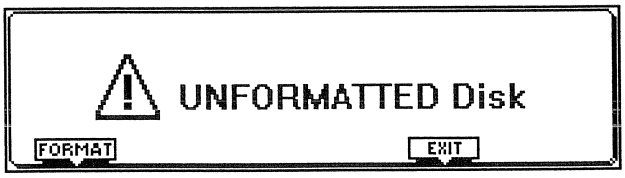
8.1 Comment enregistrer un morceau

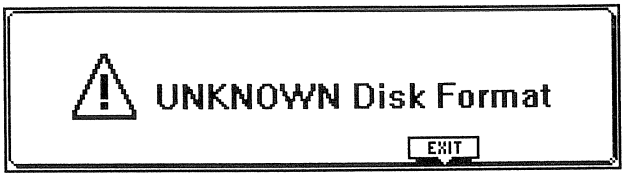
Formater une disquette

Avant d'utiliser le Recorder du G-800, vous devez préparer une disquette parce que les morceaux sont directement consignés sur disquette. Vous avez le choix entre des disquettes 2DD ou 2HD. N'utilisez peut-être pas les disquettes les moins chères sauf si vous êtes absolument sûr de leur fiabilité. Ce serait dommage de perdre un superbe enregistrement parce que votre disquette est devenue illisible!

Si la disquette que vous voulez utiliser est de format IBM PC, il est inutile de la formater bien que l'accès soit plus rapide avec des disquettes au format G-800. Pour formater la disquette procédez comme suit:

(1) **Insérez la disquette dans le lecteur. Si elle n'est pas encore formatée pour le G-800 ou pour un ordinateur IBM compatible ou, encore, pas format]e du tout, l'écran affichera un des messages suivants: Disquette non formatée ou disquette au format inconnu.**





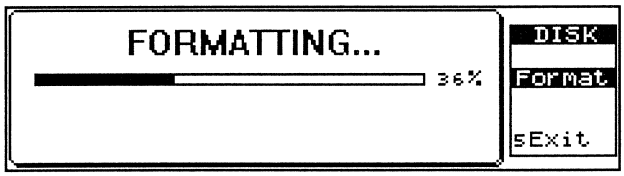
Dans le premier cas (Unformatted Disk), vous avez le choix entre deux options: vous pouvez soit appuyer sur le bouton de sélection de Part [M.DRUMS] pour formater la disquette ou ap-

puyer sur le bouton de sélection de Part qui fait fonction de bouton Exit pour quitter cette page d'écran sans formater la disquette.

Dans le deuxième cas (Unknown Disk Format), quittez cette page d'écran (Exit). Sortez la disquette du lecteur et insérez-en une autre. Si vous êtes certain que la disquette "inconnue" ne contient rien que vous désiriez garder, vous pouvez la formater avec la fonction Format: appuyez sur [F5] (Midi) à la page Master, maintenez [SHIFT] enfoncé pendant que vous appuyez sur [F4] (Format). Suivez ensuite les instruction apparaissant à l'écran.

Partons du principe que votre disquette n'est pas formatée (*Unformatted Disk*).

(2) **Appuyez sur le bouton de sélection de Part [M.DRUMS] pour formater la disquette. Le G-800 entame le formatage comme le confirme l'écran:**



Vous pouvez quitter cette page d'écran sans interrompre le processus de formatage en appuyant sur [F5] (Exit). Cela vous permet de faire autre chose pendant que le G-800 formate. Tant que le formatage se poursuit, le message FORMATTING sera affiché dans le coin droit de la page d'écran sélectionnée.

8.2 Avant l'enregistrement

Bien que vous puissiez enregistrer sans utiliser l'Arranger, il est peu probable que vous désiriez vous en priver. Voici quelques opérations à effectuer avant d'enregistrer:

(1) **Enregistrez d'abord la Séquence d'accords si vous préférez ne pas devoir piloter l'Arranger en temps réel (voyez page 63).**

(2) **Arrêtez la reproduction du Style en cours.**

(3) **Assignez les Tones voulus aux Parts Directs que vous allez utiliser pour l'enregistrement.**

(4) **Sélectionnez le mode d'assignation du clavier (pages 24~25).**

(5) **Sélectionnez le mode Arranger Chord (voyez page 40).**

Les étapes (4) et (5) ne sont nécessaires que si vous ne voulez pas utiliser votre Séquence d'accords comme piste d'accompagnement.

(6) **Sélectionnez le Style, la division etc.**
OU:
Appuyez sur le bouton [PLAY] du Chord Sequencer (le témoin clignote).

(7) **Appuyez sur [SYNCHRO START] (le témoin s'allume).**

Remarque: Au lieu d'effectuer toutes ces opérations (sauf la pression sur Chord Sequencer [PLAY] qui est incontournable), vous pourriez simplement sélectionner une mémoire Performance qui contient tous les réglages dont vous avez besoin pour le morceau à enregistrer (voyez page 59).

8.3 A vous de jouer...

(8) **Appuyez sur le bouton [REC] de la section Recorder.**

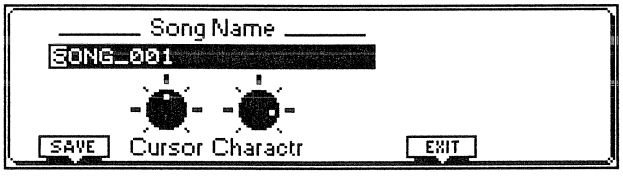
(9) **Appuyez sur le bouton [START/STOP] (section Arranger) ou jouez une note dans la zone de reconnaissance d'accords (Assign) du clavier (si vous avez activé la fonction**

Synchro START).

(10) **Commencez à jouer.**

(11) **A la fin du morceau, appuyez une fois de plus sur [START/STOP] pour arrêter l'enregistrement.**

L'écran vous demande si vous désirez sauvegarder le morceau et sous quel nom:



Remarque: Si vous n'êtes pas satisfait de votre enregistrement, appuyez sur le bouton de sélection de Part [UPPER1] pour quitter sans sauvegarder et revenez à l'étape (8).

(12) **Imaginons que vous êtes satisfait de votre enregistrement et que vous désirez le sauvegarder sur disquette. Il vaut mieux choisir un nom avant de sauvegarder le morceau.**

■ *Nom du morceau*

Vous pourriez sauvegarder ce morceau avec le nom par défaut actuel (SONG_001). Cependant, un nom plus "parlant" vous aiderait à identifier le morceau. Nous vous conseillons donc de choisir un nom évocateur.

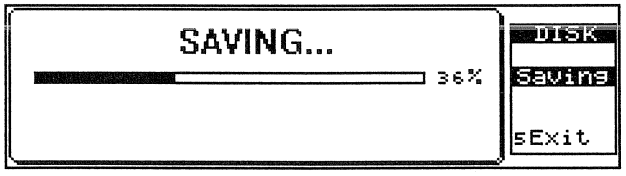
(13) **Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour déplacer le curseur.**

(14) **Au moyen de la commande [BASS/BANK], sélectionnez un caractère pour la position indiquée par le curseur.**

(15) **Amenez ensuite le curseur à la position suivante, sélectionnez un caractère, etc.**

Pour des raisons de compatibilité MS-DOS®, seuls les huit premier caractères du nom des morceaux seront sauvegardés sur disquette. En d'autres mots, les noms des morceaux *ANDILOVEHER* et *ANDILOVERHERSO* seront tous deux ramenés à *ANDILOVE*. Vous ne pouvez pas utiliser deux fois le même nom sur la même disquette; c'est pourquoi il faut essayer de trouver des abréviations évocatrices.

(16) **Appuyez sur le bouton de sélection de Part [M.DRUMS] pour sauvegarder votre morceau sur disquette. L'écran confirme le processus de sauvegarde:**



Une fois de plus, il est inutile d'attendre la fin du processus. Appuyez simplement sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master. Le G-800 continuera à sauvegarder le fichier en arrière-plan (vous verrez d'ailleurs le message SAVING dans le coin droit de la page sélectionnée).

8.4 Reproduction de morceaux

La reproduction d'un morceau stocké sous forme de fichier standard MIDI implique que vous insériez une disquette dans le lecteur. Bien que le lecteur se mette à tourner, l'écran n'indique pas toujours automatiquement le contenu de la disquette que vous venez d'insérer. Cela vous permet de changer de disquette tout en jouant sur le G-800 avec l'Arranger. La reproduction de morceaux Recorder transforme effectivement le G-800 en module de son GM/GS et désactive la section Arranger de votre instrument. Pour éviter tout changement accidentel de mode quand vous êtes sur scène, le mode GM/GS ne sera sélectionné que lorsque vous aurez

appuyez sur le bouton [GM/GS MODE] ou lancé la reproduction. Souvenez-vous que le Recorder est prêt à jouer les morceaux résidant sur la disquette dès que vous le désirez.

Les Parts Directs restent actifs en mode Recorder et vous pouvez étouffer n'importe quel Part du morceau et le jouer vous-même. De cette façon, vous pouvez également utiliser les fichiers standard MIDI comme pistes d'accompagnement.

(1) Appuyez simultanément sur Performance Memory [CANCEL] ◄ ► pour sélectionner la mémoire Performance d'usine (FreePanl).

La mémoire Performance 00 Free Pnl contient les réglages par défaut de tous les Parts et constitue la seule garantie que le morceau sur disquette sera reproduit exactement comme l'artiste qui l'a enregistré le souhaite.

Notez néanmoins que le G-800 vous permet de modifier la manière dont les fichiers standard MIDI sont reproduits et de sauvegarder ces modifications dans une mémoire Performance. Cela vous permet de "personnaliser" les fichiers standard MIDI et de les utiliser comme accompagnement au lieu d'avoir recours à l'Arranger. Nous vous dirons comment procéder dans une petite minute. Voyons d'abord comment lancer la reproduction d'un morceau.

Il y a deux manières de lancer la reproduction d'un morceau:

■ *Reproduction All Song (de tous les morceaux)*

(2) Appuyez sur le bouton Recorder [PLAY ►].

Cela signifie que le G-800 sélectionnera le mode de reproduction *All Song* et que tous les morceaux de la disquette seront joués les uns à la suite des autres; la reproduction ne s'arrêtera pas automatiquement.

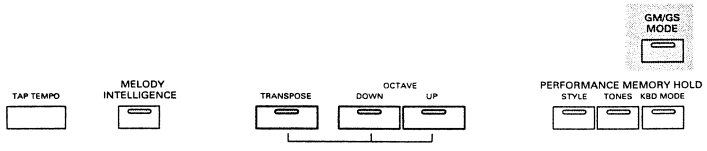
Remarque: Dès que vous appuyez sur le bouton Recorder [PLAY ►], le témoin du bouton [GM/GS MODE] s'allume pour indiquer que l'Arranger ne peut plus être utilisé et que le G-800 fonctionne maintenant comme un module compatible GM/GS.

(3) Pour arrêter la reproduction, appuyez sur le bouton Recorder [STOP ■].

(4) Appuyez sur [GM/GS MODE] pour quitter le mode GM/GS et revenir au mode Arranger.

■ *Reproduction d'un morceau spécifique de la disquette*

Appuyez sur le bouton [GM/GS MODE] (le témoin s'allume et tous les témoins relatifs à l'Arranger s'éteignent) pour sélectionner le mode module GM/GS.



Remarque: La sélection GM/GS est une exception à la règle multitâche. Une pression sur le bouton [GM/GS MODE] restera sans effet tant que l'Arranger fonctionne. Vous devez d'abord arrêter l'Arranger pour sélectionner le mode GM/GS. De même, il est impossible de lancer la reproduction Arranger tant que le témoin [GM/GS MODE] est allumé.

L'écran affiche maintenant le nom complet du premier (ou de tout autre) morceau de la disquette sur la ligne inférieure et le nom MS-DOS® (le nom de fichier donc) dans la fenêtre "Adresse et nom du Music Style ou du morceau".

(2) **Utilisez les boutons Song Select [◄PREVIOUS] et [NEXT►] pour sélectionner le morceau à reproduire.**

Le mode GM/GS sera sélectionné automatiquement: il est inutile d'appuyer sur le bouton [GM/GS MODE].

(3) **Appuyez sur le bouton Recorder [PLAY ►] pour lancer la reproduction du morceau.**

La reproduction continuera jusqu'à la fin de ce morceau puis s'arrête. Vous pouvez arrêter le Recorder avant la fin en appuyant sur le bouton [STOP ■].

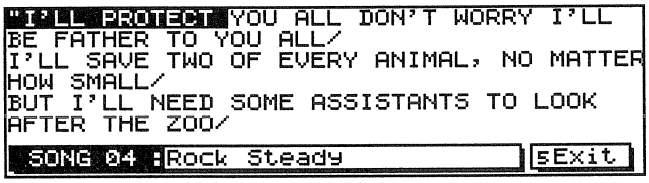
Remarque: Le G-800 vous permet aussi d'enregistrer des chaînes de morceaux. Voyez le *Manuel de référence* pour en savoir plus.

(4) **Sélectionnez un autre morceau avec les boutons [◄PREVIOUS] et [NEXT►] ou appuyez sur [GM/GS MODE] pour revenir au mode Arranger.**

8.5 Fonctions utiles pour la reproduction Recorder

Fonction Lyrics (paroles)

Après avoir sélectionné le mode GM/GS, la quatrième option de la page Master n'est plus UsrSt mais [F4] Lyrcs. Cette fonction vous permet de lire les paroles du morceau reproduit par le Recorder comme pour un karaoke: les mots à chanter sont affichés en négatif. Cette fonction n'est bien sûr disponible que pour les fichiers standard MIDI qui contiennent des paroles. Voyez votre revendeur pour en savoir plus.



Pour revenir à la page Master, appuyez sur [F5] (Exit).

Avancer, rembobiner et Reset

Pour avancer ou reculer rapidement dans le morceau en cours, appuyez d'abord sur Recorder [STOP ■] puis [FF ►►] pour avancer rapidement ou sur [◄◄ REW] pour revenir en arrière. Une pression sur [FF ►►] vous emmène au début de la mesure suivante tandis que [◄◄ REW] vous ramène à la mesure précédant la mesure en cours. Vous pouvez maintenir l'un ou l'autre bouton enfoncé pour accélérer le processus d'avance ou de retour rapide. L'écran vous aidera à repérer la mesure dont vous avez besoin:

Appuyez sur [|◄ RESET] pour revenir à la première mesure du morceau ou à la mesure A (voyez ci-dessous). Une fois de plus, il faut d'abord arrêter la reproduction avant d'utiliser le bouton [|◄ RESET].

Remarque: Ces boutons ne fonctionnent qu'en mode GM/GS. Vous ne pouvez pas les utiliser tant que le mode Arranger est actif. Il faut donc appuyer sur le bouton [GM/GS MODE] avant de pouvoir avancer, reculer rapidement ou revenir à une mesure donnée.

Remarque: Laissez le temps au Recorder de repérer la mesure voulue lorsque vous êtes en avance rapide. Les données doivent être lues sur la disquette et cela prend un peu de temps.

Repères et boucles de reproduction

Le G-800 offre également une fonction Repère et Boucle. Cela vous permet de vous entraîner à jouer des solo difficiles ou à répéter une partie déterminée de morceau.

■ *Sélection d'un nouveau "début" (Marker A)*

La fonction Marker A vous permet de spécifier la mesure à laquelle vous revenez lorsque vous appuyez sur le bouton [I◄ RESET].

Appuyez sur le bouton [A I◄] avant, pendant ou après la reproduction. Les témoins tempo clignotent rapidement pour indiquer que la mesure a été mémorisée.

Le Recorder mémorise le premier temps de la mesure suivante. Donc, si vous appuyez sur [A I◄] alors que la Fenêtre d'information sur le Style/Song affiche 8.3, par exemple, le début de la mesure 9 servira de repère.

Une approche plus précise consiste à arrêter la reproduction, à avancer ou reculer rapidement jusqu'à la mesure voulue et d'appuyer ensuite sur [A I◄].

Pour sauter à la mesure dotée du repère (Marker) A, arrêtez la reproduction et appuyez sur [I◄ RESET].

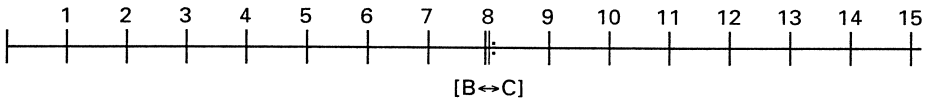
Remarque: La fonction Reset to Marker A ne fonctionne que si vous appuyez sur [I◄ RESET] dans une mesure qui se trouve après la mesure marquée. Si vous appuyez sur [I◄ RESET] avant la mesure marquée, vous revenez au début du morceau. C'est également le cas si vous appuyez une deuxième fois sur [I◄ RESET] après avoir sauté à la mesure marquée.

Remarque: Le G-800 ne peut mémoriser qu'un seul repère. Si vous appuyez une fois de plus sur [A I◄] après avoir spécifié une mesure, le Recorder sautera à la mesure que vous avez mémorisée en dernier lieu.

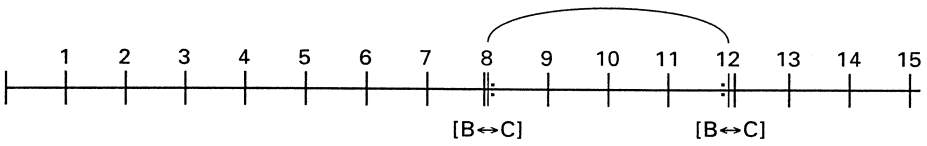
■ *Reproduction en boucle*

Une autre caractéristique bienvenue du Recorder est la possibilité de programmer des boucles. Ici aussi, vous pouvez le faire durant la reproduction ou tant que le Recorder est arrêté.

(1) Appuyez sur [B↔C] là où vous voulez que la boucle commence (le témoin clignote).



(2) Avancez rapidement à la mesure où la boucle doit s'arrêter et appuyez une fois de plus sur [B↔C] (le témoin s'éteint).



Comme nous l'avons dit plus haut, vous pouvez également programmer des boucles au vol. Souvenez-vous, cependant, que le Recorder mémorise toujours le début de la mesure suivante.

(3) Pour reproduire la boucle que vous venez de programmer, maintenez le bouton Recorder [STOP ■] enfoncé et appuyez sur [PLAY ►].

A la fin de la mesure C, le Recorder saute immédiatement au début de la mesure B.

(4) Pour arrêter la reproduction, appuyez sur le bouton Recorder [STOP ■].

8.6 Performance avec fichiers standard MIDI (Minus One)

Votre G-800 vous permet d'étouffer n'importe quel Part du morceau que vous êtes en train de reproduire. Vous pourriez utiliser cette possibilité et étouffer le Part solo afin de le jouer vous-même. Ce type de reproduction s'appelle reproduction Minus One (moins un Part du morceau original).

Mais les possibilités de votre G-800 ne s'arrêtent pas là: vous pouvez utiliser n'importe quel Part en solo et étouffer tous les Parts qui vous semblent superflus ou que vous aimeriez jouer (vous pourriez ainsi jouer le solo et l'accompagnement d'accords).

Tous les Parts Directs restent actif en mode Recorder (ou GM/GS). Vous pouvez donc ainsi utiliser Upper1, Upper2, Lower et Manual Bass dans n'importe quelle combinaison (scission ou superposition) (voyez p. 24). Le Part Manual Drum est également disponible mais n'oubliez pas que la sélection de ce Part désactive les quatre autres Parts Directs.

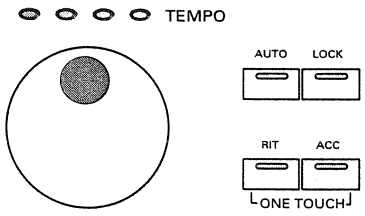
Remarque: Chaque fois que vous lancez la reproduction d'un nouveau morceau ou que vous revenez au début du morceau en cours (avec [I◄ RESET]), tous les Parts Directs, sauf Upper1, seront coupés et le G-800 sélectionnera le mode Keyboard Whole Right. Vous devez, pour cela, sélectionner 00 FreePanl avec les boutons CANCEL ◄ ►.

Remarque: Ne sélectionnez pas la mémoire Performance 00 Free Panl si vous désirez contrôler le mode Keyboard et la sélection de Tones. Sélectionnez une autre mémoire Performance, réglez les Parts Directs comme vous l'entendez et sauvegardez ces réglages au préalable dans une mémoire Performance.

La sélection de Tones se fait exactement comme en mode Arranger (mode normal du G-800). Voyez "Sélection de Tones pour les Parts Directs" en p. 28. Il y a, cependant, une fonction qui vous permet de lier la sélection de Tones et les réglages de paramètres des Parts du morceau pour que les Parts Directs que vous utilisez pendant une performance Minus One aient exactement le même son que le Part original sur disquette (voyez "Tone Change: Old et New" en page 75).

Changement du tempo du morceau

Vous pouvez changer le tempo (programmé) avec le cadran [TEMPO]. L'utilisation de ce cadran signifie cependant que le tempo changera encore si le morceau que vous reproduisez contient des messages de changement de tempo. De plus, chaque fois que vous revenez au début du morceau avec [I◄ RESET], vous retrouverez le tempo préprogrammé.



Vous pouvez cependant utiliser les boutons de la section Tempo ([AUTO] et [LOCK]) grosso modo comme vous le feriez en mode Arranger (mode G-800):

Témoin AUTO	Témoin LOCK	Signification
●	○	Le Recorder ne charge pas le tempo programmé du morceau lorsque vous reproduisez un fichier standard MIDI depuis le début. Les changements de tempo, par contre, seront effectués de manière relative. Si *vous* réglez le tempo du morceau, tout changement de tempo compris dans le morceau sera effectué en fonction de votre réglage. Exemple: Un morceau dont la reproduction est programmée à ♩ = 100 contient un message qui change le tempo à ♩ = 120 (+20%). Vous réglez le tempo sur ♩ = 80. Le message de changement de tempo fera monter le tempo à ♩ = 96.
○	●	Le Recorder ne charge pas le tempo préprogrammé lorsque vous reproduisez un fichier standard MIDI. Les changements de tempo ne sont pas exécutés.
○	○	Réglage par défaut du mode GM/GM. Le Recorder charge le tempo préprogrammé du morceau chaque fois que vous sautez au début du morceau avec [I◄ RESET] ou que vous lancez la reproduction d'un nouveau morceau. Tous les changements de tempo sont effectués.

Remarque: Chaque fois que vous sélectionnez le mode GM/GS en appuyant sur [GM/GS MODE] (le témoin s'allume) ou en lançant la reproduction d'un morceau (Recorder [PLAY ►]), le G-800 règle automatiquement la fonction Tempo sur Auto On/Lock Off (défaut). Lorsque vous revenez en mode Arranger en appuyant sur [GM/GS MODE] (le témoin s'éteint), le G-800 règle la fonction Tempo sur Auto On/Lock Off.

Isoler et étouffer des Parts de la disquette

Avant de choisir le Part que vous voulez étouffer, il faut que vous sachiez quel Part (canal MIDI/piste) joue la partie que vous ne voulez pas écouter. Malheureusement, le format de fichiers standard MIDI, en dépit de quelques aspects bien spécifiques, laisse beaucoup de liberté aux programmeurs. Il n'est donc pas toujours facile de trouver le Part que vous désirez. Le G-800 peut cependant vous aider à le trouver.

En général, l'assignation Part/canal MIDI d'un fichier standard MIDI ressemble à ceci:

Part fichier standard MIDI	Canal MIDI	Part Direct G-800
Batterie	10	Manual Drums
Piano	1	–
Basse	2	Manual Bass
Accompagnement d'accords	3	Lower
Solo/mélodie	4	Upper1
Contre-mélodie	6	Upper2

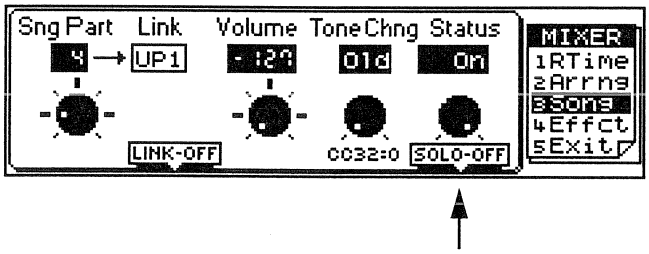
Avec des morceaux complexes, il peut arriver que les 16 canaux MIDI soient utilisés. Dans ce cas, la fonction Solo est d'une aide précieuse.

■ *Isoler des Parts (solo)*

Pour trouver quel Part est assigné à quel canal MIDI, vous pouvez utiliser la fonction Solo. Cette fonction rend tous les Parts silencieux (les étouffe) à l'exception du Part choisi. Voici comment rendre un Part solo:

(1) **A la page Master, appuyez sur [F1] (Mixer). Vous pouvez le faire pendant la reproduction du Recorder.**

(2) **Appuyez sur [F3] (Song) pour passer à la page d'écran suivante:**



(3) **Appuyez sur le bouton de sélection de Part [UPPER1] pour rendre solo la première piste du morceau.**

Ainsi, vous étouffez tous les autres Parts du morceau et vous finissez parfois par ne plus rien entendre du tout. Un peu de patience, cependant; laissez tourner le morceau et écoutez. Si vous n'avez vraiment rien entendu à la fin du morceau, c'est que cette piste n'est pas utilisée. Il arrive parfois qu'une piste ne commence qu'au milieu du morceau et c'est pourquoi il vaut mieux attendre un peu avant de conclure que le Part n'est pas utilisé.

(4) **Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner Song Track 2.**

(5) **Appuyez une fois de plus sur le bouton de sélection de Part [UPPER1] pour rendre cette piste solo.**

Cette fois, il y a de fortes chances pour que vous entendiez la ligne de basse. Si vous revenez à la piste précédente au moyen de [DRUMS/PART], vous remarquerez qu'elle est toujours en mode solo et vous entendrez la ligne de piano (si elle existe) au lieu de la basse. Revenez au deuxième Part du morceau pour entendre la basse. Vous pouvez donc rendre tous les Parts solo et les faire défiler avec la commande [DRUMS/PART].

Remarque: Si vous revenez à la page Master après avoir rendu solo un ou plusieurs Parts, vous n'entendrez que le Part sélectionné en dernier lieu. Il n'est pas possible de rendre solo un groupe de deux pistes ou plus.

(6) **Revenez à l'étape (4) pour sélectionner et rendre solo les Parts restants du morceau.**

(7) **Quittez enfin la page Mixer\Song en appuyant sur [F5].**

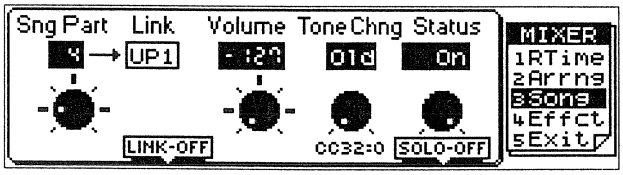
■ *Etouffer des Parts (Status)*

La page Mixer\Song vous permet également d'étouffer des Parts du morceau. Les Parts "étouffés" restent silencieux durant la reproduction.

(1) **Sélectionnez la page Mixer\Song (voyez "Isoler des Parts (solo)").**

(2) **Sélectionnez le Part du morceau que vous voulez étouffer avec la commande [DRUMS/PART].**

(3) **Etouffez ce Part avec la commande [UPPER/VARIATION] (Status= Mute).**



Remarque: Le statut Solo a priorité sur le statut Mute (étouffement). Pour étouffer un Part solo, vous devez couper la fonction Solo (Solo-Off).

(4) Quittez la page Mixer\Song en appuyant sur [F5] (Exit), ou passez au chapitre suivant.

Ignorer des réglages de morceau

A la page Mixer\Song (voyez ci- dessus), vous pouvez changer deux autres réglages. Ces réglages affectent le Part sélectionné avec la commande [DRUMS/PART].

■ *Volume du Part (balance)*

Ce paramètre est une valeur relative de volume qui vous permet soit d'augmenter (valeurs positives) soit de diminuer (valeurs négatives) le volume du Part sélectionné. *Relatif* signifie que les valeurs de volume que vous choisissez ici sont additionnées (voire soustraites) à la valeur de volume de cette piste particulière (réglée avec la commande de contrôle CC7).

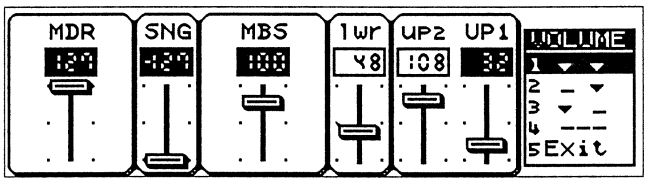
Tournez la commande [BASS/BANK] vers la gauche pour diminuer le volume du Part (valeurs négatives) ou vers la droite pour l'augmenter (valeurs positives).

Truc: *La balance des Parts d'un fichier standard MIDI est généralement bien faite. Vous pourriez donc utiliser ce paramètre Volume pour vos exercices. Diminuez le volume du Part que vous voudriez répéter et jouez-le avec un Part Direct. Une fois la mélodie maîtrisée, vous pouvez étouffer le Part original.*

■ *Volume général du morceau*

Lorsque vous avez des problèmes avec les réglages de volume des Parts Directs, voici comment les résoudre. Il arrive parfois que le Part Upper1 (ou tout autre Part Direct) ait un volume trop faible même lorsque vous choisissez la valeur 127 pour son volume. Dans ce cas, essayez plutôt de diminuer le volume général du morceau:

(1) A la page Master en mode GM/GS, appuyez sur [VOLUME] pour sélectionner le mode Volume.



(2) Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour choisir une valeur entre -1 et -127 pour réduire le volume général du morceau.

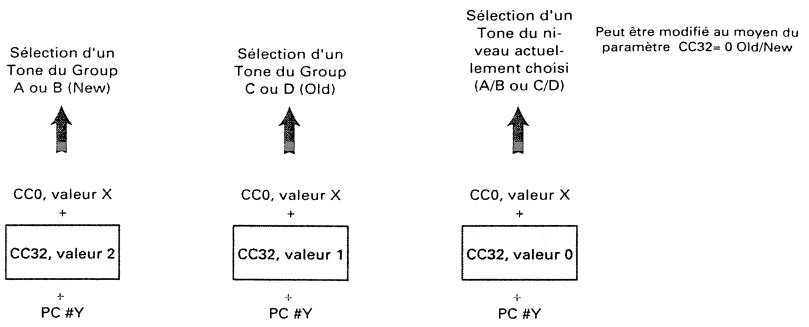
(3) Appuyez sur [F5] pour revenir à la page Master.

■ *Tone Change: Old et New*

Le paramètre Tone Change vous permet de spécifier quel niveau de Tone (ou son) peut être choisi par le Part actif du fichier standard MIDI. Vous vous souvenez probablement (voyez page 28) que le G-800 dispose de quatre groupes de Tones: A, B, C et D. Deux de ces groupes, A et B, contiennent de nouveaux Tones tandis que les groupes C et D contiennent des Tones SC-55 de Roland (sons E-70). Ces derniers groupes sont donc appelés *Old* tandis que les groupes A et B sont appelés *New*.

La raison pour laquelle le niveau du Tone est sélectionnable est la suivante: avec le Sound Canvas SC-88, la sélection de Bank MIDI GS/GM a été remodelée pour inclure deux numéros de commande de contrôle CC0 et CC32. Fidèle au standard SC-55, seuls quelques rares fichiers standard MIDI contiennent des messages de sélection de Bank CC0. Le deuxième message de sélection de Bank (CC32) sert à choisir entre les nouveaux (New; CC32=2) et les anciens (Old; CC32=1) Tones du G-800.Lorsque CC32 est sur 0 ou lorsque cette commande manque, le G-800 considère que vous ne souhaitez pas quitter le niveau de Tone actuel (A/B

ou C/D) et sélectionne donc le Tone qui correspond aux messages de changement de programme et de sélection de Bank CC0 du niveau actuel.



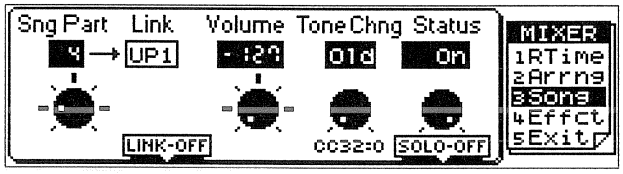
Le paramètre Tone Change de la page Mixer\Song vous permet d'ignorer ce réglage par défaut et de spécifier que le G-800 doit sélectionner ses propres Tones (New) ou le niveau Tone du SC-55 (Old).

Remarque: Cela n'est possible que si le fichier standard MIDI que vous reproduisez ne contient aucun message CC32 ou un message CC32 dont la valeur est 0. L'affichage CC32= 0 doit dès lors être interprété comme une question: "Que dois-je (G-800) faire lorsque la commande de contrôle 32 est réglée sur 0 ou manquante?"

Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour sélectionner Old ou New.

Link

Le paramètre Link (lien) de la page Mixer\Song page sert à spécifier si le Part Direct correspondant (Upper1, Upper2, Lower, Manual Bass ou Manual Drums) sélectionnera les mêmes réglages que le Part du morceau (Part Song) auquel il est assigné.



(1) Sélectionnez la page Mixer\Song (voyez "Isoler des Parts (solo)" en page 74).

(2) Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour faire défiler les 16 Parts Song et observez la case Link.

Dès que vous choisissez le Part Song 2, la case Link affichera MBS, indiquant ainsi que le Part Manual BAss est assigné au Part Song 2. Notez que vous ne pouvez relier que les Parts Song qui sont assignés à des Parts Directs du G-800.

(3) Utilisez le bouton de sélection de Part [M.BASS] pour sélectionner Link On ou Link Off.

Remarque: L'assignation Part Song/Part Direct est fixe et n'est absolument pas liée au numéro de canal MIDI que vous assignez à un Part Direct en mode MIDI. Ainsi, Upper1 ne peut être lié (linked) qu'au Part Song 4, etc.

Remarque: La fonction Link fait office de commutateur principal pour les commutateurs Source/Song, tels que volume, niveau effect send, etc. (voyez "Source: vos réglages ou ceux de l'Arranger/Song?" en page 83).

Remarque: La fonction Link fonctionne également lorsque le Part Song correspondant est étouffé. En fait, c'est alors que la fonction Link est la plus utile car elle vous permet de jouer le Part étouffé vous-même en vous servant de la sélection de Tone du fichier standard MIDI.

9. Edition facile

Edition est un terme qui désigne toute action changeant les réglages actuels. La sélection d'autres Tones pour les Parts Directs (voyez page 28) constitue déjà une forme d'édition.

Les réglages de tous les paramètres traités dans ce chapitre peuvent être sauvegardés dans une mémoire Performance et chargés dès que vous en avez besoin (voyez "Sauvegarde et chargement de réglages – mémoires Performance" en page 57).

9.1 Balance du Part (Volume)

La balance des Parts constitue l'opération d'édition la plus importante car le volume des Parts détermine le mélange final. Si un Part est trop faible, vous ne l'entendez pas et s'il est trop fort, l'image sonore perdra son équilibre.

Remarque: Nous vous recommandons vivement d'assigner d'abord les Tones dont vous avez besoin aux Parts car le caractère même des sons peut affecter la balance. Ainsi, un son de trompette sera perçu comme étant plus fort qu'un son de flûte car il contient plus d'harmoniques.

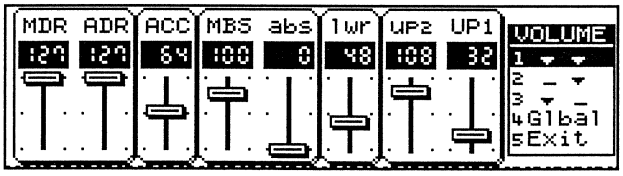
Il y a deux manières de sélectionner la page Volume du G-800:

Utilisez n'importe quelle commande à la page Master (voyez p. 17).

OU:

Appuyez sur le bouton [VOLUME] à gauche sous l'écran.

Dans les deux cas, vous obtenez l'écran suivant (en mode Arranger):



Notez que lorsque vous appelez la page Volume au moyen d'une commande quelconque, elle va disparaître après quelques secondes d'inaction. C'est pourquoi il vaut peut-être mieux, dans ce cas-ci, appuyer sur le bouton [VOLUME].

Curseurs groupés et curseurs de bus

Vous voyez alors un mélangeur (mixer) à huit canaux, soit plus qu'il n'y a de Parts Directs mais pas assez pour couvrir tous les Parts Directs et Arranger. Cela s'explique par le fait que le curseur ACC représente un groupe de six Parts. En d'autres termes, ce curseur contrôle le volume des Parts ACC1~ACC6. Convenons d'appeler toutes les commandes d'écran qui affectent plusieurs éléments des *commandes bus*. Ainsi nous pouvons réserver le terme "groupe" pour autre chose sans vous embrouiller les idées.

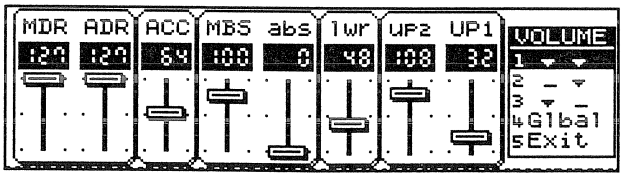
Remarque: Les curseurs ou boutons bus indiquent toujours le réglage ayant la valeur la plus élevée du bus. Si le volume de cinq Parts ACC est réglé sur 60 alors que le Part restant est sur 79, le curseur du bus ACC à la page Volume indiquera 79. En d'autres mots, bien qu'il s'agisse d'un curseur général de bus, il ne peut être réglé sur 127 sans qu'un Part au moins n'ait la valeur 127 (peu probable sur une console de mixage).

Modifions maintenant le volume du Part Upper1.

(1) **Tournez la commande [UPPER/VARIATION] et observez l'affichage.**

Comme vous pouvez le voir, le volume du Part Upper2 change de la même manière. Si le volume de Upper1 est réglé sur 127 tandis que Upper2 est réglé sur 90 (défaut) et que vous ramenez le volume de Upper1 à 90, le volume de Upper2 tombera à 53.

Tout simplement parce que les curseurs Upper1 & 2 sont groupés:



Il en va de même pour les curseurs des Parts MDR (Manual Drums) et ADR (Accompaniment Drums), ainsi que MBS (Manual Bass) et ABS (Accompaniment Bass). Actionnez les commandes [DRUMS/PART] et [BASS/BANK] pour vous en assurer.

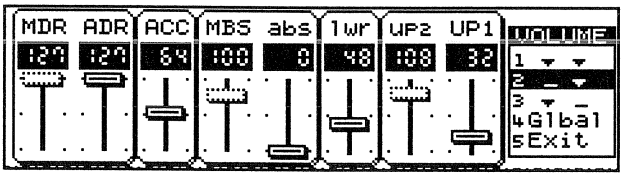
Résumons brièvement les fonctions de curseur de cette page:

Curseur	Signifie	Commande/Curseur
Individuel	Contrôle le volume d'un Part.	Lower/LWR
Groupés	En mode ▼▼ (voyez plus bas), une commande modifie le réglage de deux curseurs.	Upper/UP1 & UP2 Bass/MBS & ABS Drums/MDR & ADR
Bus	Contrôle le volume de plusieurs Parts.	Accomp/ACC

Remarque: La balance relative entre deux curseurs groupés n'est maintenue que tant que vous ne diminuez pas (ni n'augmentez) le volume des Parts en question une fois qu'un des deux curseurs a atteint la valeur 0 (ou 127). Si vous augmentez le volume d'une paire groupée de telle sorte qu'un des deux Parts dépasse la valeur 127, seul le volume du Part qui n'a pas encore atteint 127 sera augmenté. Il en va de même lorsque vous baissez le volume d'une paire groupée lorsqu'un des Parts a atteint la valeur 0. Il n'y a plus moyen de récupérer la balance relative perdue.

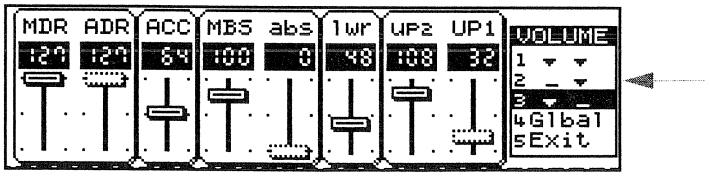
Mais il y a moyen de ne sélectionner qu'un curseur d'un groupe:

Appuyez sur F2 (_ ▼) pour activer le curseur droit du groupe. L'écran a cet aspect-ci:



Si vous tournez les commandes situées sous l'écran, vous ne modifierez le volume que des Parts Upper1, Accompaniment Bass et Accompaniment Drums sans modifier les réglages des autres curseurs de chaque groupe. Vous remarquerez que les curseurs gauches de chaque groupe apparaissent en gris.[F2] (ainsi que [F3]) vous permet de désolidariser les curseurs d'un groupe.

Appuyez sur F3 (▼ _) pour n'activer que le curseur gauche d'un groupe.



Les commandes n'ont un effet que sur les Parts Upper2, Manual Bass et Manual Drums.

■ *Balance par section*

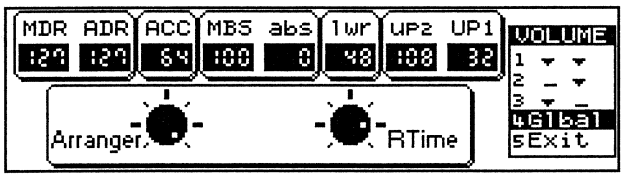
Le G-800 vous offre deux commandes générales (d'écran) qui vous permettent de modifier le volume global de la section Arranger et Directe. Utilisez ces commandes lorsque vous aimez la balance de Parts réalisée mais qu'une des deux sections a un volume global trop élevé.

Notez qu'une bonne balance ne s'obtient pas toujours en augmentant le volume d'une section. Il est souvent plus efficace de diminuer le volume du Part ou de la section où il est trop élevé.

(1) Revenez à la page Master en appuyant sur [F5] (Exit).

(2) Appuyez sur [VOLUME] à gauche sous l'écran (le témoin s'allume).

(3) Appuyez sur [F4] (Glbal) pour appeler la page suivante:



Ici, vous pouvez modifier le volume de la section Directe (Upper1, Upper2, Lower, M.Bass, M.Drums) et Arranger (A.Bass, A.Drums, Accompaniment 1~6).

(4) Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour modifier le volume de la section Arranger ou la commande [LOWER/NUMBER] pour modifier le volume de la section Directe (RTime).

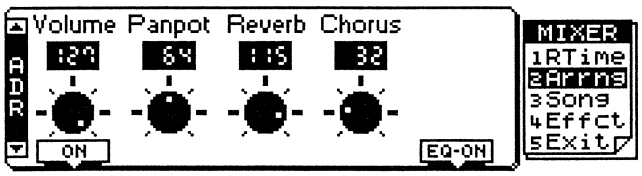
Remarque: Une fois de plus, la balance relative des Part individuels qui constituent une section changera lorsque vous diminuez le volume Global alors qu'un des Parts de la section a déjà atteint la valeur 0 ou si vous augmentez le volume Global quand un des Parts de la section a déjà atteint la valeur 127. Nous vous conseillons donc vivement de vous limiter au bouton de volume graphique pour éviter de le tourner au-delà du point 0 ou 127. Bien que ce soit parfaitement possible, cela modifie la balance de la section touchée.

Mode Mixer: modifier le volume des membres du bus

Imaginons que vous avez sélectionné le Style B11 Bossa1 (appuyez sur Group B, Bank, 1 et une fois de plus sur 1) et que vous trouvez que la guitare à cordes en nylon de la division B11 Bossa1 est trop forte.

(1) A la page Master, appuyez sur [F1] (Mixer) pour sélectionner la page Mixer.

(2) Appuyez sur [F2] (Arrng) pour sélectionner la page Arranger Mixer.



(3) Appuyez sur les boutons [PAGE] ▲/▼ jusqu'à ce que la barre de déroulement à gauche affiche ACC2.

(4) Tournez la commande [DRUMS/PART] (assignée au Volume) vers la gauche pour diminuer le volume de la guitare.

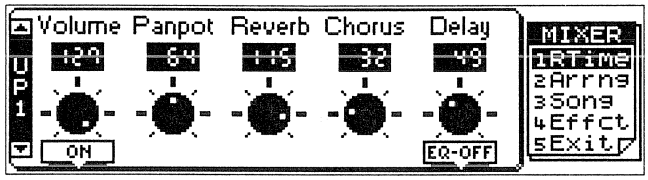
De la même façon, vous pouvez modifier le volume des autres Parts ACC: sélectionnez-les avec les boutons [PAGE] ▲/▼ et utilisez la commande [DRUMS/PART] pour modifier le réglage de volume.

Etouffer des Parts

A la page Mixer, vous pouvez appuyer sur le bouton de sélection de Part [M.DRUMS] pour étouffer le Part sélectionné. Dans ce cas, l'indication On sous la commande d'écran sera remplacée par Off tandis que le nom du Part dans la barre de déroulement sera affiché en minuscules (ex. acc2).

(1) **Appuyez sur [F1] (RTime) ou [F2] (Arrng), selon que vous vouliez étouffer un Part Direct ou Arranger.**

Etouffons le Part Upper1. Appuyez sur [F1] pour appeler la page suivante:



(2) **Si nécessaire, servez-vous des boutons [PAGE] ▲/▼ pour sélectionner la page d'écran correspondant au Part que vous voulez étouffer.**

Sélectionnez la page UP1.

(3) **Appuyez sur le bouton de sélection de Part [M.DRUMS] pour sélectionner Off.**

(4) **Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.**

Panpot (position stéréo)

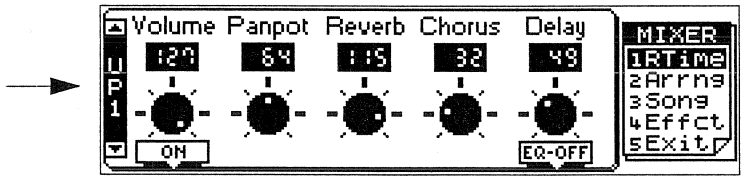
Le G-800 vous permet de préciser le réglage de panoramique de chaque Part individuellement. Une manière réfléchie d'utiliser le paramètre Panpot consiste à placer le Part Upper1 à la sortie gauche et le Part Upper2 à la sortie droite. Si vous superposez ensuite Upper1 et Upper2 (en appuyant sur SPLIT ou WHOLE RIGHT, ainsi que sur [UPPER1] et [UPPER2]), le son Upper 1 sera émis par le haut-parleur gauche tandis que le celui de Upper2 viendra du haut-parleur droit.

Voici comment déterminer le réglage Panpot d'un Part:

(1) **A la page Master(voyez p. 17), appuyez sur [F1] (Mixer) pour appeler la page Mixer.**

(2) **Sélectionnez le Group de Parts (Directs ou Arranger) en appuyant soit sur [F1] (RTime) ou [F2] (Arrng).**

(3) **Sélectionnez le Part dont vous désirez régler le panoramique en appuyant sur [PAGE] ▲/▼.**



(4) **Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour choisir la position Pan voulue.**

Choisissez une valeur située entre 1 et 63 pour placer le Part de plus en plus à gauche ou entre 65 et 127 pour placer le Part de plus en plus à droite. Notez que vous pouvez également choisir Rnd (random ou aléatoire), ce qui signifie que votre Part va passer de gauche à droite de manière aléatoire. Il suffit, pour cela, de tourner la commande [ACCOMP/GROUP] à bout de course vers la gauche.

Remarque: Les commandes sont sensibles au toucher. Plus vous les tournez rapidement, plus les changements obtenus sont importants. Un tour rapide de gauche à droite vous permet ainsi de sauter d'un valeur Pan 1 à une valeur Pan 127. Plus votre mouvement est lent, plus les augmentations/diminutions de valeurs seront faibles.

(5) Ne quittez pas la page Mixer; nous allons encore en avoir besoin:

9.2 Effets et égaliseur

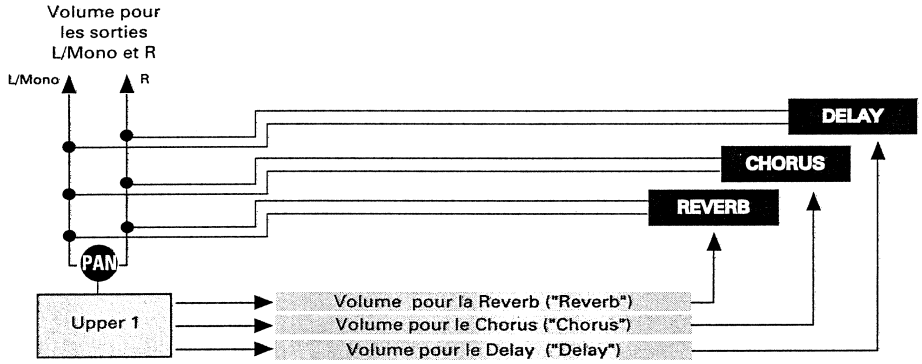
Le G-800 vous propose trois effets programmables: Reverb, Chorus et Delay auxquels s'ajoute encore un égaliseur paramétrique.

Remarque: Tout changement aux programmes d'effet s'applique à tous les Parts car il n'y qu'un seul effet Reverb, Chorus, Delay, et un seul égaliseur (EQ). Cependant, vous pouvez déterminer individuellement la profondeur d'effet (effect depth) utilisée pour chaque Part.

Utilisation d'un effet de Reverb, Chorus ou Delay pour un Part

(1) A la page Mixer –voyez "Panpot (position stéréo)"–, les étapes (1)~(3) sélectionnent le Group de Parts dont vous désirez changer le réglage effect send.

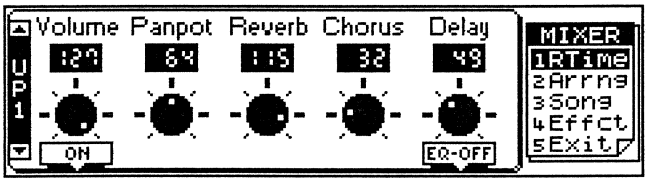
Les réglages effect send de la page Mixer spécifient le volume du Part pour le signal qui est envoyé à l'effet de Reverb, Chorus et Delay. Si vous choisissez des valeurs Reverb, chorus et Delay élevées sur cette page, vous augmenterez en fait le volume de l'effet.



Même connexion pour les autres Parts

Cela fonctionne un peu comme dans une cathédrale: plus vous chantez fort, plus vous avez de réverbération. Dans le cas d'une cathédrale, le fait de chanter plus fort équivaut à augmenter le niveau effect send, donc le niveau du signal (en l'occurrence de votre voix) qui sera traité par l'environnement acoustique.

(2) Utilisez la commande [BASS/BANK] pour modifier le niveau Reverb send (Reverb).



(3) Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour modifier le niveau Chorus send.

(4) Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour modifier le niveau Delay send.

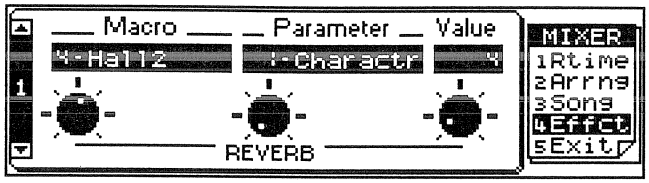
Réglages d'effets

Les effets du G-800 sont éditables: vous pouvez donc les adapter à vos besoins. Ainsi, vous pourriez penser, par exemple, que le type de Reverb sélectionné ne correspond pas exactement à ce que vous vouliez ou que l'effet de Chorus n'est pas assez prononcé.

(1) A la page Master (voyez page 17), appuyez sur [F1] (Mixer).

(2) **Appuyez sur [F4] (Effct) pour sélectionner les pages effect.**

Remarque: Vous avez peut-être remarqué que lorsque vous sélectionnez le mode Mixer, le G-800 saute à la page Mixer que vous avez choisie en dernier lieu (soit la page 2 Arrng, probablement). Cette fonction de mémoire de page a été insérée pour vous permettre d'aller et de venir entre des pages d'écran de différents modes.



Voici la première de quatre pages d'effets (notez le "1" dans la barre de déroulement).

(3) **Appuyez sur [PAGE] ▲/▼ pour appeler la page d'écran de l'effet que vous souhaitez éditer. La séquence est la suivante:**

Effet	Page d'écran
1	Paramètres Reverb
2	Paramètres Chorus
3	Paramètres Delay
4	Paramètres égaliseur (EQ)

Sur les trois premières pages (Reverb, Chorus et Delay), le bouton situé à l'extrême gauche ([DRUMS/PART]) vous permet de choisir un type d'effet. Vous disposez effectivement de différents types pour chaque effet. Ainsi, l'effet Chorus vous propose également un Flanger, par exemple. Le bouton [BASS/BANK] sert à sélectionner un paramètre dont la valeur peut être éditée avec le bouton [UPPER/VARIATION]. Voyez le *Manuel de référence* pour en savoir davantage.

(4) **Utilisez le bouton [DRUMS/PART] pour sélectionner le type d'effet souhaité.**

Remarque: Chaque fois que vous sélectionnez un autre type d'effet, les paramètres d'effet (voyez ci-dessous) retrouvent leurs valeurs par défaut. En d'autres termes, un retour à un effet sélectionné auparavant après vous être rendu compte que le premier type était probablement le meilleur ne vous permettra pas de retrouver des valeurs de paramètres que vous aviez édités.

(5) **Tournez la commande [BASS/BANK] pour sélectionner le paramètre d'effet.**

Consultez le *Manual de référence* pour en savoir plus sur les paramètres d'effet.

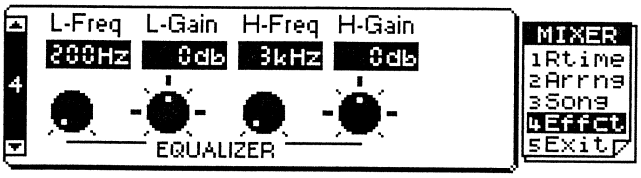
(6) **Servez-vous de la commande [UPPER/VARIATION] pour régler la valeur du paramètre que vous avez sélectionné en (5).**

Remarque: N'oubliez pas que tout changement effectué ici s'applique *à tous les Parts qui utilisent cet effet.* Vérifiez donc bien le résultat sur le son des autres Parts.

Truc: *Le G-800 a un effet Delay individuel. Evitez donc de choisir un type semblable pour les effets de Reverb ou de Chorus (Delay, Pan-Delay ou SDelay, SDelayFb). De cette manière, vous pouvez programmer des réglages Reverb et Chorus utilisables globalement et réserver le Delay au Part auquel vous désirez ajouter un effet d'écho.*

Egaliseur

(1) Appuyez sur [PAGE] ▼ pour appeler la page d'écran suivante.



Voici où vous pouvez programmer l'égaliseur deux bandes. Cet égaliseur fonctionne de la même manière que les commandes Treble et Bass d'un amplificateur. Il vous permet d'accentuer ou de couper les fréquences hautes et/ou basses des Tones. Accentuer (boost) signifie que le volume d'une certaine bande de fréquences est augmenté tandis que couper (cut) signifie que ce volume est diminué. Vous pouvez choisir les fréquences basses (Low) et hautes (High) à accentuer ou à couper.

(2) Tournez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner les basses fréquences (L-Freq) à accentuer ou à couper.

(3) Servez-vous de la commande [ACCOMP/GROUP] pour entrer une valeur positive (accentuer) ou négative (couper) pour le paramètre L-Gain.

(4) Répétez ces opérations pour la bande des hautes fréquences en utilisant les commandes [BASS/BANK] (H-Freq) et [LOWER/NUMBER] (H-Gain).

■ *Choix des Parts à traiter au moyen de l'égaliseur*

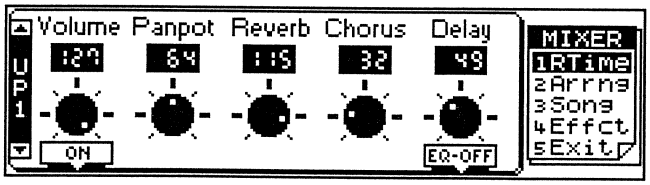
Lorsque vous mettez le G-800 sous tension, tous les Parts sont réglés de sorte à être traités par l'égaliseur ce qui vous permet d'utiliser l'égaliseur comme commande de tonalité générale pour modifier la réponse de votre instrument à l'aigu et au grave.

Un égaliseur n'est en général efficace que lorsqu'il sert à corriger la réponse en fréquence d'un son qui se trouve sur le chemin des autres. C'est pourquoi, il faut maintenant couper l'égaliseur pour tous les Parts qui n'ont pas besoin de correction.

(1) A la page Master, appuyez sur [F1] (Mixer).

Coupons d'abord l'égaliseur pour les Parts Directs.

(2) Appuyez sur [F1] (RTime) pour sauter à la page Mixer\RTime.



(3) Sélectionnez le Part dont vous désirez modifier le statut de l'égaliseur avec les boutons [PAGE] ▲/▼.

(4) Appuyez sur le bouton de sélection de Part [UPPER1]sous l'écran pour sélectionner EQ-ON **ou** EQ-OFF**.**

(5) Revenez en (3), sélectionnez d'autres Parts et précisez-en le statut de l'égaliseur.

(6) Appuyez sur F5 (Exit) pour quitter le mode Mixer et revenir à la page Master page.

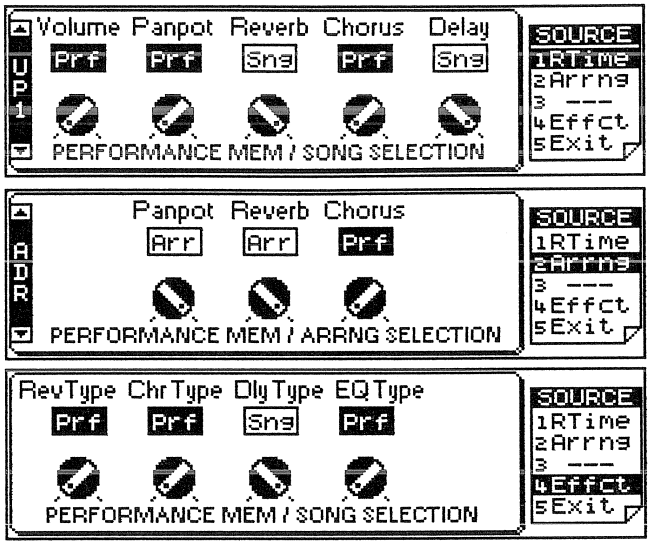
9.3 Source: vos réglages ou ceux de l'Arranger/Song?

Un dernier aspect à passer en revue dans ce chapitre est la fonction Source. Elle vous permet de décider si ce que vous venez d'éditer sera utilisé ou non.

Voici comment sélectionner les pages Source:

(1) **A la page Master, appuyez sur [F1] (Mixer) pour sélectionner le mode Mixer.**

(2) **Maintenez [SHIFT] enfoncé tandis que vous appuyez sur [F1] (RTime), [F2] (Arrng), ou [F4] (Effct).**



■ *Realtime (RTime) Source (Source Directe)*

Les options de la première page (RTime) sont Prf et Sng. Voici ce que cela signifie:

Prf	Les réglages que vous choisissez pour les paramètres suivants (voyez ci-dessous) restent valides jusqu'à ce que vous les changiez ou jusqu'à ce que vous choisissiez une autre mémoire Performance (*Prf* est le petit nom de *mémoire Performance).*
Sng	Dans ce cas, les réglages de Parts Directs sont affectés par des commande de contrôle comprises dans le fichier standard MIDI que vous reproduisez. Autrement dit, lorsque Sng est choisi, le réglage Panpot du Part Upper1 changera aussitôt que le fichier standard MIDI envoie un message CC10 (Pan) sur le canal MIDI 4. Notez qu'il n'y a guère de différence entre Prf et Sng tant que vous ne reproduisez pas de fichier standard MIDI.

Remarque: La sélection de Prf ne signifie pas que vos réglages seront automatiquement sauvegardés dans la mémoire Performance actuelle. Utilisez la fonction Write (voyez page 59) avant de sélectionner une autre mémoire Performance ou de mettre votre G-800 hors tension.

Remarque: Le paramètre Source Delay n'apparaît pas à la page MDR.

Utilisez les commandes pour modifier les réglages Source.

La fonction Source des Parts Directs propose les paramètres suivants: **Volume**, **Panpot**, **Reverb** (Send), **Chorus** (Send) et **Delay** (Send). Vous pourriez, par exemple, spécifier que le volume d'un Part peut changer en réponse à des messages MIDI venant d'un fichier standard MIDI (choisissez Volume=Sng) tandis que les autres réglages ne peuvent pas bouger (choisissez Prf) en réponse à des messages MIDI venant d'un fichier standard MIDI.

Lorsque vous choisissez Sng pour un des paramètres décrits ci-dessus, le message Source de ce paramètre passe de Prf (blanc sur bleu) à Sng (bleu sur blanc). Cette aide visuelle vous est apportée sur toutes les pages d'écran.

Réglez le paramètre Volume Source sur Sng.

Voyons maintenant si le G-800 est réellement conséquent. Maintenez [SHIFT] enfoncé tout en appuyant sur [F1] pour sauter à la page Mixer\RTime et servez-vous des boutons [PAGE] ▲/▼ pour sélectionner la page UP1.La valeur Volume apparaît bleu sur blanc.

Vous pouvez toujours éditer les valeurs bleues sur fond blanc mais ne soyez pas surpris si elles changent soudainement pendant la reproduction du morceau. Dans un tel cas, souvenez-vous de la fonction Source.

Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F2] (Arrng).

■ *Arranger (Arrng) Source*

Les Music Styles ne contiennent pas seulement des notes (c.-à-d. des Parts de batterie, de basse et d'accompagnement) mais aussi une série de réglages qui précisent comment les Parts doivent être reproduits. Ces réglages comprennent des messages de changement de programme, Panpot, volume, etc. Les Music Styles sont des motifs d'accompagnement qui sont répétés après un certain temps (souvent après quatre mesures). Les informations ne concernant pas les notes se trouvent au début du motif de sorte que lorsque vous sélectionnez Arr, les réglages de la page Mixer des Parts Arranger sont rétablis dès que le motif recommence à la mesure 1 ou chaque fois que vous choisissez une autre division (par exemple "Fill-In To Variation").

Si vous ne voulez pas que vos changements soient ignorés et remplacés par les informations contenues dans le Music Style, choisissez Prf avec les commandes. Vous avez les options suivantes:

Prf	Les réglages que vous choisissez pour les paramètres de cette page restent valides jusqu'à ce que vous les changiez ou jusqu'à ce que vous choisissiez une autre mémoire Performance (*Prf* est le petit nom de *mémoire Performance*)
Arr	Les réglages du Music Styles vont remplacer les vôtres ou ceux de la mémoire Performance que vous avez choisie.

■ *Effect Source*

Cette page Source vous permet de spécifier si les paramètres d'effet doivent changer en réponse à des messages MIDI arrivant des fichiers standard MIDI que vous reproduisez avec le Recorder interne.

Prf	Les réglages d'effet seront les vôtres ou ceux de la mémoire Performance choisie.
Sng	Les réglages d'effet (Macro et Parameter, voyez page 81) changent en réponse aux messages MIDI contenus dans le fichier standard MIDI reproduit.

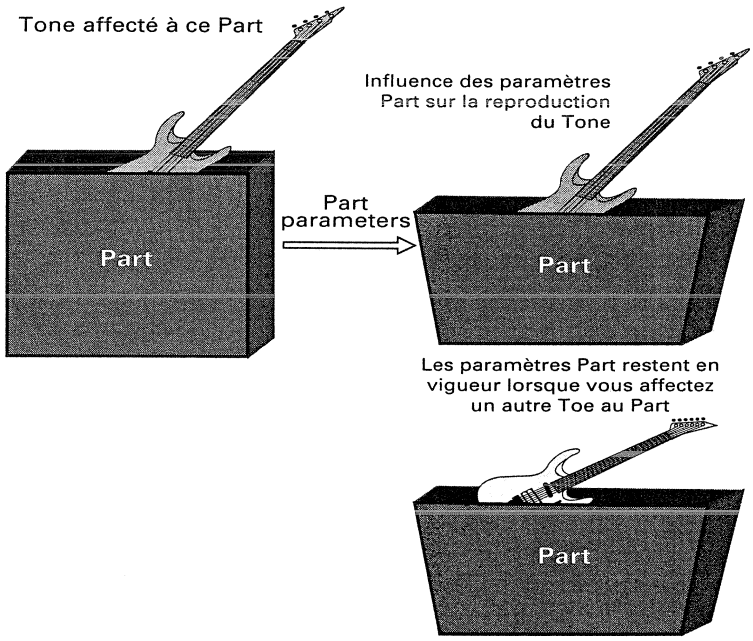
Remarque: Les réglages du paramètre Source des trois pages (RTime, Arrng, et Effct) restent sans effet sur la réception de messages MIDI via une des bornes MIDI IN du G-800. Donc, les paramètres volume, pan, effect, etc. peuvent être changés via MIDI même si vous réglez les paramètres Source sur Prf. Cependant, le G-800 est également doté de filtres MIDI qui vous permettent de filtrer certains messages reçus via MIDI IN.

10. Edition de Parts

Votre G-800 vous permet d'éditer certains paramètres qui affectent la manière dont un Part sonne lorsque vous l'utilisez. Ces paramètres vous aideront à "personnaliser" les Parts en réglant leur brillance, leur vitesse de modulation (Vibrato Rate), etc.

Souvenez-vous que les paramètres dont nous parlerons dans ce chapitre s'appliquent toujours à des *Parts* (Upper1, Upper2, Lower, etc.). L'assignation d'un autre Tone à un Part ne change pas les paramètres de Part décrits ci-dessous. Autrement dit, si vous modifiez l'enveloppe du son de piano assigné au Part Upper1, vous pourriez penser que vous avez changé l'enveloppe du *Tone* piano et que la sélection d'un autre Tone pour Upper1 chargera automatiquement un autre réglage d'enveloppe. Bien que cela soit partiellement vrai, les réglages de paramètres du Part s'ajoutent à ceux du Tone assigné à ce Part.

Les Parts sont en fait des conteneurs dans lesquels vous "déposez" un Tone dont le son peut être modifié au moyen des paramètres décrits ci-dessous. C'est pourquoi les paramètres dont nous allons parler sont appelés paramètres de *Part* et non paramètres de *Tone*:



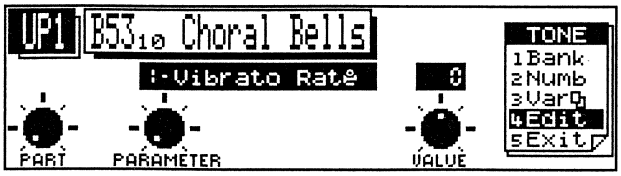
Remarque: Tous les paramètres de Part sont des paramètres relatifs qui seront ajoutés ou soustraits des valeurs préprogrammées des paramètres Tone. C'est pourquoi vous pouvez sélectionner des valeurs positives (plus) ou négatives (moins).

10.1 Edition des paramètres Part

Tout comme la plupart des autres paramètres, vous pouvez éditer les paramètres Part en vous servant des commandes d'écran:

(1) A la page Master, appuyez sur le bouton [TONE] sous l'écran, à gauche.

(2) Appuyez sur [F4] (Edit) pour sélectionner la page Tone\Edit.



(3) Tournez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le Part à éditer.

Remarque: Vous ne pouvez éditer que les Parts Directs suivants: Upper1, Upper2, Lower, Manual Bass.

(4) Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] (Parameter) pour sélectionner le paramètre dont vous voulez modifier la valeur.

(5) Spécifiez la valeur du paramètre sélectionné avec la commande assignée à VALUE**.**

(6) Recommencez à partir de (3) pour sélectionner un autre Part pour l'édition.

Voici les paramètres Part que vous pouvez éditer:

Modulation (Vibrato)

Le Vibrato est un effet créé en modulant la hauteur (pitch). Il contribue à rendre le son plus expressif. La modulation de hauteur rend les notes jouées un peu "tremblotantes". Utilisez les trois paramètres suivants si vous pensez que le Part en question a trop (ou trop peu) de vibrato.

■ *Vibrato Rate [-64~+63]*

Ce paramètres règle la vitesse de modulation de hauteur. Des réglages positifs (+) rendent la modulation préprogrammée plus rapide tandis que des valeurs négatives (–) la ralentissent.

■ *Vibrato Depth [-64~+63]*

Ce paramètre règle l'intensité de la modulation de hauteur. Des réglages positifs (+) accentuent le tremblement tandis que des valeurs négatives (–) le diminuent.

■ *Vibrato Delay [64~+63]*

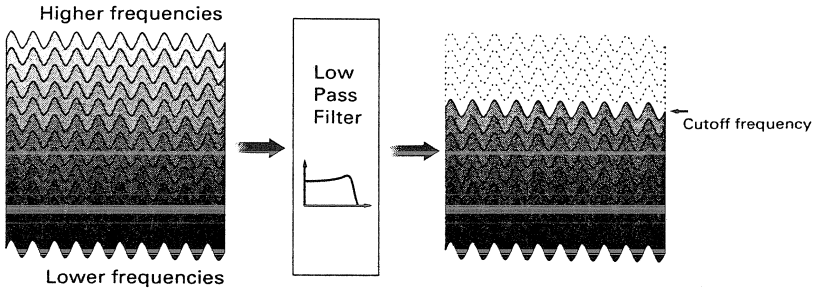
Ce paramètre règle le temps nécessaire pour que le vibrato commence. Des réglages positifs (+) allongent le temps précédant le début du vibrato tandis que des valeurs négatives (–) le raccourcissent.

Timbre (Filter)

En modifiant les réglages de filtre, vous pouvez contrôler le timbre du son. Le G-800 utilise des filtres passe-bas *(Low Pass Filters* ou LPF) qui ne laissent passer que des fréquences plus basses que la fréquence spécifiée. La fréquence à partir de laquelle le filtre commence à "couper" les harmoniques est appelée fréquence de coupure (ou *Cutoff Frequency*). En modifiant le réglage de la fréquence de coupure, vous pouvez rendre un son plus brillant ou plus sombre. La fréquence de coupure peut changer dans le temps sous contrôle de l'"enveloppe". En réglant le filtre et l'enveloppe, vous pouvez créer des sons vivants et expressifs.

■ *TVF Cutoff [-63~+63]*

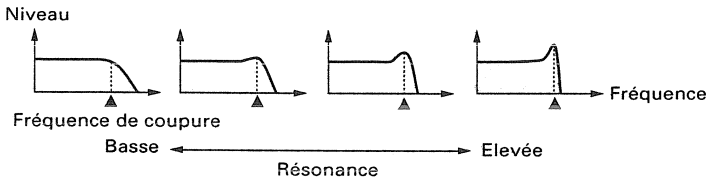
Des réglages Cutoff Freq positifs signifie que vous laisserez passer davantage d'harmoniques et que le son en sera plus brillant. Plus cette valeurs plonge dans le négatif, moins il y aura d'harmoniques et plus le son deviendra doux (sombre).



Remarque: Pour certains sons, des réglages Cutoff Freq positifs (+) ne produiront pas de changement audible car leur paramètre Cutoff Freq préprogrammé est déjà réglé sur la valeur maximale.

■ *TVF Resonance [-64~+63]*

Il s'agit d'un paramètre inévitablement associé au synthétiseur. Lorsque la valeur Resonance augmente, les harmoniques situées près de la fréquence de coupure seront soulignées afin de produire un son au caractère marqué.



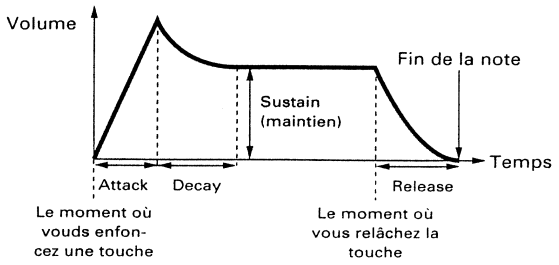
Truc: *Le paramètre Resonance peut servir à réduire le volume de la bande des basses fréquences d'un son; il joue ainsi un rôle identique à celui de la commande Bass d'un amplificateur. Cela ne vaut, cependant, que lorsque le réglage Cutoff Freq est relativement élevé (afin d'éviter une accentuation peu naturelle des fréquences moyennes) et pour des valeurs comprises entre +1 et +15. Des valeurs plus élevées produisent un effet Resonance qui ne passe plus inaperçu.*

Remarque: Pour certains sons, des réglages Resonance négatifs (–) ne produiront pas de changement audible.

Enveloppe

Le volume d'un instrument change dans le temps, depuis le moment où une note commence jusqu'au moment où elle disparaît. Ce changement peut être représenté graphiquement, comme vous pouvez le voir ci-dessous. La forme de l'enveloppe est propre à chaque instrument et constitue un élément important dans la reconnaissance des sons que nous entendons. Les enveloppes de sons d'instruments de musique peuvent changer en fonction de la manière dont le musicien joue. Ainsi, s'il joue de la trompette fort et haut, par exemple, l'attaque sera rapide et le son sera brillant. Mais s'il en joue doucement et légèrement, l'attaque sera plus douce. Vous pouvez donc régler l'attaque d'un son en modifiant le temps d'attaque de l'enveloppe et, en modifiant les valeurs de l'enveloppe, vous pouvez simuler les caractéristiques de bon nombre d'instruments différents.

Les paramètres d'enveloppe affectent le volume (ou l'amplitude) et le filtre. Si la fréquence de coupure a été baissée, elle s'élèvera lorsque l'enveloppe s'éleve et diminuera avec l'enveloppe.



■ ***Env Attack [-64~+63]***

Ce paramètre détermine la manière dont le son débute. Des valeurs négatives accélèrent l'attaque et rendent le son plus agressif.

■ ***Env Decay [-64 ~+63]***

Ce paramètre détermine le temps qu'il faudra au son pour passer du point le plus élevé de l'attaque au niveau Sustain (maintien).

Remarque: Les sons percussifs ont généralement un niveau de sustain 0. Les sons de piano et de guitare appartiennent à cette catégorie. Le fait de maintenir les touches enfoncées longtemps n'a pratiquement pas d'effet sur la durée des notes jouées.

■ ***Env Release [-64~+63]***

Ce paramètre détermine le temps qu'il faudra au son pour disparaître, une fois la touche relâchée. La fréquence de coupure chutera également en fonction de ce réglage.

10.2 Un autre commutateur Source: Tone Edit

Le commutateur Tone Edit de chaque Part constitue encore un autre commutateur Source qui vous permet de protéger les réglages de paramètres Part contre tout changement de paramètre (NRPN) contenu dans un fichier Standard MIDI (pour les Parts Directs). Tout comme les autres commutateurs Source (voyez, par exemple, "Qui choisit les Tones? – Tone Change" en page 31), vous avez le choix entre deux possibilités:

Prf	Les réglages des paramètres Part restent valides jusqu'à ce que vous les changiez ou jusqu'à ce que vous choisissiez une autre mémoire Performance.
Sng	Dans ce cas, les réglages des paramètres Part Directs sont affectés par des réglages provenant du fichier standard MIDI que vous reproduisez. Autrement dit, lorsque Sng est choisi, les réglages des paramètres Part changeront si le fichier standard MIDI contient d'autres réglages. Notez qu'il n'y a guère de différence entre Prf et Sng tant que vous ne reproduisez pas de fichier standard MIDI.

Avant de vous montrer comment régler le paramètre Tone Edit, résumons tout ce que nous avons déjà vu concernant les commutateurs Source. Ce résumé vous permettra de retrouver rapidement la section du manuel qui en parle tout en vous clarifiant les idées au sujet des paramètres que vous pouvez protéger contre les modifications "accidentelles".

- Tone Change (voyez pages 31 et 53).
- Volume, Panpot, Reverb, Chorus, Delay (voyez page 84) pour les Parts Directs, et Panpot, Reverb, Chorus pour les Parts Arranger (voyez page 85).
- Réglages d'effet (voyez page 85).
- Master Tune, Upper2 Tune (voyez page 91), Scale, Upper1/2 Portamento.

- Extra Bender, Pitch Bender Range.

Au premier abord, ces commutateurs peuvent rendre perplexe car leur nombre est impressionnant. Mais vous verrez vite, cependant, qu'ils vous permettent de perdre moins de temps à peaufiner vos mémoires Performance car il vous suffira de programmer les paramètres qui *ne* doivent *pas* être modifiés par le fichier standard MIDI ou Music Style reproduit. Choisissez Sng ou Arr pour les paramètres qui *doivent* changer et ne vous fatiguez pas à les programmer.

Voici comment régler les commutateurs Tone Edit:

(1) **Appuyez sur [TONE] pour sélectionner le mode Tone.**

(2) **Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F4] (Edit) pour sélectionner la page Source\Edit.**

(3) **Utilisez les boutons [PAGE] ▲/▼ pour sélectionner le Part dont vous voulez modifier le réglage Tone Edit.**

Le nom du Part sélectionné apparaît sur la barre de déroulement.

(4) **Avec la commande située à l'extrême gauche, réglez le commutateur Tone Edit sur** Prf **ou** Sng **(ou** Arr**).**

(5) **Appuyez deux fois sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.**

10.3 Réglages Upper2

Accorder Upper2: Coarse et Fine

Le Part Upper2 peut être utilisé comme son de solo ou de mélodie à Part entière, comme "contre-mélodie intelligente", ou encore pour "épaissir" le son Upper1. Notez que cette dernière possibilité exige que vous superposiez Upper2 et Upper1. Par *superposer* (layer), nous voulons dire que chaque fois que vous enfoncez une touche dans la partie droite du clavier (en supposant que vous avez choisi le mode Assign *Split*, page 25) ou n'importe où sur le clavier (si vous êtes en mode Whole Right), vous pilotez deux sons: celui assigné à Upper1 et celui assigné à Upper2. Voyez également "Superposition et sélection de Upper2" en page 24.

Les paramètres suivants vous permettent de transposer (réglage grossier: Coarse) ou de désaccorder (réglage fin: Fine) le Part Upper2 en fonction du Part Upper1.

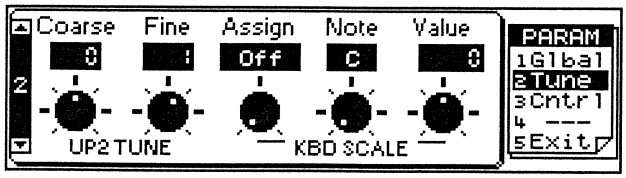
Vous pourriez utiliser *Coarse* pour programmer un intervalle d'une quinte (7 demi-tons) pour Upper2: c'est particulièrement efficaces pour des sons de cuivres et des accords saturés de guitare. N'oubliez pas d'activer les deux Parts Upper1 et Upper2 pour pouvoir bénéficier des paramètres Upper2 Coarse et Fine. Si vous n'activez que le Part Upper2, les solos que vous jouerez seront dans une mauvaise tonalité ou faux.

Le paramètre *Fine* est idéal lorsque vous assignez un Tone identique ou similaire à Upper1 et Upper2. Dans ces cas, Fine crée une espèce d'effet Chorus naturel que vous pourriez encore souligner en plaçant Upper1 à gauche de l'image stéréo et Upper2 à droite (ou vice versa, voyez page 80)

(1) **A la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le mode Parameter.**

(2) **Appuyez sur [F2] (Tune).**

(3) **Utilisez [PAGE] ▲/▼ pour sélectionner la deuxième page Tune:**



(4) **Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour spécifier l'intervalle Coarse pour Upper2.**

(5) **Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour spécifier une valeur Tune pour Upper2.**

Remarque: Si vous désirez régler le commutateur Upper2 Tune Source immédiatement, il est inutile de quitter la page Param\Tune. Sinon...

(6) **... appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.**

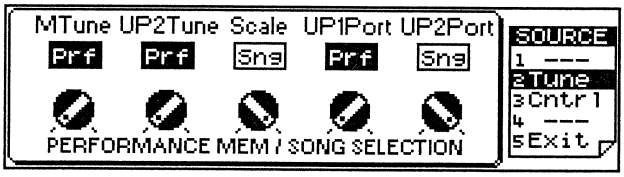
■ *Upper2 Tune Source*

Après avoir spécifié l'intervalle Coarse et/ou une valeur Fine pour Upper2, vous devriez protéger ces réglages contre le fichier standard MIDI que vous reproduisez. Voyez page 89 pour en savoir davantage sur les commutateurs Source.

Voici comment régler le commutateur Source pour les paramètres Upper2 Coarse et Fine:

(1) **A la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le mode Parameter.**
Ce n'est nécessaire que si vous avez quitté la deuxième page Param\Tune (voyez plus haut).

(2) **Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F2] (Tune).**



(3) **Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner Prf ou Sng pour** UP2Tune.

Sélectionnez Prf si vous désirez protéger vos réglages Upper2 Tune (Coarse et Fine) contre toute modification provoquée par les données du fichier standard MIDI que vous reproduisez.

(4) **Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.**

Mélodies intelligentes jouées par Upper2

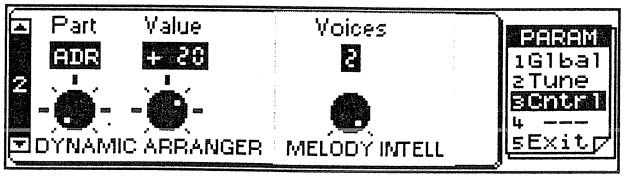
Vous vous rappelez probablement que le Part Upper2 peut servir soit de Part Direct (en mode Layer ou Split) soit de contre-mélodie automatique. Dans ce cas, vous devez appuyer sur [MELODY INTELLIGENCE] pour que l'Arranger puisse ajouter une contre-mélodie à ce que vous jouez avec le Part Upper1. Comme nous l'avons dit à la page 46, la contre-mélodie ou "mélodie intelligente" est basée sur les accords que vous jouez dans la zone de reconnaissance d'accords du clavier.

Le G-800 est pourvu d'un paramètre qui vous permet de spécifier le nombre de contre-mélodies (1 ou 2) à ajouter lorsque vous activez la fonction [MELODY INTELLIGENCE]. Voici comment sélectionner le nombre de voix:

(1) **A la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le mode Parameter.**

(2) **Appuyez sur [F3] (Cntrl).**

(3) **Utilisez [PAGE] ▲/▼ pour sélectionner la deuxième page Cntrl:**



(4) **Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour spécifier le nombre de voix (1 ou 2) que la fonction Melody Intelligence doit ajouter. Ces voix seront jouées par le Part Upper2.**

(5) **Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.**

Remarque: La fonction Melody Intelligence ne fonctionne qu'en mode Arranger. Il est impossible d'y avoir recours en mode GM/GS.

11. Réglages fins

Ce chapitre traite de paramètres qui sont liés à d'autres paramètres ou fonctions mais dont le lien n'est pas toujours clair. Il s'agit de réglages auxquels vous pourriez vous attaquer une fois que vous maîtrisez votre G-800 et uniquement si vous avez besoin de peaufiner les réglages usine.

Les réglages de tous les paramètres traités dans ce chapitre peuvent être sauvegardés dans une mémoire Performance et chargés dès que vous en avez besoin (voyez "Sauvegarde et chargement de réglages – mémoires Performance" en page 57).

11.1 Réglages concernant l'Arranger

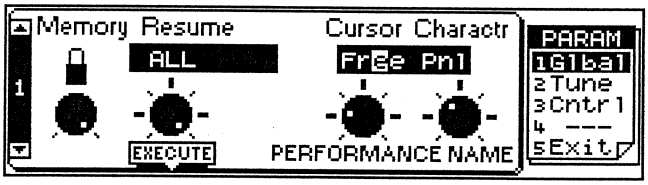
Valeur Fill Rit

La valeur Fill Rit s'applique à la fonction Fill Rit de l'Arranger (voyez page 44). Elle vous permet de spécifier le degré de ritardando pour la reproduction d'un Fill (To Original ou To Variation). La valeur Fill Rit n'est utilisée que lorsque le témoin [FILL RIT] est allumé.

(1) **A la page Master appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le mode Parameter.**

(2) **Appuyez sur [F1] (Glbal).**

(3) **Utilisez les boutons [PAGE] ▲/▼ pour sélectionner la deuxième page Param\Glbal.**



(4) **Utilisez la commande [BASS/BANK] pour spécifier la valeur Fill Rit.**
Plus la valeur est élevée, plus le ritardando de la fonction Fill Rit sera prononcé.

(5) **Appuyez sur[F5] (Exit) pour revenir à la page Master ou passez au paragraphe suivant.**

Valeur Rit/Acc: Tempo Change

La fonction Tempo Change joue plus ou moins le même rôle que Fill Rit si ce n'est qu'elle s'applique à la reproduction normale et non aux Fills. Les boutons correspondants ([RIT] et [ACC]) font partie du pavé Tempo.

Remarque: Les valeurs Tempo Change s'appliquent aussi bien aux ritardandos (Rit) qu'aux accelerandos (Acc).

(1) **A la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le mode Parameter.**

(2) **Appuyez sur [F1] (Glbal).**

(3) **Utilisez les boutons [PAGE] ▲/▼ pour sélectionner la deuxième page Param\Glbal.**

(4) **Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour spécifier le taux de changement de tempo. Une fois de plus, des valeurs élevées entraîneront un changement de tempo plus marqué.**

(5) **Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour préciser la vitesse du changement de tempo.**

Pour imiter l'effet d'un groupe qui ralentit progressivement, utilisez des valeurs CPT plus élevées.

CPT est l'abréviation de *Clock Pulse Time* et se réfère à la résolution d'une noire (♩), c.-à-d. le nombre de pas qui séparent une noire de la noire suivante. La résolution de votre G-800 est ♩= 120CPT; vous pouvez donc dire que la deuxième noire d'une mesure est à 120 unités de la première.

Si vous voulez que le changement de tempo se fasse après quatre temps (ou après une mesure 4/4), vous devez spécifier la valeur 4 (temps) x 120 (unités) = 480CPT (réglage par défaut). La mesure suivante sera alors reproduite avec le nouveau tempo (plus rapidement si vous appuyez sur [ACC] ou plus lentement si vous appuyez sur [RIT]).

(6) Appuyez sur[F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

Majeur, mineur ou de septième? – Chord Family Assign, Alteratn

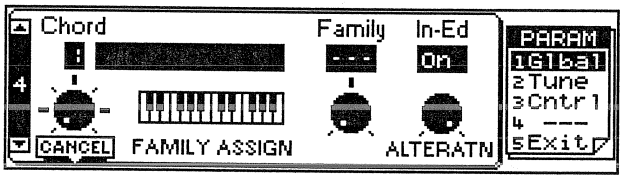
A la page 43, nous vous disions qu'il y avait trois sets complets de divisions de Style: un pour les accords majeurs, un pour les accords mineurs et un pour les accords de septième. Si vous écoutez très attentivement les Styles internes de votre G-800, vous remarquerez que l'accompagnement pour les accords mineurs diffère parfois un peu de celui contenant des accords majeurs ou de septième. Cela s'explique par le fait que ces accompagnements sont programmés séparément.

La fonction Chord Family Assign vous permet de spécifier le mode (majeur, mineur ou septième) que vous allez utiliser pour vos accords. Ainsi, si vous préférez que l'Arranger utilise l'accompagnement mineur pour les accords "6", utilisez la fonction Chord Family Assign pour assigner l'accompagnement à la famille d'accords "6" (par exemple, C6, A6, etc.).

(1) A la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le mode Parameter.

(2) Appuyez sur [F1] (Glbal).

(3) Utilisez les boutons [PAGE] ▲/▼ pour sélectionner la quatrième page Param\Global.



(4) Commencez par sélectionner une des 8 mémoires Chord disponibles en tournant la commande [DRUMS/PART].

Si vous n'avez pas encore programmé d'assignations, la mémoire Chord 1 sera sélectionnée. Si toutes les mémoires sont déjà remplies (vous le voyez au nom de l'accord qui est affiché à la droite du numéro de la mémoire), vous pouvez effacer le contenu de n'importe quelle mémoire en appuyant sur Part Select [M.DRUMS] (Cancel).

(5) Jouez l'accord que vous voulez assigner à une autre famille. Le nom de cet accord apparaît à la droite du numéro de la mémoire d'accord.

(6) Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour sélectionner la famille – Majeur (M), Mineur (m), ou Septième (7)– pour l'accord que vous venez de jouer.

Supposons maintenant que vous aimez l'accompagnement auquel vous avez assigné votre accord mais que vous trouvez que l'Intro et l'Ending sont un peu bizarres lorsque vous commencez un morceau avec cet accord (par exemple, C4). Imaginons l'exemple suivant: vous avez assigné l'accord C4 à la famille Majeur et l'Intro du Style que vous utilisez contient la suite décrite ci-dessous:

C	Am	F	G

Si vous commenciez l'Intro avec l'accord C4 mémorisé, vous transformeriez cette suite de la manière suivante:

C4	Am7	F	G7

Notez que le résultat est impossible à prédire. C'est pourquoi vous pouvez couper la fonction Alteration. Une fois cette fonction désactivée, vous pouvez mémoriser l'accord C4 tout en gardant la suite normale de l'Intro ou de l'Ending (en l'occurrence, C, Am, F, G). L'Arranger n'utiliserait l'accord C4 que lorsque l'Intro/Ending est terminée.

(7) Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour activer (On) ou couper (Off) la fonction Alteration (Alteratn).

(8) Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

Reproduction d'un Music Style: Wrap

La fonction Wrap sert à spécifier comment la ligne de basse et les Parts d'accompagnements doivent être joués. Si la basse est programmée pour jouer des gammes ascendantes, par exemple, certaines notes peuvent être trop hautes ou trop basses pour être naturelles dans une situation donnée. Bien qu'il soit parfaitement possible pour le générateur de son interne de jouer les gammes programmées, cela risque de diminuer la qualité de votre accompagnement.

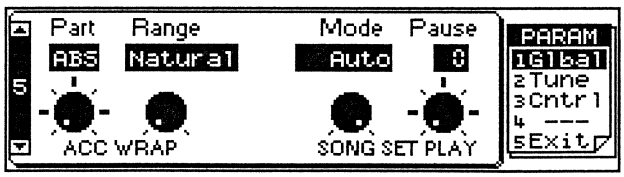
Il est possible que vous n'ayez pas encore remarqué la différence parce que le réglage par défaut pour la fonction Wrap est "Natural", ce qui signifie que tous les Parts sont joués dans leur tessiture naturelle. Lorsqu'elle est réglée sur Natural, la fonction Wrap transpose toutes les notes d'accompagnement qui sont trop basses (pour des sons de piccolo, etc.) ou trop haute (pour des sons de basse, etc.) d'une octave vers le haut ou vers le bas. Le point Wrap est préprogrammé pour chaque Tone et ne peut être changé.

Le paramètre Acc Wrap vous permet d'activer (Natural) ou de couper (Full) la fonction Wrap. Dans la plupart des cas, *Natural* se révèle un réglage raisonnable pour les Styles. *Full* peut être un bon choix lorsque vous enregistrez des morceaux avec la fonction User Style.

(1) A la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le mode Parameter.

(2) Appuyez sur [F1] (Glbal).

(3) Utilisez les boutons [PAGE] ▲/▼ pour sélectionner la cinquième page Param\Glbal.



(4) Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le Part d'accompagnement (ABS, Acc1~Acc6) dont vous voulez changer le réglage Wrap.

(5) Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour choisir Natural ou Full.

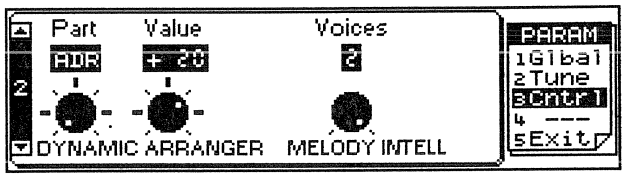
Natural	Toutes les notes jouées par le Part correspondant seront dans une tessiture "naturelle" pour le Tone sélectionné, ni trop hautes ni trop basses.
Full	Toutes les notes du Part correspondant seront jouées de la manière dont vous les avez programmées. Choisissez Full si la suite d'accords que vous jouez exige des lignes ascendantes ou descendantes ou pour des suites logiques d'inversions d'accords (lorsque vous utilisez la fonction User Style comme séquenceur).

(6) Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

Dynamic Arranger: sensibilité au toucher des Parts Arranger

Comme nous l'avons dit à la page 47, la fonction Dynamic Arranger vous permet de varier le volume des Parts d'accompagnement par la force avec laquelle vous frappez les touches dans la zone de reconnaissance d'accords. Utilisez le paramètre Dynamic Arranger de la page Param\Cntrl pour déterminer la sensibilité au toucher des Parts Arranger.

(1) **A la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le mode Parameter.**
(2) **Appuyez sur [F3] (Cntrl).**
(3) **Utilisez les boutons [PAGE] ▲/▼ pour sélectionner la deuxième page Param\Cntrl.**



(4) **Sélectionnez le Part Arranger dont vous voulez modifier la sensibilité au toucher avec la commande [DRUMS/PART].**
(5) **Entrez une valeur (Value) de sensibilité au toucher avec la commande [ACCOMP/GROUP].**

Vous pouvez spécifier des valeurs de sensibilité positives et négatives. Une valeur positive signifie que le volume du Part en question augmente lorsque vous frappez fort les touches du clavier tandis qu'une valeur négative augmente le volume du Part lorsque vous frappez les touches doucement.

Truc: *Vous pourriez utiliser des paires d'accompagnement aux réglages positif/négatif extrême (par exemple, Value +127 et –127) pour alterner entre deux lignes en modifiant simplement votre toucher. Un Part ne se ferait entendre que lorsque vous frappez les touches doucement tandis que l'autre ne deviendrait audible que lorsque votre toucher serait fort.*

Des réglages plus subtils (par exemple, +20 et –20 pour une paire) peuvent également être très efficaces. Réglez Value sur 0 pour les Parts dont le volume ne peut être affecté par vos valeurs de toucher.

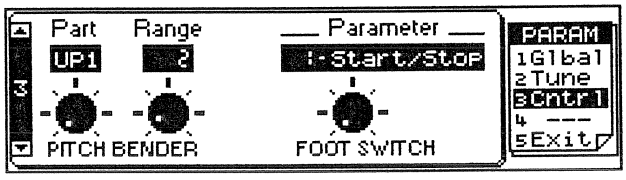
(6) **Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.**

Fonction Footswitch

Ainsi que nous l'avons mentionné plus tôt, vous pouvez utiliser un commutateur au pied ou Footswitch (DP-2, DP-6 ou FS-5U) branché à la borne FOOT SWITCH du panneau arrière pour effectuer diverses fonctions. Consultez le *Manuel de référence* pour en savoir plus sur les fonctions assignables au commutateur au pied. Comme la plupart de ces fonctions concernent l'Arranger, nous allons en parler un peu ici.

La fonction la plus courante assignée à ce commutateur est de lancer et d'arrêter la reproduction de Styles. Une autre fonction souvent utilisée consiste à activer/désactiver la fonction Inversion de l'Arranger (voyez page 41).

(1) **A la page Master appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le mode Parameter.**
(2) **Appuyez sur [F3] (Cntrl) pour appeler la page Param\Cntrl.**
(3) **Sélectionnez la troisième page avec les boutons [PAGE] ▲/▼:**



(4) Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour sélectionner une fonction pour le commutateur au pied disponible en option.

(5) Appuyez sur[F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

Remarque: La fonction Footswich peut être sauvegardée dans une mémoire Performance. Bien que le commutateur au pied puisse être programmé pour sélectionner la mémoire Performance suivante, cette mémoire Performance risque de contenir une autre assignation Footswitch qui empêche la sélection de mémoire Performance au pied (car le commutateur au pied est programmé pour lancer/arrêter la reproduction, par exemple). Vous ne pouvez assigner qu'une fonction à la fois au commutateur au pied.

11.2 Réglages concernant les Parts Directs

Sensibilité au toucher et plage de toucher

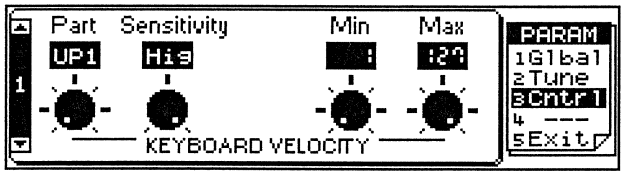
Les réglages de toucher suivants ne sont disponibles que pour les Parts Directs (Upper1, Upper2, Lower, M.Bass, M.Drums). Ils servent à spécifier la sensibilité au toucher et la plage de toucher de chaque Part.

■ *Sensibilité au toucher*

(1) A la page Master, appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le mode Parameter.

(2) Appuyez sur [F3] (Cntrl).

(3) Utilisez les boutons [PAGE] ▲/▼ pour sélectionner la première page Param\Cntrl.



(4) Choisissez d'abord le Part Direct dont vous voulez modifier les réglages de toucher ([DRUMS/PART]).

Choisissez UP1.

(5) Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner une courbe de toucher (appelée Sensitivity ici).

Sensibilité	Explication
High	Choisissez ce réglage pour obtenir une expression maximum: même les variations les plus infimes de toucher produisent un changement audible. Le revers de la médaille est que vous devez frappez les touches très fort pour obtenir le volume maximum. Néanmoins, il s'agit du réglage par défaut.
Medium	Sensibilité au toucher moyenne. Le Part réagit aux changements de toucher mais le volume maximum est plus vite atteint qu'avec High.
Low	Sélectionnez ce réglage si vous avez l'habitude de jouer sur un orgue électrique ou si vous ne voulez pas que les variations de toucher produisent des changements de volume importants.

■ *Plage de toucher (Min et Max)*

(6) Les commandes [LOWER/NUMBER] et [UPPER/VARIATION] vous permettent de spécifier la valeur de toucher la plus basse (Min) et la plus élevée (Max) avec laquelle vous pouvez piloter le Part sélectionné.

Cette plage de toucher n'est probablement utile que pour les Part Upper1 et Upper2. *Ne changez pas ces valeur si vous n'avez pas l'intention d'utiliser un Part "complémentaire"* car vous risquez de vous demander pourquoi le Part Lower, par exemple, ne se fait entendre que pour des valeurs de toucher élevées ou basses. Min et Max peuvent faire des prodiges pour les Parts Upper1 et Upper2 à condition que vous superposiez ces Parts. Prenez l'exemple suivant:

Part	Min	Max	Son
Upper1	1	85	Mute trumpet
Upper2	86	127	Trumpet

Les deux Parts doivent être activés. Les réglages ci-dessus vous permettent de piloter le son Mute Trumpet (trompette avec sourdine) avec des valeurs de toucher comprises entre 1 et 85 (toucher bas à moyen) tandis que toute valeur de toucher supérieure à 86 pilotera le Tone assigné à Upper2, Trumpet. Autrement dit, les réglages ci-dessus signifient qu'un seul Tone Upper ne sera entendu.

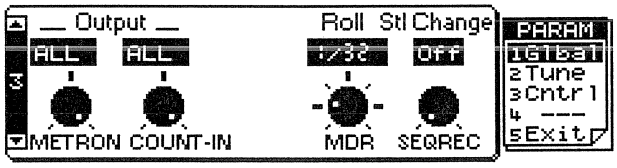
Truc: *Il n'est pas nécessaire de sélectionner des sons différents. Vous pourriez assigner le même son à Upper1 et Upper2 et ne varier que la fréquence de coupure (voyez page 87) pour rendre Upper1 plus sombre et Upper2 nettement plus brillant. Cet effet devrait bien marcher avec des sons de synthétiseur solo.*

(7) **Appuyez sur[F5] (Exit) pour revenir à la page Master.**

Résolution de la fonction Roll pour le Part M.Drums

Le paramètre Roll détermine la valeur de note de la fonction de roulement automatique (Roll) (voyez page 27) qui ne s'applique qu'au Part M.Drums.

(1) **A la page Master appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le mode Parameter.**
(2) **Appuyez sur [F1] (Glbal).**
(3) **Utilisez les boutons [PAGE] ▲/▼ pour sélectionner la troisième page Param\Glbal.**



(4) **Précisez la valeur des notes jouées par la fonction Roll avec [LOWER/NUMBER].**

Remarque: La vitesse des notes Roll dépend du tempo affiché dans la fenêtre Tempo. C'est pourquoi "1/32" n'est probablement pas un bon choix pour des valeurs de tempo élevées.

(5) **Appuyez sur[F5] (Exit) pour revenir à la page Master.**

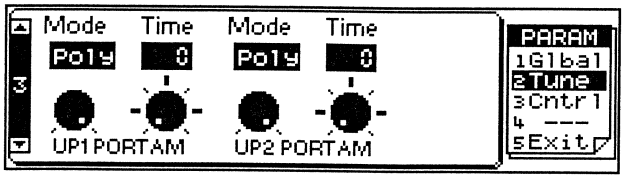
Monophonique/polyphonique, avec ou sans portamento (Upper1 et Upper2)

■ *Mono/Poly*

Le G-800 vous permet de mettre les Parts Upper1 et Upper2 en mode mono(phonique). Monophonique signifie que vous ne pouvez jouer qu'une note à la fois. Vous pourriez choisir le mode Mono pour jouer un Part de trompette ou d'instrument à vent de façon plus naturelle. Poly, par contre, vous permet de jouer des accords avec le Part sélectionné.

(1) **A la page Master appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le mode Parameter.**
(2) **Appuyez sur[F2] (Tune) pour sélectionner la page Parameter\Tune.**

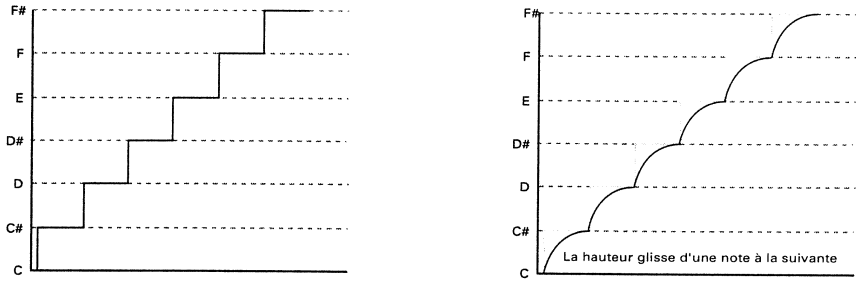
(3) Utilisez les boutons [PAGE] ▲/▼ pour sélectionner la troisième page Tune.



(4) Utilisez la commande [DRUMS/PART] ou [BASS/BANK] pour sélectionner le mode du Part Upper1 ou Upper2.

■ *Portamento*

Le Portamento est un effet temps réel qui adoucit les transitions entre les notes jouées:



Portamento time= 0
Changements de hauteur "abruptes" (1/2 tons)

Portamento time> 0
Changements progressifs

Au lieu de sauter par bonds de demi-tons (comme on s'y attendrait), la hauteur glisse d'une note à l'autre lorsque la valeur de portamento est plus élevée que 0. Plus la valeur est élevée, plus le glissement est lent. Cet effet est particulièrement utile pour des Parts de synthé ou de violon tzigane.

(5) Pour spécifier la valeur de portamento, tournez la commande [ACCOMP/GROUP] (pour Upper1) ou la commande [LOWER/NUMBER] (Upper2).

(6) Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

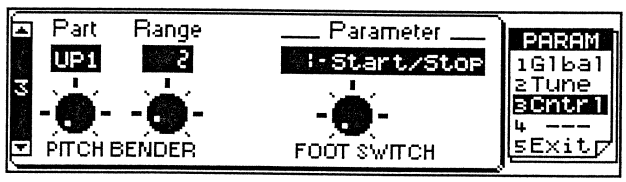
Plage Pitch Bend

La plage Pitch Bend (changement de hauteur) peut être réglée pour chaque Part Direct individuellement. Dans la plupart des cas, le réglage usine (deux demi-tons) est probablement le meilleur choix, cependant, n'hésitez pas à choisir une plage plus large ou plus étroite. Un son de basse fretless, par exemple, peut être plus naturel avec un intervalle d'un demi-ton (Range=1) car cela vous permet d'introduire des fluctuations de hauteur qui sont assez faibles pour créer une sensation agréable mais assez importantes pour simuler des glissements continu lorsque vous en avez besoin.

(1) A la page Master appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le mode Parameter.

(2) Appuyez sur[F3] (Cntrl) pour appeler la page Param\Cntrl.

(3) Sélectionnez la troisième page avec les boutons [PAGE] ▲/▼:



(4) Avant de déterminer la plage de Pitch Bend pour un Part, sélectionnez-le avec la commande [DRUMS/PART].

(5) **Précisez l'intervalle voulu (Range) avec la commande [ACCOMP/GROUP].**

Pour sélectionner un intervalle d'une quinte, choisissez la valeur "7" (sept demi-tons). Réglez la valeur sur "12" pour une octave. La valeur Range s'applique au changement de hauteur vers le bas comme vers le haut.

Truc: *Si vous voulez profiter de l'effet Extra Bender (voyez plus bas) et si vous n'avez pas besoin de changer la hauteur des notes d'un Part donné, choisissez Range=0 pour ce Part. De cette manière, vous pouvez tourner le levier Bender à bout de course vers la droite ou la gauche sans modifier la hauteur de ce Part.*

Remarque: Veillez à choisir la même valeur Range pour Upper 1 et Upper2 si vous voulez les superposer.

(6) **Appuyez sur[F5] (Exit) pour revenir à la page Master.**

Extra Bender

L'effet Extra Bender est une sorte d'aftertouch utilisé sur le levier Bender de votre G-800. Vous pouvez assigner plusieurs fonctions à cet Extra Bender. N'hésitez pas à assigner des fonctions différentes aux divers Parts Directs.

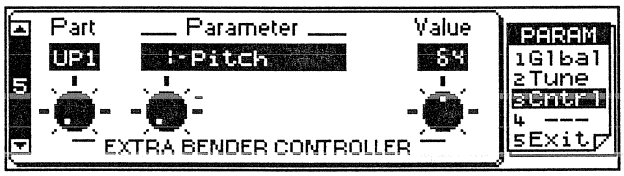
Un des paramètres sélectionnables est appelé Pitch. Si vous l'ajoutez au paramètre Range (ci-dessus), il vous permet de produire des changements de hauteur plus larges et d'accentuer ainsi certaines notes. D'autres assignations utiles sont TVF Cutoff (filtre manuel) et Amplitude (changement de volume). Souvenez-vous, néanmoins, qu'ils ne seront actifs que si la fréquence de coupure (voyez page 87) ou le volume (voyez page 77) n'est pas déjà sur le maximum.

Voici comment sélectionner une fonction Extra Bender pour les Parts Directs:

(1) **A la page Master appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le mode Parameter.**

(2) **Appuyez sur[F3] (Cntrl) pour appeler la page Param\Cntrl.**

(3) **Utilisez les boutons [PAGE] ▲/▼ pour sélectionner la cinquième page Param\Cntrl:**



(4) **Choisissez les Parts dont vous désirez changer l'assignation Extra Bender avec la commande [DRUMS/PART].**

(5) **Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner une fonction qui sera pilotée par l'effet Extra Bender.**

(6) **Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour spécifier le changement maximal pouvant être obtenu en tournant le levier à bout de course vers la droite ou la gauche.**

Une valeur positive augmente le volume, la fréquence de coupure ou tout autre paramètre assigné. Une valeur négative signifie que la commande Extra Bender vous permet de diminuer la valeur du paramètre choisi.

(7) **Appuyez sur[F5] (Exit) pour revenir à la page Master.**

Remarque: Utilisez la fonction Resume (voyez page 60) pour ramener tous les paramètres à leur valeur par défaut.

Expression pedal: effets de mélange ou volume

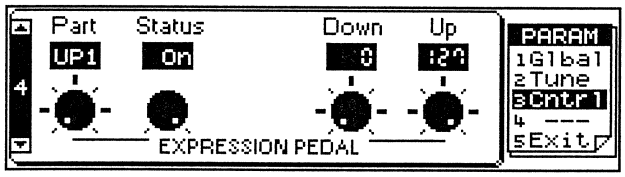
Si vous branchez une pédale d'expression (EV-5 ou EV-10) à la borne EXPRESSION PEDAL de votre G-800, vous pouvez changer le volume des Parts sélectionnés (Status=On) au pied. Par défaut, tous les Parts sont affectés par la position de la pédale d'expression.

Mais cette pédale peut également servir à produire des effets bien trouvés. Au lieu d'alterner entre Upper1 et Upper2 en changeant votre toucher (voyez page 97), ce qui demande tout de même une certaine maîtrise du toucher, vous pourriez inverser la réaction de Upper2 à la pédale d'expression par rapport à celle de Upper1: ainsi, quand vous entendez Upper1, vous n'entendez plus Upper2 et vice versa.

(1) **A la page Master appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le mode Parameter.**

(2) **Appuyez sur [F3] (Cntrl).**

(3) **Utilisez les boutons [PAGE] ▲/▼ pour sélectionner la quatrième page Param\Cntrl.**



(4) **Choisissez le Part dont vous voulez changer les réglages d'expression avec la commande [DRUMS/PART].**

(5) **Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour spécifier si ce Part doit réagir (Status On) ou non (Status Off) aux messages de la pédale d'expression.**

Choisissez "Off" pour tous les Parts qui ne doivent pas réagir à la pédale d'expression.

(6) **Avec les commandes [LOWER/NUMBER] et [UPPER/VARIATION] déterminez le volume qui doit être obtenu lorsque la pédale est enfoncée (Down) ou relevée (Up).**

Il est inutile de préciser "0" pour la position Up. La sélection de toute autre valeur réduira le volume de ce Part jusqu'à la valeur "Up". De même, il est superflu de préciser 127 comme valeur maximale.

Remarque: Les valeurs Down et Up représentent des valeurs d'expression MIDI (CC11).

(7) **Appuyez sur[F5] (Exit) pour revenir à la page Master.**

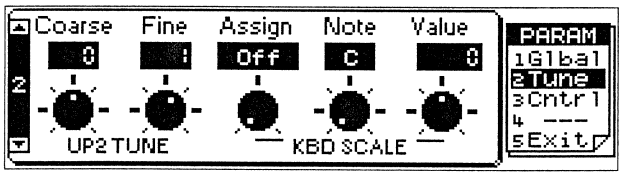
Jouer dans d'autres tonalités: Keyboard Scale

Le paramètre suivant vous permet de modifier le tempérament de plusieurs ou de tous les Parts. Vous pouvez ainsi jouer avec des tonalités arabes, etc.

(1) **A la page Master appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le mode Parameter.**

(2) **Appuyez sur[F2] (Tune) pour sélectionner la page Parameter\Tune.**

(3) **Appuyez sur [PAGE] ▲/▼ pour sélectionner la deuxième page Param\Tune.**



Le premier paramètre Kbd Scale, *Assign*, vous permet d'activer (UP1-2, All) ou de désactiver (Off) l'accordage alternatif.

(4) **Utilisez la commande [BASS/BANK] pour sélectionner UP1-2, All ou Off pour le paramètre Assign.**

Si vous voulez régler l'accordage maintenant, choisissez UP1-2 (Upper1 et Upper2 uniquement) ou All (tous les Parts Directs et Arranger) parce qu'autrement, vous n'entendrez pas les changements effectués.

(5) **Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour sélectionner la note dont vous voulez changer l'accordage.**

Vous remarquerez que chaque note ne peut être choisie qu'une fois. Cela tient au fait que la valeur spécifiée pour la note en question s'applique à toutes les notes du même nom. Si vous changez Do, cette nouvelle valeur sera ajoutée ou soustraite de tous les Do (Do1, Do2, Do3, etc.)

(6) **Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour préciser la valeur (Value) d'accordage. La valeur "0" représente l'accordage original (tempérament égal).**

Des valeurs négatives signifient que la note en question sera plus basse que pour le tempérament égal tandis que des valeurs positives augmentent la hauteur de la note. La plage de valeurs est de –128~+128 cent. Comme 100 cent équivaut à un demi-ton, vous pouvez augmenter (ou baisser) la hauteur de maximum un peu plus (voire un peu moins) d'un demi-ton.

(7) **Reprenez les étapes (5) et (6) pour accorder les autres notes (Do#, Ré, Ré#, Mi, etc.).**

(8) **Appuyez sur[F5] (Exit) pour revenir à la page Master.**

11.3 Commutateurs Source

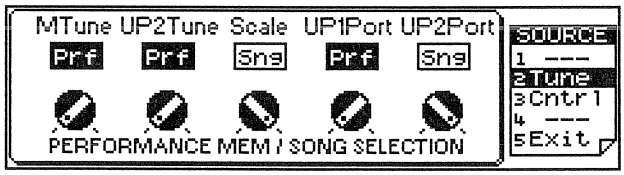
Après avoir réglé tous ou certains des paramètres décrits dans ce chapitre, vous voudrez peut-être modifier le réglage des divers commutateurs Source. Voyez "Un autre commutateur Source: Tone Edit" en page 89 pour en savoir plus sur les commutateurs Source et comment les régler.

Voici comment sélectionner la page Source\Tune:

(1) **A la page Master appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le mode Parameter.**

(2) **Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F2] (Tune).**

(3) **Réglez les commutateurs Source au moyen de la commande correspondante.**

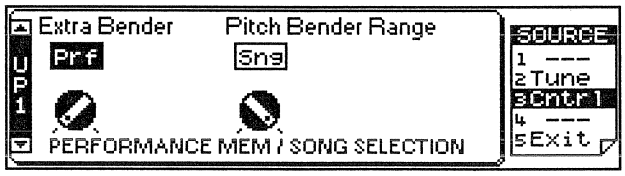


Voyez "Master Tune" en page 36.

Pour sélectionner la page Source\Cntrl:

(1) **A la page Master appuyez sur [F2] (Param) pour sélectionner le mode Parameter.**

(2) **Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F3].**

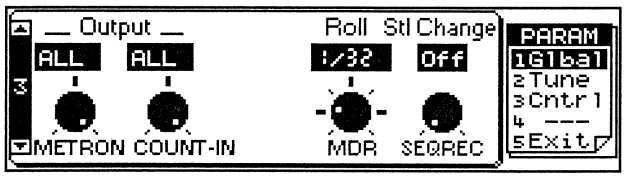


Voyez "Plage Pitch Bend" en p. 99. et "Extra Bender" en page 100 pour les paramètres correspondants.

(3) **Appuyez sur[F5] (Exit) pour revenir à la page Master.**

11.4 Metronome

Votre G-800 est pourvu d'une fonction Metronome que vous pouvez utiliser pour programmer des User Styles, pour alimenter un casque pour votre batteur ou simplement pour faire des exercices.

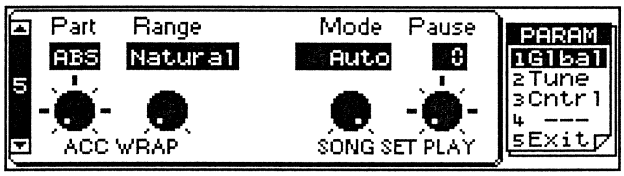


Voyez le *Manuel de référence* pour en savoir plus sur le Metronome si vous n'aimez pas les réglages usine.

11.5 Song Sets (chaînes de morceaux)

Les Song Set sont particulièrement utiles pour les artistes qui se produisent sur scène car ils leur permettent de faire une pause sans laisser tomber le public. Il s'agit en fait de petites séquences qui précisent l'ordre dans lequel les fichiers Standard MIDI d'une disquette donnée doivent être joués. Comme vous savez déjà ce que sont les User Style Sets, vous n'aurez aucune difficulté à comprendre comment programmer des Song Sets.

Les Song Sets peuvent engendrer une reproduction continue pouvant comprendre jusqu'à 99 morceaux ou alors s'arrêter à la fin de chaque morceau, ce qui signifie que vous devrez relancer la reproduction du morceau suivant manuellement.



La fonction Pause sert à programmer les blancs entre les morceaux.

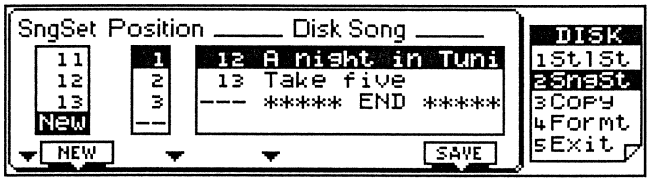
Compilation d'un Song Set

(1) Insérez la disquette qui contient les morceaux que vous voulez assembler en Song Set.

Remarque: N'utilisez pas de disquette de fichiers Standard MIDI venant du commerce. Vous aurez peut-être besoin de la fonction Song Copy ou Disk Copy avant de commencer (voyez page 157).

(2) A la page Master, appuyez sur [F5] (Disk).

(3) Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F2] (SngSt).



La fenêtre SngSt affiche le nombre de Song Sets déjà disponibles sur la disquette. La fenêtre Position vous permet de programmer la séquence de morceaux c.-à-d. l'ordre dans lequel les morceaux doivent être joués.

(4) Appuyez sur Part Select [M.DRUMS] pour créer un nouveau Song Set.

(5) **Utilisez la commande [BASS/BANK] pour sélectionner le morceau sur la disquette qui doit être reproduit le premier (assigné à la Position 1).**

(6) **Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner la Position 2.**

(7) **Assignez un morceau à cette position avec la commande [BASS/BANK].**

(8) **Répétez les étapes (6) et (7) pour constituer tout votre Song Set.**
Choisissez End comme dernière entrée. Les morceaux qui suivent le repère End ne seront pas inclus dans votre Song Set.

(9) **Appuyez sur le bouton de sélection de Part [UPPER1] pour sauvegarder votre Song Set.**
Votre set de morceaux sera sauvegardé sous le premier numéro disponible. Il est impossible d'attribuer un nom à un set de morceaux.

(10) **Attendez que le message OK Save Complete soit affiché et appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.**

Reproduction d'un Song Set

Pour reproduire un set de morceaux, insérez la disquette dans le lecteur et servez-vous des boutons Song Select [◄PREVIOUS] pour le sélectionner (Song Set01~Song Setxx). Appuyez sur Recorder [PLAY ►] pour lancer la reproduction du set de morceaux.

Avant de passer au chapitre suivant, coupez votre G-800 et remettez-le sous tension.

12. Programmer des User Styles

Vous pouvez programmer vos propres accompagnements ou *Styles* sur le G-800. Les Styles que vous programmez ne résident pas en ROM. C'est pourquoi nous les appelons User Styles ou Styles créés par l'utilisateur (vous ou quelqu'un d'autre). Après avoir essayé les Styles en ROM, et peut-être aussi ceux de disquettes MSA, MSD et MSE, il se peut que n'ayez toujours pas trouvé l'accompagnement qu'il vous faut. Dans ce cas, programmez-le vous-même.

12.1 Concept

Il y a deux manière de créer de nouveaux Styles:

- En partant de zéro pour créer de nouveaux accompagnements (voyez page 109).
- En éditant des Styles existants, ce qui implique que vous les copiiez dans une mémoire User Style afin de pouvoir changer les réglages ou les notes que vous n'aimez pas (voyez page151).

Cette dernière solution est beaucoup plus rapide que la première car il vous suffit de remplacer les parties qui vous dérangent, qui ne "collent" pas avec le morceau que vous voulez jouer. La programmation de Styles à partir de rien est néanmoins beaucoup plus rapide que vous ne pourriez le craindre car le G-800 est doté de fonctions qui vous permettent de réduire le temps de programmation au strict minimum.

Motifs

Les User Styles et les Styles internes sont de courtes séquences ou *motifs* (en général de quatre mesures, parfois de huit mesures) que vous pouvez sélectionner en temps réel. C'est exactement ce que nous vous avons montré dans le chapitre "Jouer avec accompagnement – Arranger" en page 37. Si vous avez déjà travaillé avec une boîte à rythme (le Roland R-8MkII, par exemple), le concept de motif vous est familier. Vous programmez un motif une fois et vous l'utilisez à divers endroits du morceau. Autrement dit, une petite phrase musicale peut faire un fameux chemin.

Les accompagnements reposant sur des motifs sont généralement constitués des éléments suivants:

- Le *groove* de base, le rythme sur lequel le morceau repose.
- Plusieurs autres possibilités pour le groove de base qui maintiennent l'intérêt de l'accompagnement et suggèrent une certaine "évolution" ou "variation".
- Des Fill-Ins qui annoncent le début de nouvelles parties.
- Le début et la fin d'un morceau.

En règle générale, la programmation de quatre à huit motifs de percussion suffit pour un morceau de trois minutes. Il suffit de les utiliser dans le bon ordre afin qu'ils suivent bien votre morceau et vous êtes prêt à jouer. En fait, ce que l'on appelle "Song" sur une boîte à rythme, est appelé "Music Style" sur le G-800. Les Songs des boîtes à rythme doivent être programmés à l'avance tandis que vous pouvez choisir un Music Style au vol en appuyant sur un des boutons de l'Arranger.

Le G-800 vous permet de programmer 36 motifs différents (ou *Divisions*) par Style dont certains peuvent être sélectionnés par des boutons individuels ([BASIC], [ORIGINAL], [VARIATION], [ADVANCED], etc.). Les autres seront sélectionnés en fonction des accords que vous jouez dans la zone de reconnaissance d'accords du clavier (majeur, mineur, septième).

Pistes

A la différence d'une boîte à rythme, un Style ne contient pas seulement la partie rythme (batterie et percussion) mais aussi un accompagnement mélodique consistant en deux ou trois Parts musicaux tels que piano, basse, guitare et violons. C'est pourquoi les *Divisions* du G-800 travaillent avec des *pistes*, huit pour être précis:

Piste	Part	Explication
1	ADR	Accompaniment Drums. Ligne de batterie et de percussion d'un accompagnement
2	ABS	Accompaniment bass. Ligne de basse d'un accompagnement.
3	ACC1	Accompaniment 1. Premier accompagnement mélodique
::	::	::
8	ACC6	Accompaniment 6. Sixième accompagnement mélodique.

L'assignation Part/piste est fixe. En d'autres termes, vous ne pouvez pas assigner le Part ADR à la piste 6, par exemple.

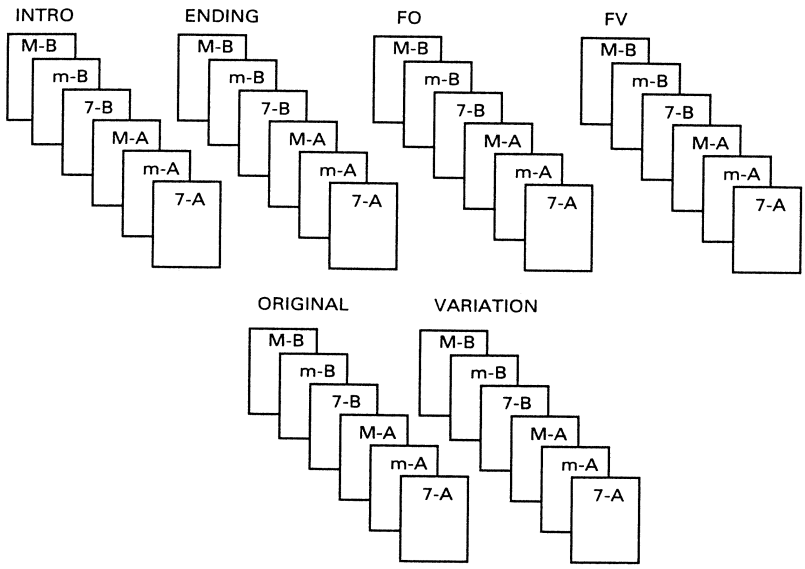
La raison pour laquelle le Part ADR est assigné à la piste 1 et le Part ABS à la piste 2 tient au fait que la plupart des artistes et programmeurs commencent par la section rythme (batterie et basse) d'un morceau. Elle constitue en fait le fondement rythmique et donne le "mouvement" du morceau pour l'enregistrement des autres Parts.

Il y a bien sûr des exceptions à cette règle. Rien ne vous oblige à commencer par le rythme si vous préférez vous lancez d'abord dans le Part contenant le piano, par exemple.

Remarque: Bien qu'il y ait six Part ACC, la plupart des Styles ne contiennent que deux ou trois lignes d'accompagnement. La plupart du temps, la sobriété paie: ne programmez donc pas six accompagnement simplement parce que le G-800 vous permet de le faire. Un accompagnement trop chargé finit par rendre l'arrangement confus. Si vous écoutez attentivement un morceau pop, vous verrez, peut-être à votre grande surprise, que ce n'est pas le nombre d'instruments qui produit un son de grande envergure mais plutôt la bonne note au bon endroit.

Divisions en boucle et Divisions à un coup

Appelons les motifs du G-800 des *Divisions*. Il y a deux sortes de Divisions sur le G-800: des Divisions en boucle et des Divisions à un coup.



■ *Divisions en boucle*

Les Divisions en boucle sont des accompagnements qui sont répétés tant que vous ne choisissez pas une autre Division ou que vous n'appuyez pas sur [START/STOP] pour arrêter la reproduction de l'Arranger. Le G-800 fournit quatre Divisions en boucle comprenant chacune trois variations. Appelons ces variations des *modes*:

Division	Mode	Explication
Basic/Original	Majeur Mineur Septième	Comme son l'indique, il s'agit de l'accompagnement le plus simple.
Basic/Variation	Majeur Mineur Septième	Basic/Variation est une alternative pour l'accompagnement Basic.
Advanced/Original	Majeur Mineur Septième	Une alternative pour le niveau Basic. Contient généralement plus d'instruments mais peut également proposer un autre accompagnement pour un Style donné.
Advanced/Variation	Majeur Mineur Septième	Variation de l'accompagnement Advanced/Original.

Les Divisions en boucle ne sélectionnent pas d'autres Divisions lorsqu'elles sont terminées: elles recommencent jusqu'à ce que vous sélectionniez une autre Division à la main (ou avec le pied au moyen d'un FC-7 disponible en option).

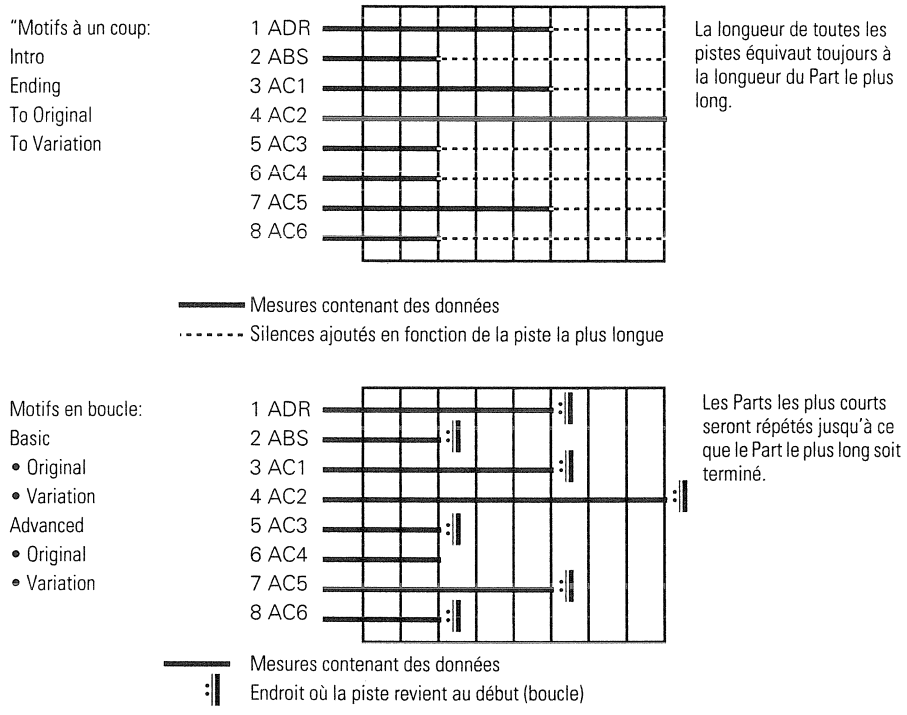
■ *Divisions à un coup*

Les Divisions à un coup sont des accompagnements qui ne sont joués qu'une fois puis qui appellent une Division en boucle ou arrêtent l'Arranger.

Division	Modes	Explication
Intro (Basic or Advanced)	Majeur Mineur Septième	Introduction. Sélectionne la Division Original du niveau choisi (Basic ou Advanced).

Division	Modes	Explication
Ending (Basic or Advanced)	Majeur Mineur Septième	Fin (ou coda). Dès que Ending est fini, l' Arranger s'arrête.
Fill-In To Original	Majeur Mineur Septième	Transition musicale qui sélectionne la Division Original du niveau actif.
Fill-In To Variation	Majeur Mineur Septième	Transition musicale qui sélectionne la Division Variation du niveau actif

Le type de Division (en boucle ou à un coup) change la manière dont les pistes respective sont reproduites. Regardez l'illustration suivante:



L'Arranger insérera le nombre de silences requis dans toute piste à un coup qui est plus courte que la piste la plus longue. Toute piste contenant un motif en boucle qui est plus court que la piste la plus longue sera répétée jusqu'à ce que la piste la plus longue soit terminée. En d'autres mots, une phrase répétitive d'un Division en boucle ne doit être enregistrée qu'une fois car elle va être automatiquement répétée jusqu'à ce que la piste la plus longue soit finie. A ce moment-là, toute la Division sera répétée (y compris les "sous-boucles"). Ainsi, si le Part ADR ne comporte que quatre mesures alors que le Part ABS comprend huit mesures, le Part ADR sera répété une fois pendant que l'Arranger joue les mesures 5~8 de la ligne de basse.

12.2 Enregistrer des User Styles de toutes pièces

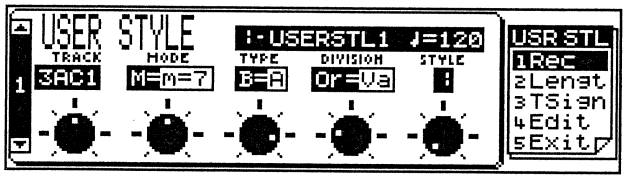
Note: *Les sections suivantes contiennent également des commentaire sur ce que nous faisons. Si vous voulez simplement programmer un Style, lisez tout ce qui est imprimé en gras. Vous pouvez revenir aux explications qui s'y rapportent chaque fois qu'il y a quelque chose que vous ne comprenez pas. Voyez aussi le Manuel de référence pour en savoir davantage.*

Sélection du mode User Style

(1) A la page Master, en mode Arranger, appuyez sur [F4] (UsrSt) pour activer le mode User Style.

(2) Appuyez sur[F1] (Rec) si l'option menu 1Rec n'est pas sélectionnée.

(3) Appuyez sur [PAGE] ▲/▼ pour sélectionner la première page User Style\Rec.



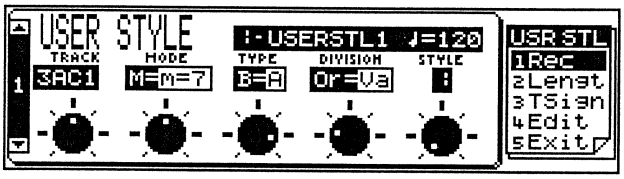
Remarque: Appelons cette page "la première page User Style\Rec" car, selon la fonction que vous activez, le message du coin gauche peut être User Style, Play, Record Erase ou Record Merge. La fonction de menu affichée en négatif, par contre, est clairement Rec.

Le message du coin gauche est actuellement User Style, ce qui signifie que le G-800 attend que vous lanciez la reproduction ou l'enregistrement.

Sélection de la piste, du Mode, du Type et de la Division

Pour que tout reste simple, commençons avec la batterie du motif Basic/Original.

(4) Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner 1ADR (première piste, batterie d'accompagnement).



Sélectionnez maintenant une Division. Commencez par la Division Basic/Original.

(5) Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour sélectionner Or pour le paramètre Division.

Remarque: Vous pouvez aussi vous servir des boutons de l'Arranger ([INTRO], [ENDING], [BASIC], [TO ORIGINAL], [TO VARIATION], [ORIGINAL], [VARIATION], et [ADVANCED]) pour sélectionner la Division.

■ *Utilisation de clônes*

Sur cette page, vous pouvez activer deux fonctions clônes qui vous permettent d'enregistrer un Part et de le copier dans trois Divisions et trois modes maximum. Voici comment:

Fonction d'écran	Options	Explication
Mode	M	N'enregistre que le motif majeur.
	M=m	Enregistre le motif majeur et le copie dans le motif mineur.
	M=m=7	Enregistre le motif majeur et le copie dans le motif mineur et de septième.
	Autres options: m, m=M, m=7, m=M=7, 7, 7=M, 7=m, 7=M=m	
Type	Bsc	N'enregistre que la Division Basic.
	Adv	N'enregistre que la Division Advanced.
	B=A	Enregistre la Division Basic et la copie dans la Division Advanced.
	Autres options: A=B	
Division	Or	N'enregistre que la Division Original.
	Va	N'enregistre que la Division Variation.
	Fo	N'enregistre que Fill-In To Original.
	Fv	N'enregistre que Fill-In to Variation.
	In	N'enregistre que l'Intro.
	Ed	N'enregistre que l'Ending.
	Autres options: Or=Va, Va=Or, Fo=Fv, Fv=Fo, In=Ed, Ed=In	

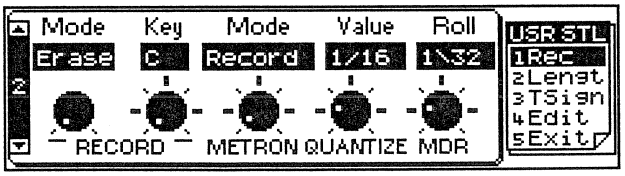
(6) Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner le(s) mode(s), et la commande [BASS/BANK] pour sélectionner le(s) type(s).

Utilisons les réglages affichés ci-dessus (voyez l'étape (4)), ce qui signifie "enregistrement du motif Basic/Original/Majeur et copie dans toutes les Divisions en boucle". Ainsi, en programmant un motif, vous obtiendrez 3 *(M, m, 7)* x 2 *(Bsc, Adv)* x 2 *(Or, Va)* = 12 motifs de batterie identiques!

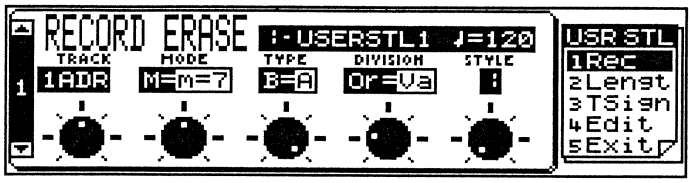
Remarque: Vous ne pouvez clôner que cinq Parts pour des Divisions à un coup car il n'y a pas de niveau Original/Variation pour Intro, Ending, To Original ou To Variation: il n'y a que les niveaux Basic et Advanced (voyez l'illustration à la page 107).

Mode Record (enregistrement)

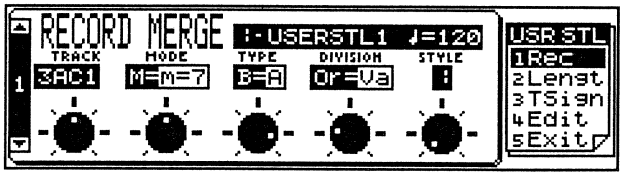
(7) Appuyez sur [PAGE] ▼ pour sélectionner la deuxième page User Style Rec:



Le premier paramètre (Mode) vous permet de sélectionner le mode Record. En fonction du mode que vous sélectionnez ici, la première page User Style Rec ressemblera à celle-ci...



...ou celle-ci...



... lorsque vous appuyez sur le bouton Recorder [REC].

Record Erase signifie que tout ce vous enregistrez remplacera les données de la piste sélectionnée. Ce mode est automatiquement sélectionné lorsque vous activez la fonction Record pour une piste qui ne contient pas encore de données. Si vous sélectionnez une piste qui contient des données, le message dans le coin gauche affichera Record Merge.

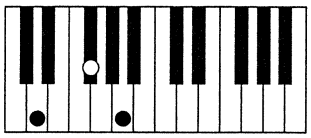
Record Merge signifie que la musique ou les données que vous allez enregistrer vont être ajoutées aux données existantes sur la piste en question.

(8) Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner Erase **ou** Merge**.**

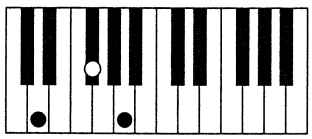
Spécifier la tonalité (Key)

Si vous voulez utiliser l'accompagnement de manière (musicalement) sensée (voyez "Remarques" en page 118), vous devez préciser au G-800 la tonalité dans laquelle vous enregistrez. Ainsi, tout ce que vous jouez sera automatiquement transposé en Do pendant la reproduction de l'Arranger de sorte que quand vous jouez un accord C (majeur, mineur ou de septième) dans la zone de reconnaissance d'accords du clavier, vous entendez un accord Do et non un accord D, par exemple.

Si vous jouez ceci alors que "Key" est sur C, vous entendrez un accord D (pour D~F#~A) lorsque vous jouez un accord C dans la zone de reconnaissance d'accords pendant la reproduction de l'Arranger.



Si vous jouez ceci alors que "Key" est sur D, vous entendrez un accord C (pour C~E~G) lorsque vous jouez un accord C dans la zone de reconnaissance d'accords pendant la reproduction de l'Arranger.



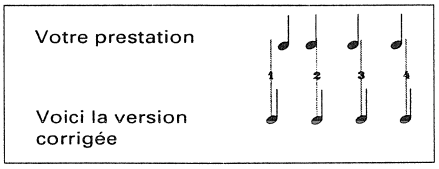
Le G-800 vous permet de jouer le morceau dans votre tonalité favorite. Mais n'oubliez pas de régler le paramètre Key sur la bonne valeur avant de commencer l'enregistrement.

(9) Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour choisir la tonalité. Si vous désirez jouer en Fa#, choisissez la valeur F#. Pour jouer en La, choisissez la valeur A, etc.

Remarque: Il est inutile de spécifier la tonalité pour le Part ADR car ce Part n'est jamais transposé.

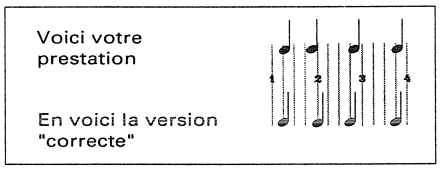
Quantification (Quantize)

Quantize est une fonction qui corrige de petits problèmes de timing.



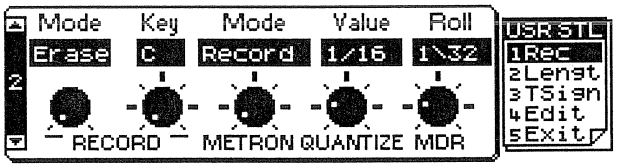
Quantize déplace les notes dont le timing n'est pas tout à fait "correct". Dans l'exemple ci-dessus, nous avons choisi une résolution d'une noire (♩). Notez que le G-800 ne propose que les valeurs de résolution suivantes: 1/16, 1/16t, 1/32, 1/32t, 1/64 et Off.

Avec une résolution 1/16, notre exemple ci-dessus aurait ressemblé à ceci après quantification:



Bien que le timing des notes quantifiées soit mathématiquement correct, le résultat n'est pas ce que vous attendez. C'est pourquoi il est indispensable de sélectionner une résolution qui soit assez fine pour accepter toutes les valeurs de notes que vous jouez mais pas plus fine que la note la plus brève. Si les notes les plus brèves de votre accompagnement sont des triolets de double-croches, réglez la valeur Quantize sur `1/16t`.

Voici comment régler la fonction Quantize:



(10) Utilisez [LOWER/NUMBER] pour régler la valeur (Value) de quantification.

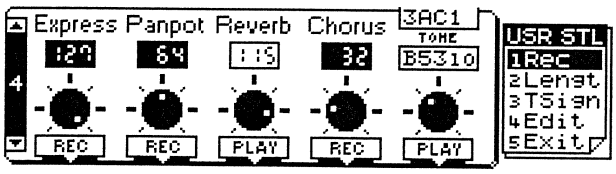
La valeur préprogrammée, 1/16, est parfaite pour de nombreuses situations. Si vous ne voulez pas quantifier votre musique pendant l'enregistrement, choisissez `Off`.

Truc: *Off constitue un bon choix ici parce que vous pouvez également quantifier le Part après l'enregistrement (voyez page 135). Si vous quantifiez tous les Parts, votre User Style risque d'être trop parfait. N'oubliez pas que la musique est constituée de petites imperfections dont, notamment, un timing un tantinet "délié".*

Passons à la page User Style\Rec\3 parce qu'elle vous permet d'étouffer des Parts qui ont déjà été enregistrés ce qui n'est pas notre cas ici. Voyez "Etouffer des Parts pour en enregistrer d'autres (Status)" en page 118 pour en savoir davantage sur la manière d'étouffer un Part en mode User Style.

(11) Appuyez deux fois sur [PAGE] ▼ pour sélectionner la page d'écran suivante:

Sélection de Tones



Un autre aspect important est la sélection de Tones parce que l'adresse (Group, Bank, Numéro, Variation) des Tones et du Drum Set choisis est enregistré au début de chaque Division.

Nous allons programmer la batterie avec le Part ADR. Le Part ADR fonctionne comme un Part MDR si ce n'est qu'il faut maintenant sélectionner un Drum Set plutôt qu'un Tone.

Il y a deux façon de sélectionner des Drum Sets (et des Tones):

Utilisez les boutons de la section TONE pour sélectionner un Drum Set pour le Part ADR.

Ou:

Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] sur cette page d'écran pour sélectionner un Drum Set (ou un Tone).

Il est parfois utile de jouer quelques notes sur le clavier pour s'assurer que les sons du Drum Set sélectionné sont adéquats pour l'accompagnement que vous allez enregistrer. Essayez d'autres Drum Sets jusqu'à ce que vous trouviez celui qui vous convient.

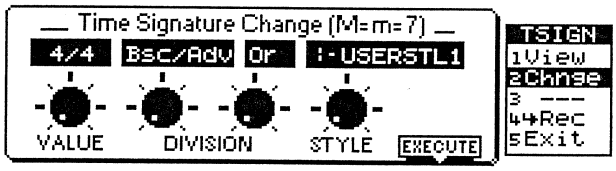
Remarque: Ignorez simplement les réglages Expression, Panpot, Reverb, et Chorus pour l'instant. Nous y reviendrons plus tard (voyez page 127).

Mesure (Time signature)

Avant d'enregistrer, il faut spécifier la mesure (time signature) de votre accompagnement. Choisissez 4/4 pour des motifs à 8 ou 16 temps, 3/4 pour des valses, 2/4 pour des polkas et 6/8 pour des marches. Notez que vous pouvez également choisir des mesures 5/4, 7/4, etc. et que l'Arranger du G-800 accepte aussi des accompagnement polyrythmiques.

(12) Appuyez sur [F3] (TSign).

(13) Appuyez sur [F2] (Change).



Comme vous le voyez dans la fenêtre de gauche, 4/4 est déjà sélectionné. Il est donc inutile de changer ce réglage. Pour choisir une autre mesure, utilisez la commande [DRUMS/PART].

(14) Si la Division dont vous avez besoin (Basic) n'est pas encore sélectionnée, utilisez les commandes [BASS/BANK] et [ACCOMP/GROUP] pour la sélectionner.

Comme vous allez devoir clôner 11 motifs tout en enregistrant, vous pouvez sélectionner Bsc/Adv et Or/Va ici pour déterminer la mesure des quatre Divisions en boucle. Cependant, Bsc et Or peuvent faire l'affaire car vos données seront copiées de toute façon.

A cette page, la commande [LOWER/NUMBER] vous permet de sélectionner une autre mémoire User Style pour la programmer mais ce n'est pas ce que nous voulons faire ici.

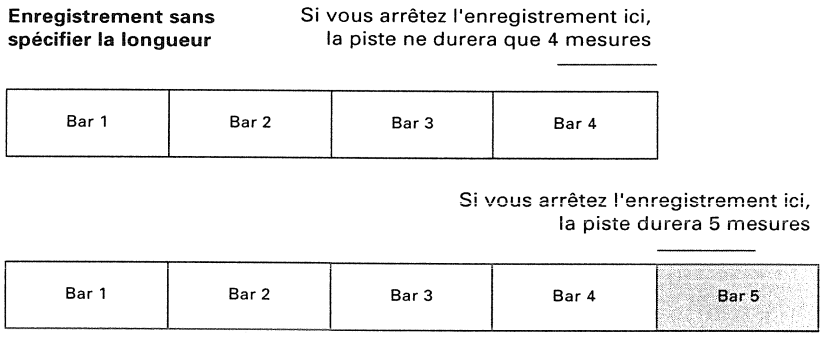
(15) Confirmez la (nouvelle) mesure en appuyant sur le bouton de sélection de Part [UPPER1] (Execute).

Remarque: Si vous ne voulez pas spécifier la longueur du motif que vous allez enregistrer, vous pouvez appuyer sur [F4] et revenir à la première page User Style Rec. Mais continuons plutôt.

Length: spécifier la longueur du motif

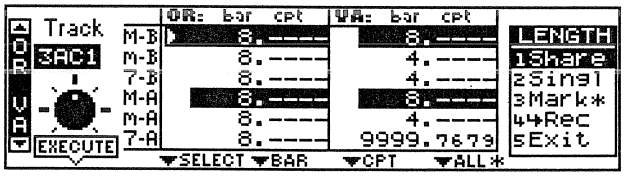
Les User Styles sont des motifs, de brèves phrases musicales, qui sont, pour certaines d'entre elles, répétées continuellement pendant la reproduction de l'Arranger. Chaque motif doit donc avoir une longueur bien déterminée. Une Intro de 5 mesures, par exemple, ne sert à rien pour un morceau qui n'a que quatre mesures d'introduction. Si vous déterminez la longueur maintenant, vous vous épargnerez beaucoup de sueur lors de l'enregistrement.

La raison pour laquelle nous vous suggérons de spécifier la longueur maintenant plutôt que de couper le motif à bonne taille après l'enregistrement (au moyen de la même fonction Length) est que l'Arranger a tendance à ajouter des silences à la fin d'une piste lorsque vous arrêtez l'enregistrement un peu tard (après la dernière mesure que vous avez jouée). Dans un tel cas, l'Arranger ajoute une mesure vide et vous vous retrouvez avec un enregistrement de cinq mesures au lieu de 4:



De plus en mode User Style Record, tous les motifs sont *en boucle* ce qui fait que le G-800 continue à les reproduire jusqu'à ce que vous appuyez sur le bouton [START/STOP]. Un mauvais nombre de mesures (5 au lieu de 4) va rompre toute synchronisation. C'est pourquoi cela vaut la peine de déterminer la longueur du motif *avant* l'enregistrement.

(16) Appuyez sur [F2] (Lengt). Pour sélectionner une page Length en venant d'une autre page, maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F2]. L'écran ressemble à ceci:



Il est parfaitement possible de spécifier une valeur de longueur (et de mesure) différente pour chaque piste et Division. Souvenez-vous, néanmoins, que les pistes Basic et Advanced (Original et Variation) sont mises en boucle lors d'une utilisation "en situation réelle" de sorte qu'une phrase de 64 CPT sera répétée tant qu'une piste de la même Division contient des données.

Remarque: Même les motifs à un coup sont mis en boucle en mode User Style. Ce n'est cependant pas le cas durant la reproduction de l'Arranger (c.-à-d. en usage courant des Styles).

(17) Utilisez [PAGE] ▲/▼ pour sélectionner la page Length correspondant à la Division dont vous désirez déterminer la longueur.

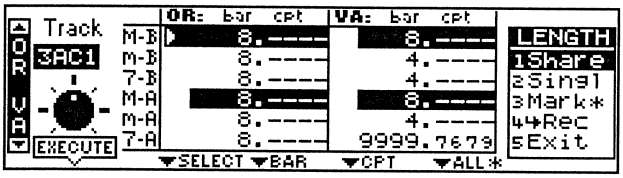
La deuxième page Length contient les valeurs Length des Intros et des Endings. La troisième page Length contient les paramètres Length des Fill-Ins.

Les autres options de cette page sont [F1] (Share) et [F2] (Singl). La première option vous permet de choisir tous les motifs qui sont partagés (shared), c.-à-d. des motifs qui ont été ou qui vont être clônés pendant l'enregistrement au moyen des options M=m=7, B=A etc. (voyez page 109). Single, d'autre part, vous permet de traiter toutes les Divisions comme si elles

étaient des motifs indépendants et de sélectionner uniquement les motifs dont la longueur doit être changée après l'enregistrement. Mais gardons cela pour plus tard...

...et revenons à l'accompagnement.

(18) Choisissez d'abord la piste (Track) dont vous désirez déterminer la longueur (au moyen de [DRUMS/PART]).



Un mouvement complet de la commande vers la droite sélectionne l'option ALL. Choisissez cette option ALL pour régler la longueur de toutes les pistes (1~8).

(19) Utilisez [UPPER/VARIATION] (All) pour sélectionner toutes les Divisions du Style.

Remarque: Le choix de All avec [UPPER/VARIATION] signifie que vous pouvez spécifier la longueur de toutes les Divisions qui apparaissent à cette page.

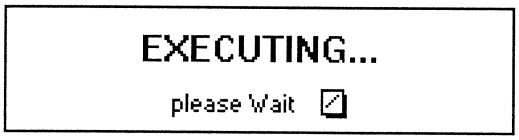
Pour spécifier la longueur d'un motif uniquement, déplacez le curseur Select sur ce motif au moyen de la commande [ACCOMP/GROUP]. Pour spécifier la longueur de plusieurs motifs en une fois, sélectionnez-les avec [ACCOMP/GROUP] et appuyez sur [F3] (Mark) pour chaque motif dont vous voulez changer la longueur. Les motifs sélectionnés seront marqués d'un astérisque (*).

(20) Utilisez la commande [BASS/BANK] (Bar) pour spécifier le nombre de mesures. Notre motif devrait compter 4 mesures; entrez donc la valeur "4".

Remarque: Vous pourriez également donner une valeur CPT avec [LOWER/NUMBER]. Cette valeur CPT (♩= 120CPT) sera ajoutée à la longueur de mesure (Bar). Bien que ce soit possible, il est cependant presque certain que vous n'utiliserez pas quotidiennement des valeurs de longueur telles que 4 (mesures ou "bars"):96 (CPT).

(21) Appuyez sur Part Select [M.DRUMS] (Execute) pour confirmer la longueur entrée.

L'écran affiche le message suivant:



Ensuite, le message OK Function Complete est affiché pour signaler que la valeur Length a bien été réglée.

Le nom de la piste 1adr apparaît alors en majuscules (1ADR) pour indiquer que cette piste contient des données (en l'occurrence le réglage de longueur ou plus exactement le nombre équivalent de silences).

(22) Appuyez sur [F4] pour revenir à la première page User StyleRec si vous le voulez.

Ce n'est pas vraiment indispensable parce que vous pouvez commencer à enregistrer sur n'importe quelle page User Style.

Tempo

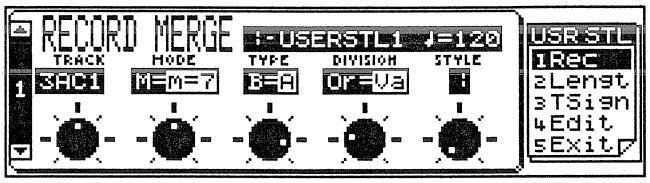
(23) Le tempo (actuellement de ♩=120) est probablement un peu rapide pour l'enregistrement; changez-le avec le cadran [TEMPO].

La valeur de tempo que vous choisissez ici sera enregistrée et considérée comme valeur préprogrammée. Cependant, vous pouvez modifier cette valeur de tempo n'importe quand en mode User Style; n'hésitez donc pas à choisir un tempo qui vous permette d'enregistrer la musique comme vous le désirez. Lorsque toutes les pistes et Divisions seront programmées, vous pourrez alors enregistrer la valeur de tempo voulue.

Enregistrement

(24) Revenez à la première page User Style\Rec et appuyez sur le bouton Recorder [REC] (le témoin s'allume).

Notez que, dès que vous êtes revenu à la première page User Style\Rec, le message du coin gauche affiche ceci:



(25) Appuyez sur[START/STOP] (section Arranger) ou [PLAY ►] (section Recorder). Le métronome compte une mesure (4 temps pour une mesure 4/4) et l'enregistrement commence au premier temps de la mesure suivante.

Remarque: Vous pouvez aussi commencer l'enregistrement avec un commutateur au pied disponible en option, branché à la borne FOOTSWITCH. Voyez page 96 pour voir comment sélectionner la fonction Arranger Start/Stop.

Vous pourriez commencer en ne jouant que le Part de basse. Si vous avez spécifié la longueur de la piste (voyez plus haut) avant d'enregistrer, l'Arranger revient au début du motif après quatre mesures. La deuxième fois, vous pourriez enregistrer la caisse claire, la troisième fois, le charleston, etc. Mais vous pouvez également jouer toute la percussion en une fois, bien sûr.

Lorsque vous enregistrez un autre Part (ABS~AC6), faites tout ce que vous feriez pendant un concert. Ajoutez de la modulation, du Pitch Bend et servez-vous de la pédale de maintien branchée à la borne SUSTAIN FOOTSWITCH.

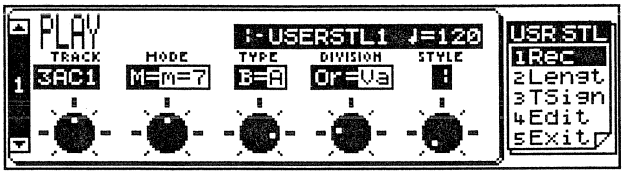
Remarque: Vous avez peut-être remarqué un temps d'attente avant que l'Arranger ne revienne au début du motif après quatre mesures. Il est dû au fait que les données que vous enregistrez sont "traitées". Lors de la reproduction, la boucle sera parfaite.

(26) Appuyez une fois de plus sur[START/STOP] pour arrêter l'enregistrement.

Truc: *Si les réglages de Mode, Type et Division que vous avez choisis pour l'enregistrement ne comprennent pas tous les motifs que vous voulez clôner, réglez les paramètres Mode, Type et Division sur les valeurs adéquates pour ajouter les lignes de batterie manquantes. Appuyez ensuite sur*[REC] *et* [START/STOP] *ou Recorder* [PLAY ►] *pour lancer l'enregistrement. Arrêtez l'enregistrement après le premier ou le deuxième temps (attendez que le décompte initial soit terminé avant de commencer vous-même à compter). Notez que cette fonction ne permet que d'*ajouter *des clônes; elle ne vous permet pas d'effacer des motifs existants.*

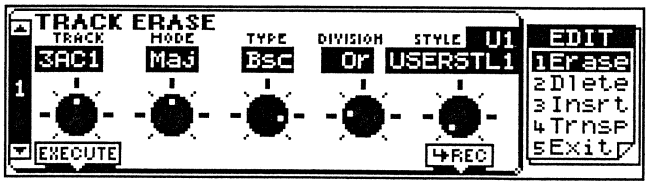
Reproduction et puis garder ou recommencer?

(1) Appuyez une fois de plus sur le bouton [START/STOP] ou Recorder [PLAY ►] pour écouter votre performance. La première page User Style\Rec a cet aspect (si elle est sélectionnée):



Si vous aimez votre Part Drum, poursuivez la manoeuvre avec "Sauvegarder vos Styles sur disquette" (sauvegarde du Style). Sinon, refaites l'enregistrement.

(2) Appuyez sur [F4] (Edit) puis sur [F1] (Erase).



Nous allons utiliser Track Erase pour effacer les données de la piste car ainsi, vous pouvez garder les réglages de longueur de piste. Voyez "Track Erase ([F1])" en page 134 pour en savoir davantage sur cette fonction. La piste 1 ADR est déjà sélectionnée, tout comme le motif utilisé pour clôner d'autres pistes.

(3) Appuyez sur Part Select [M.DRUMS] (Execute) pour effacer le motif.

(4) Appuyez sur le bouton de sélection de Part [UPPER1] pour revenir à la première page User Style\Rec.

(5) Reprenez à partir de l'étape (25).

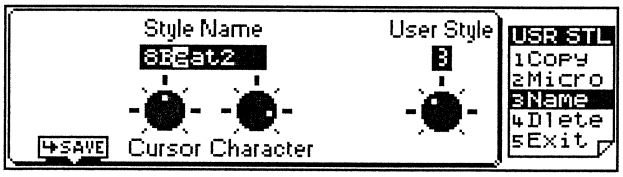
Sauvegarder vos Styles sur disquette

Si vous avez l'intention de programmer régulièrement vos propres Styles, prenez l'habitude de les sauvegarder aussi souvent que possible. Après, tout si quelqu'un décidait de couper (sciemment ou non) l'alimentation de votre G-800, vous perdriez tout ce que vous aviez programmé.

Rendez-vous donc service et sauvegardez les données après chaque ajout d'un Part à un Style. Cette disquette peut également servir de copie de secours lorsque vous effacez ou modifiez un élément que vous aimeriez récupérer.

■ *Donner un nom à vos User Styles*

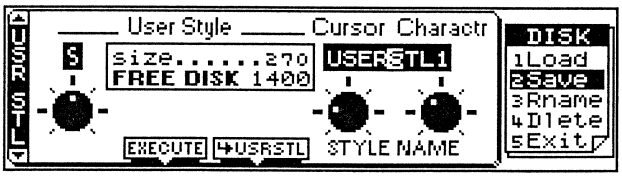
(1) Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F3] (Name).



Avant de sauvegarder un Style sur disquette, vous devriez lui donner un nom. Choisissez un nom évocateur. Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner la position du caractère à modifier et la commande [BASS/BANK] pour assigner un caractère à la position choisie.

■ *Sauvegarder votre Style*

(2) Appuyez sur Part Select [M.DRUMS] pour passer à la page Save User Style:



Vous venez de spécifier un nom, il est donc inutile de le faire à cette page-ci.

(3) Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le Style que vous désirez sauvegarder.

Votre Style est déjà sélectionné, passons donc à l'étape suivante.

(4) **Insérez une disquette dans le lecteur et appuyez sur le bouton de sélection de Part [M.BASS] (Execute) pour sauvegarder votre Style sur disquette.**

N'oubliez pas que votre G-800 est multitâche: vous pouvez donc quitter cette page dès que le G-800 commence la sauvegarde du Style sur disquette.

(5) **Appuyez sur [LOWER] pour revenir au mode User Style.**

(6) **Appuyez sur [SHIFT]+[F1] pour sauter à la première page User Style\Rec.**

Programmer d'autres Parts et motifs

Vous pouvez maintenant enregistrer le deuxième Part, probablement la basse. Si vous voulez refaire la visite guidée, retournez à la page 109. N'oubliez pas de choisir la tonalité pour le Part de basse (voyez page 111). Vous savez probablement comment enregistrer les autres Parts (ACC1~ACC6); nous allons donc vous laisser vous débrouiller (voyez "Enregistrer des User Styles de toutes pièces" en page 109).

Une fois la première Division terminée, vous pouvez enregistrer d'autres Divisions. Utilisez la fonction clône (voyez page 110) pour enregistrer plusieurs Divisions en une fois. N'oubliez pas d'enregistrer les Fills et Ending(s) et terminer votre User Style.

Remarque: Le Part ABS est monophonique. Il est impossible de programmer des motifs à deux notes.

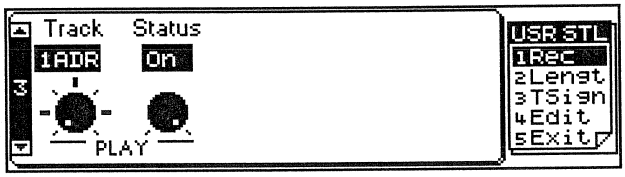
Etouffer des Parts pour en enregistrer d'autres (Status)

Après avoir programmé quelques pistes, il arrive que la reproduction de certaines pistes vous perturbe. Devoir jouer un Part d'orgue tout en écoutant un Part syncopé, enregistré au préalable, peut s'avérer difficile. C'est pourquoi le G-800 vous permet d'étouffer les Parts que vous préférez ne pas entendre durant l'*enregistrement*.

Remarque: La fonction Status n'est valable que pour le mode User Style. En mode de reproduction Arranger normal, toutes les pistes sont jouées. Autrement dit, il s'agit d'une fonction de dépannage. Pour étouffer un Part en mode Arranger, voyez page 80.

Voici comment étouffer des pistes en mode User Style:

(1) **A la page User Style\Rec, appuyez sur [PAGE] ▼ jusqu'à ce que la page d'écran suivante apparaisse:**



(2) **Choisissez la piste ou le Part que vous désirez étouffer avec [DRUMS/PART].**

(3) **Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour régler le Status sur On ou Off (étouffé).**

Remarques

■ ***Travailler de haut en bas – aide à la programmation***

Si vous écoutez attentivement les Styles usine, vous verrez que la plupart des Division se ressemblent fort et que l'élément d'"évolution" ou d'"amplification" entre les niveaux Original/Variation et Basic/Advanced provient simplement de l'adjonction d'un instrument à des Parts autrement identiques. La Division Advanced/Original peut, par exemple, ajouter une guitare électrique à la basse, la batterie et l'orgue du niveau Basic mais la basse, la batterie et l'orgue restent identiques aux lignes du niveau Basic.

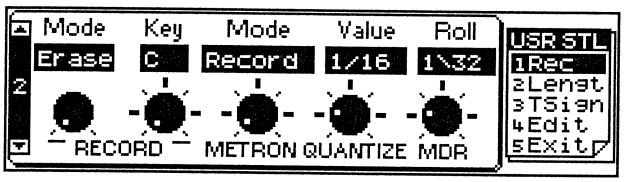
En d'autres mots, pourquoi ne pas suivre le conseil de Stan Laurel dans "Fra Diavolo" et commencer au sommet puis éditer pour arriver à la base? Commencez par l'accompagnement le plus complexe tout en clônant toutes les autres Divisions en boucle (voyez page 109) et vous aurez, dans un premier temps, des accompagnements identiques contenant tous cette guitare criante de distorsion, la section cuivre et autres cloches et sifflets. Mais si vous passez ensuite au niveau Advanced/Original, vous pouvez alors effacer les sifflets et cloches (voyez page 134) et cette Division en devient déjà nettement plus sobre.

L'étape suivante consiste à sélectionner le motif Basic/Original et à effacer les cloches, les sifflets et la guitare avec distorsion. Travailler de la sorte présente le net avantage de laisser libre cours à toutes vos idées et de faire attendre la corvée boutons-et-commandes.

■ *Métronome*

En mode User Style, le métronome fonctionne pendant l'enregistrement. Si vous avez également besoin du métronome pour écouter ce que vous venez d'enregistrer, sélectionnez un autre mode métronome. Voici comment faire:

(1) A la première page User StyleRec, appuyez sur [PAGE] ▼.



(2) Utilisez la commande [BASS/BANK] pour choisir une des valeurs (values) suivantes pour le mode Parameter:

Record	Le métronome n'est audible que durant l'enregistrement de User Styles.
Play	Le métronome n'est audible que durant la reproduction de User Styles en mode User Style.
Rec&Ply	Le métronome est audible pendant l'enregistrement et la reproduction.
Always	Le métronome est même audible lorsque le User Style n'est pas reproduit.

■ *Pistes vides*

Après avoir enregistré quelques Parts d'accompagnement, il peut arriver que vous ne vous souveniez plus bien si des pistes contiennent des données ou non. Il y a un moyen facile de s'en assurer: pour les pistes qui contiennent des données, le nom du Part apparaît en majuscules (ex. ADR). Pour les pistes qui n'en contiennent pas, il apparaît en minuscules (ex. adr).

De plus, si une piste contient déjà des données, la fonction User Style passera en mode Record Merge (voyez page 116) chaque fois que vous appuyez sur le bouton Recorder [REC].

■ *Reproduction en mode Arranger*

Comme nous l'avons mentionné page 105, l'Arranger de votre G-800 ressemble fort à une boîte à rythme à un détail près: vous n'avez pas besoin de programmer la séquence de motifs avant. Sélectionnez simplement la Division que vous souhaitez tout en jouant et en alimentant l'Arranger avec les bons accords afin que les lignes programmées aient la bonne tonalité. Bref, utilisez vos propres Styles de la même manière que les Styles internes.

Remarque: Si durant la reproduction en mode Arranger (le mode normal du G-800), l'Arranger s'arrête inexplicablement, essayez différents modes d'accord. Il y a de fortes chances pour que vous n'ayez programmé que la Division majeure de sorte que l'Arranger sélectionne un motif vide lorsque vous jouez un accord mineur ou de septième. N'oubliez pas de régler le paramètre Mode sur M=m=7 jusqu'à ce que vous ayez maîtrisé le nombre impressionnant de possibilités que vous

offre l'Arranger du G-800. De cette façon, ces trois motifs seront identiques mais, au moins, vous êtes sûr que l'Arranger ne s'arrêtera pas de jouer lorsque vous jouez un accord mineur ou de septième.

12.3 Copier des Styles existants

Une autre façon de programmer des User Styles consiste à utiliser des Parts de Styles internes ou de User Styles résidant sur disquettes. Le G-800 vous permet de:

- Copier des Styles entiers dans une mémoire User Style
- Copier la Division choisie d'une ou de toutes les pistes dans une mémoire User Style
- Copier quelques notes seulement d'un Part dans une mémoire User Style
- Copier des pistes ou des notes entre les Divisions du User Style sélectionné
- Créer de nouveaux Styles en vous servant des pistes de différents Styles (la batterie du Style B34, la basse du Style A63, etc.)

Remarque: Vous ne pouvez cependant pas copier une piste ADR (Drum) sur une autre piste (ABS~ACC6). De même, le Part basse (ABS) doit être copié sur une piste ABS. Quant aux pistes ACC, vous pouvez les copier dans n'importe quelle piste ACC.

Remarque: Si la mémoire du User Style dans laquelle vous désirez copier des données en contient déjà, sauvegardez ces données sur disquette avant d'en copier d'autres. Le G-800 n'a pas de fonction d'annulation. Une sauvegarde préalable des données vous permettra de les récupérer si la copie devait mal tourner. Voyez "Sauvegarder vos Styles sur disquette" en page 117.

Copier des Divisions entières avec Load (toutes pistes, quelques Divisions)

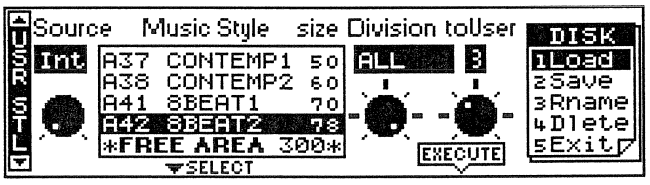
(1) **Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.**

(2) **Appuyez sur [F5] (Disk) pour sélectionner le mode Disk.**

(3) **Si l'option 1 Load n'est pas affichée en négatif, appuyez sur [F1] (Load) pour la sélectionner.**

Le message de la barre de déroulement (côté gauche) devrait être USR STL. Si ce n'est pas le cas...

(4) **... appuyez sur [PAGE] ▲/▼ jusqu'à ce que la barre de déroulement affiche** USR STL.



(5) **Avec la commande [DRUMS/PART], sélectionnez** Int **pour le paramètre Source.**

Cela vous permet de sélectionner n'importe quel Music Style interne (A11~B88) pour le copier. Si vous désirez copier un User Style, insérez la disquette qui le contient et réglez Source sur Dsk.

La fenêtre d'information Music Style affiche une liste des Styles se trouvant dans la mémoire interne (Int) ou sur la disquette (Dsk). Le dernier message dans cette fenêtre indique la mémoire disponible dans la zone User Style.

(6) **Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour faire défiler les Styles disponibles. Le Style affiché en blanc sur fond bleu sera chargé.**

Ensuite, vous devez préciser les éléments du Style que vous désirez charger (ou copier). (Ces éléments sont les *Divisions*: Original, Basic, Ending, Intro, etc.)

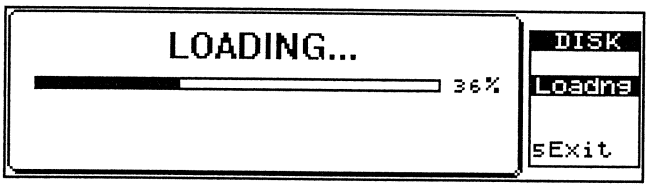
(7) **Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour sélectionner la Division de Style voulue.**

Vous pouvez aussi sélectionnez ALL (toutes les Divisions).

(8) **Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour sélectionner la mémoire User Style dans laquelle vous voulez copier le Style (to User). Sélectionnons la mémoire User Style 2.**

Remarque: Veillez à ne pas charger de Styles dans une mémoire User Style qui contient déjà des données. Le G-800 ne vous préviendra pas que vous allez effacer le Style résidant dans cette mémoire.

(9) **Appuyez sur le bouton de sélection de Part [UPPER1] (Execute) pour charger le Style (ou l'extrait de Style).**



(10) **Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.**

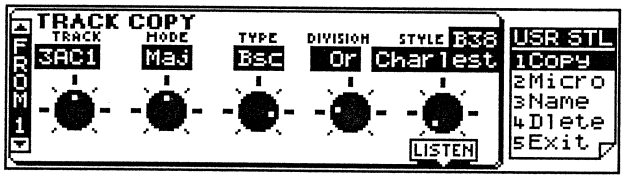
Vous avez maintenant chargé un User Style dans la deuxième mémoire User Style ce qui revient à le copier.

(11) **Appuyez sur [F4] (UsrStl) pour revenir au mode User Style.**

Copier des pistes individuelles de User Style

Alors que la fonction précédente vous permet de copier des Styles ou des Divisions de Styles en entier, la fonction Track Copy sert à copier des pistes, modes, types et Divisions individuels. Utilisez la fonction précédente pour effectuer des copies d'ensembles et cette fonction-ci pour ne copier qu'une piste d'un Style dans une mémoire User Style.

(1) **A la première page User Style\Rec, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F1] (Copy).**



(2) **Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner la piste à copier.**

(3) **Utilisez les commandes [ACCOMP/GROUP], [BASS/BANK] et [LOWER/NUMBER] pour sélectionner le Mode (Maj, Min, 7th), le Type (Bsc, Adv), et la Division (Or, Va, Fo, Fv, In, Ed).**

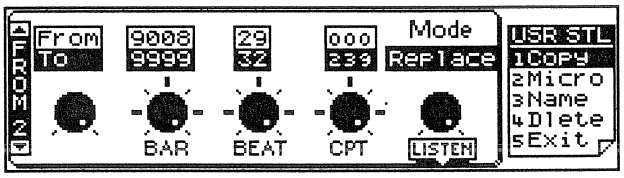
(4) **Ensuite, sélectionnez le Style qui contient la (les) piste(s) à copier avec la commande [UPPER/VARIATION].**

Remarque: Vous pouvez également utiliser les boutons Music Style pour sélectionner le Style à copier.

Remarque: Vous ne pouvez copier des pistes User Style qu'à partir d'une disquette – il est impossible de copier des User Styles d'une autre mémoire User Style.

(5) **Appuyez sur Part Select [M.DRUMS] (Listen) pour écouter l'extrait que vous allez copier.**

(6) Appuyez sur [PAGE] ▼ pour sélectionner la page From 2:



■ *From*

Spécifiez d'abord la position du premier événement (ou note) à copier de la piste source.

(7) Activez le niveau From. Sélectionnez-le avec la commande [DRUMS/PART].

Le mot From et les valeurs le concernant (ligne supérieure) doivent apparaître en blanc sur bleu.

(8) Utilisez les commandes [ACCOMP/GROUP], [BASS/BANK], et [LOWER/NUMBER] pour déterminer la mesure (Bar), le temps (Beat) et la valeur CPT respectivement.

Par défaut, les paramètres From auront les valeurs suivantes:

Bar (mesure)	Beat (temps)	CPT
1	1	0

Avant de faire des expériences avec les valeurs Beat et CPT, il vaut probablement mieux commencer par copier des mesures entières. N'oubliez cependant pas que vous pouvez également ne copier que quelques notes. Dans ce cas les paramètres Beat et CPT vous aideront à choisir un point de départ situé au-delà du premier temps de la piste que vous voulez copier.

■ *To*

(9) Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le niveau To (deuxième ligne).

La position To marque la fin de l'extrait à copier. Par défaut, les valeurs To sont réglées pour couvrir la piste entière.

(10) Utilisez les commandes [ACCOMP/GROUP], [BASS/BANK], et [LOWER/NUMBER] pour déterminer la mesure (Bar), le temps (Beat) et la valeur CPT respectivement.

Si vous désirez copier une mesure entière, sélectionnez la valeur Bar-Beat-CPT "0" de la mesure suivante: pour copier les mesures 1~4 spécifiez "From 1-1-0/*To 5-1-0*".

(11) Appuyez sur Part Select [M.DRUMS] (Listen) pour écouter une fois de plus l'extrait choisi.

■ *Mode de copie*

Vous pouvez effectuer des copies dans deux modes différents:

Mode de copie	Explication
Replace	Les données de la plage choisie seront copiées sur la piste de destination et y effaceront toutes les données résidant sur la plage correspondante de la piste.
Mix	Les données de la plage choisie seront ajoutées aux données de la piste de destination.

Dans les deux cas, la longueur de la piste de destination peut changer afin d'inclure toutes les données de la piste source. Vous risquez donc de vous retrouver avec une piste de destination plus longue après l'exécution de la fonction Copy. C'est pourquoi...

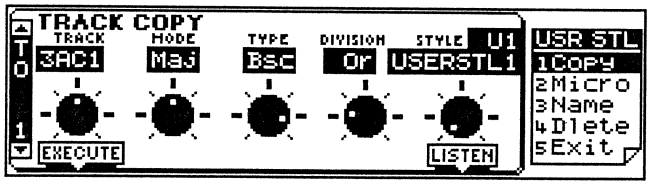
Remarque: Si la mémoire du User Style dans laquelle vous désirez copier des données en contient déjà, sauvegardez ces données sur disquette avant d'en copier d'autres. Le G-800 n'a pas de fonc-

tion d'annulation. Une sauvegarde préalable des données vous permettra de les récupérer si la copie devait mal tourner. Voyez "Sauvegarder vos Styles sur disquette" en page 117.

(12) Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour sélectionner le mode de copie (`Replace` ou `Mix`).

■ ***Destination (To 1)***

(13) Appuyez sur [PAGE] ▼ pour sélectionner la page To 1:



Cette page ressemble à la page From 1 (voyez plus haut). Ici, cependant, vous spécifiez d'abord la plage que les données copiées vont occuper, bref, la destination.

(14) Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner la piste dans laquelle vous voulez copier vos données.

Remarque: Vous ne pouvez cependant pas copier une piste ADR (Drum) sur une autre piste (ABS~ACC6). De même, le Part basse (ABS) doit être copié sur une piste ABS. C'est pourquoi les options pour la piste de destination sont assez limitées. Néanmoins, vous pouvez choisir n'importe quelle piste ACC (pas une piste ADR ou ABS) pour copier les données d'une piste ACC.

(15) Utilisez les commandes [ACCOMP/GROUP], [BASS/BANK] et [LOWER/NUMBER] pour sélectionner le Mode (Maj, Min, 7th), le Type (Bsc, Adv), et la Division (Or, Va, Fo, Fv, In, Ed).

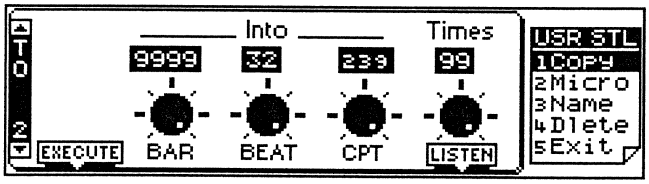
Remarque: Il est impossible de faire des copies entre des Divisions en boucle et des Divisions à un coup. Voyez "Divisions en boucle et Divisions à un coup" en page 106 pour en savoir plus long sur ces Divisions.

(16) Ensuite, sélectionnez le User Style dans lequel vous voulez copier vos données avec la commande [UPPER/VARIATION].

Remarque: Vous ne pouvez sélectionner que des mémoires User Style ici.

(17) Appuyez sur Part Select [M.DRUMS] (Listen) pour écouter la piste sur laquelle vous allez effectuer la copie.

(18) Appuyez sur [PAGE] ▼ pour sélectionner la page To 2:



La position *Into* indique le commencement de l'extrait que vous allez copier. Si vous désirez copier les données source au début de la piste sélectionnée, sélectionnez Bar= 1, Beat= 1 et CPT= 0.

(19) Utilisez les commandes [ACCOMP/GROUP], [BASS/BANK] et [LOWER/NUMBER] pour déterminer la mesure (Bar), le temps (Beat) et la valeur CPT respectivement.

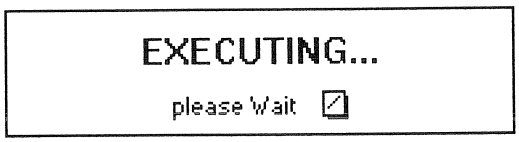
(20) Appuyez sur le bouton de sélection de Part [UPPER1] (Listen) pour écouter une fois de plus la piste de destination.

(21) Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour spécifier le nombre de copies (Times) à faire. Sélectionnez "1" si l'extrait ne doit être copié qu'une fois.

Avant de copier les données, vérifiez si tous les réglages sont corrects. Utilisez les boutons [PAGE] ▲/▼ pour sélectionner d'autres pages Copy. Revenez ensuite à cette page.

(22) Appuyez sur Part Select [M.DRUMS] (Execute) pour copier les données.

L'écran affiche le message suivant:



Lorsque les données sont copiées, l'écran vous annonce la fin de l'opération:

Vous pouvez appuyer sur le bouton de sélection de Part [UPPER1]pour écouter les nouvelles données sur la piste de destination (et la Division choisie).

12.4 Edition de User Styles

Edition en vol lors de l'enregistrement

■ *Ajout de notes en temps réel*

Pour ajouter des notes à un Part existant, sélectionnez Record Merge (2ème page User Style), sélectionnez le Part, et lancez l'enregistrement en appuyant sur [REC] (section Recorder) et [START/STOP] (section Arranger) ou [PLAY ►] (section Recorder). Jouez les notes à l'endroit où vous voulez les ajouter.

Remarque: N'oubliez pas de sélectionner la Division, le Mode et le Type (voyez page 109).

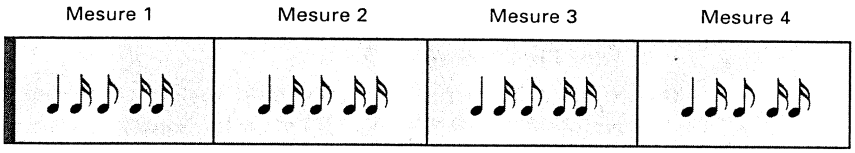
■ *Ajout de données de contrôle en temps réel*

Pour ajouter des données de contrôle en temps réel (modulation, pitch bend, Hold, expression) à un Part existant, sélectionnez Record Merge (2ème page User Style), sélectionnez le Part de la Division, et lancez l'enregistrement en appuyant sur [REC] (section Recorder) et [START/STOP] (section Arranger) ou [PLAY ►] (section Recorder). Actionnez le contrôle (le levier pitch bend, le levier de modulation, le commutateur au pied disponible en option DP-2, DP-6, ou FS-5U pour les données Hold (maintien), la commande au pied EV-5 ou EV-10 pour les données d'expression) au moment voulu.

Remarque: N'oubliez pas de sélectionner la Division, le Mode et le Type (voyez page 109).

■ *Ajout ou changement de réglages de Parts existants*

Les opérations suivantes exigent que vous enregistriez en mode Record Merge sans toucher le clavier ou les contrôles, que vous sélectionniez la piste et la Division dont vous voulez changer les réglages, que vous activiez Record Merge et que vous lanciez alors l'enregistrement. A moins que vous ne désiriez programmer des changements continus (les données Pan, par exemple), vous pouvez arrêter l'enregistrement après le premier temps. Les réglages fixes sont toujours inscrits au début de la piste en question, de sorte qu'il est inutile d'enregistrer tout un cycle.



Tone/Drum Set
Expression
Panpot
Reverb Send
Chorus Send
etc.

Chaque motif (division) contient des notes ainsi que d'autres données (généralement situées au début)

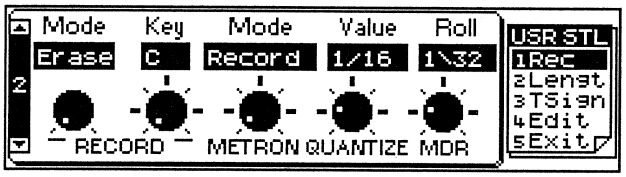
(a) Sélection de Tone/Drum Set

Après avoir programmé un Style ou une Division, il est possible que le son de basse choisi pour le Part ABS ne s'intègre pas bien aux Tones assignés aux autres Parts ou que, tout bien considéré, un piano acoustique vous irait mieux qu'un électronique. Pour sélectionner un autre Tone ou Drum Set pour un Part existant, procédez comme suit:

(1) A la première page User Style\Rec, sélectionnez la piste à laquelle vous voulez assigner un autre Tone ou Drum Set au moyen de la commande [DRUMS/PART].

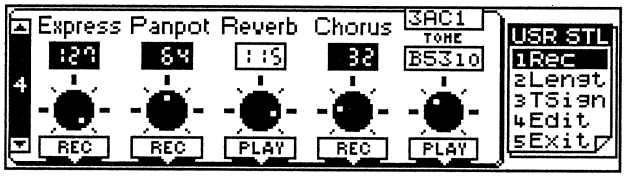
(2) Sélectionnez la Division dont vous désirez changer les réglages et, éventuellement, tous les clônes (voyez page 109).

(3) Appuyez sur [PAGE] ▼ pour sélectionner la page suivante:



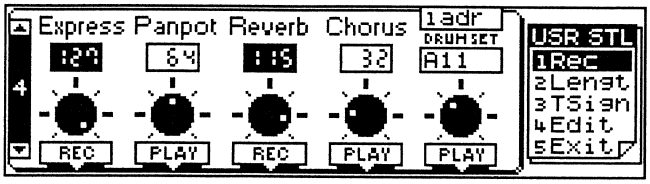
(4) Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour régler le Mode sur Merge. (Supposons que le Part contienne déjà des données).

(5) Appuyez sur [PAGE] ▼ jusqu'à ce que la page d'écran suivante apparaisse:



Regardez bien l'écran avant de choisir un autre Tone. Les valeurs d'Expression, Panpot et Chorus sont en négatif et leurs commutateurs Play/Rec respectifs sont sur REC ce qui signifie que ces valeurs seront enregistrées la prochaine fois. Les valeurs Reverb et Tone, quant à elles, sont affichées bleu sur blanc. Si vous regardez leurs commutateurs Play/Rec, vous verrez qu'ils sont sur PLAY et que leurs réglages ne seront donc pas enregistrés.

L'abréviation 3AC1 est affichée en majuscules ce qui indique que la piste contient déjà des données. Regardez maintenant l'illustration suivante: elle vous dit que la piste ADR de la Division choisie ne contient pas encore de données.



(6) Appuyez sur Part Select [M.DRUMS], le bouton de sélection de Part [M.BASS], [LOWER], et le bouton de sélection de Part [UPPER2] pour régler le commutateur Play/

Record de tous les réglages que vous *ne* voulez *pas* enregistrer sur PLAY.

(7) Appuyez sur le bouton de sélection de Part [UPPER1] pour mettre le commutateur Tone Play/Record sur REC.

(8) Sélectionnez le nouveau Tone pour la piste et Division choisie en utilisant soit la commande [UPPER/VARIATION] ou les boutons de la section TONE.

(9) Appuyez sur le bouton Recorder [REC].

(10) Appuyez sur [START/STOP] ou Recorder [REC] pour lancer l'enregistrement.

(11) Appuyez une fois de plus sur [START/STOP] après le premier ou le deuxième temps (mais attendez que le décompte d'une mesure soit terminé).

Voila qui termine la sélection du Tone. L'adresse du nouveau Tone (Group, Bank, Numéro, Variation) remplace automatiquement l'ancienne.

Truc: *Vous pourriez utiliser différent Tones pour chaque Division d'un User Style. Ainsi, la piste 3AC1 Basic/Original pourrait contenir une ligne de piano électronique qui est jouée par un piano acoustique dans la Division Basic/Variation, etc. Méfiez-vous cependant des grands élans artistiques. L'utilisation d'une autre piste ACC pour le piano acoustique évitera bien des confusions.*

(b) Personnalisation de sons de percussion – Drum Set Note Pitch

La cinquième page User Style\Rec vous permet de modifier la hauteur de certains sons du Drum Set choisi. Les sons et les numéros de note correspondants sont les suivants:

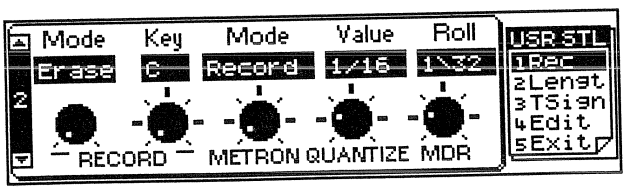
Note	Nom
C#2/37	Side Stick
D2/38	Snare Drum 1
E2/40	Snare Drum 2
F2/41	Low Tom 2
E3/52	Chinese Cymbal
G#3/56	Cowbell
A3/57	Crash Cymbal 2
F4/65	High Timbale

Remarque: La page User Style\Rec\5 n'apparaît que si vous avez sélectionné la piste 1ADR avant d'appeler cette fonction.

(1) A la première page User Style\Rec, sélectionnez la piste 1ADR.

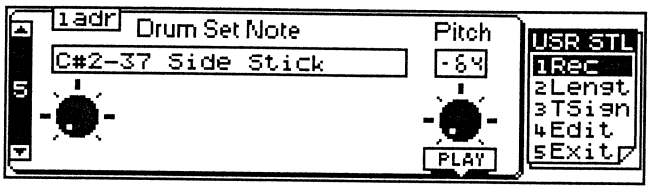
(2) Sélectionnez la Division dont vous voulez changer les réglages et, éventuellement, tous les clônes (voyez page 109).

(3) Appuyez sur [PAGE] ▼ pour sélectionner la page suivante:



(4) Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour régler le Mode sur Merge. (Supposons que la piste contient déjà des données bien que la procédure soit la même pour des pistes vides.)

(5) Appuyez plusieurs fois sur [PAGE] ▼ jusqu'à ce que la page d'écran suivante apparaisse:



(6) Sélectionnez le son de percussion dont vous voulez changer la hauteur avec la commande [DRUMS/PART].

(7) Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour sélectionner la hauteur voulue (-64~+63).

Jouez sur le clavier pour écouter le résultat.

(8) Appuyez sur le bouton de sélection de Part [UPPER1] pour régler le commutateur Play/Record sur REC.

(9) Appuyez sur le bouton Recorder [REC].

(10) Appuyez sur [START/STOP] ou Recorder [PLAY ►] pour lancer l'enregistrement.

(11) Appuyez une fois de plus sur [START/STOP] après le premier ou le deuxième temps.

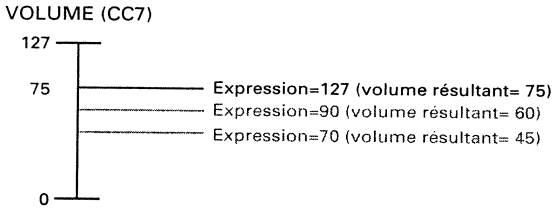
(c) Expression, Panpot, Reverb, Chorus

Le réglage et la modification des paramètres Expression, Panpot, Reverb (Send) et Chorus (Send) sont identiques à la sélection de Tones pour des pistes existantes. Voyez "Sélection de Tone/Drum Set" en page 125 pour en savoir davantage.

Les réglages de Reverb et Chorus représentent des valeurs *send* (voyez page 81). Les réglages d'effets (Type, Time, etc.) ne peuvent être sauvegardés que dans une mémoire Performance. Autrement dit, le caractère d'un Music Style peut changer en fonction de la mémoire Performance que vous choisissez.

Expression (commande de contrôle #11) est un message de volume subsidiaire qui est relatif au message volume (commande de contrôle #7). Lorsque vous réglez Expression sur "127" le volume résultant du Part sera égal à la valeur spécifiée pour Volume (CC7).

Toutes les autres valeurs Expression signifient "moins que la valeur Volume (CC7)":



(Notez que les valeurs données ci-dessus ne sont que des approximations mais elle vous aideront à comprendre pourquoi un Part avec les réglages [Volume= 0/Expression= 127] ne sera pas audible).

Les valeurs Volume des Parts Arranger peuvent être réglées en mode Mixer (voyez page 79) ou Volume (voyez page 77). L'avantage de travailler avec l'Expression plutôt que le Volume en mode User Style est que cela vous permet de travailler avec deux valeurs interdépendantes:

Commande de contrôle	
CC7 (Volume)	Peut être réglé en mode Volume et Mixer (précise la limite supérieure)
CC11 (Expression)	Peut être réglé en mode User Style (spécifie un pourcentage de la valeur Volume avec "127"= 100%)

Assez de jargon MIDI. Rappelez-vous simplement que Expression est une valeur de volume relative qui fonctionne de la même façon que les paramètres Part du G-800 puisqu'elle vous permet d'ignorer (ou plutôt de corriger) un réglage donné. Mais alors que les paramètres Part travaillent dans deux directions (plus et moins), Expression ne travaille que dans un sens: "127" signifie "égal" tandis que toutes les autres valeurs signifient "moins".

Utilisez les commandes [DRUMS/PART], [ACCOMP/GROUP], [BASS/BANK] et [LOWER/NUMBER] pour déterminer la valeur que vous désirez enregistrer.

Truc: *Vous pouvez créer d'intéressants effets de panoramique en déplaçant lentement la piste choisie de gauche à droite (ou vice versa) au cours d'un motif. C'est particulièrement efficace avec des thèmes (riffs) de guitare ou de synthé. Des changements continus signifient néanmoins que vous devez enregistrer jusqu'à la fin du motif.*

(d) Réglage du tempo préprogrammé

Le tempo préprogrammé est le tempo que l'Arranger sélectionne en mode One Touch. Vous savez, maintenant, que le cadran [TEMPO] et les boutons [AUTO]/[LOCK] vous permettent d'ignorer le tempo préprogrammé du Style et de sauvegarder le nouveau tempo dans une mémoire Performance. Le réglage du bon tempo est important lorsque vous voulez utilisez le programme One Touch (voyez page 45).

Pour changer le tempo préprogrammé, choisissez la valeur avec le cadran [TEMPO], sélectionnez n'importe quel Part sur la première page User Style\Rec, activez le mode Record Merge et enregistrez une ou deux mesures.

Ne jouez pas sur le clavier et n'utilisez pas de contrôles branchés au G-800!

Remarque: La dernière valeur de tempo que vous avez enregistrée devient automatiquement le tempo préprogrammé du Style. C'est pourquoi il vaut mieux programmer le tempo *après* avoir enregistré les Parts.

12.5 Programmer des User Styles via MIDI

Une troisième manière de programmer des User Styles consiste à utiliser un séquenceur externe (un ordinateur avec un logiciel séquenceur ou un MC-50MkII) et à transmettre les données MIDI en temps réel tandis que l'Arranger enregistre. Un séquenceur externe a deux avantages:

- Vous pouvez programmer votre musique pas à pas avant de la transformer en Style interactif.
- Vous pouvez utiliser des lignes existantes provenant de fichiers standard MIDI ou de morceaux que vous aviez enregistrés avant d'avoir le G-800. Et, bien sûr, vous pouvez copier des Styles provenant de modèles plus anciens d'Intelligent Arrangers qui ne sont pas équipés d'un lecteur de disquette.

Remarque: Si vous utilisez des fichiers standard MIDI provenant du commerce comme point de départ pour vos propres Styles, n'oubliez que les données sont protégées par des droits d'auteur. **Vous êtes libre de copier des pistes de fichiers standard MIDI pour votre usage personnel mais il est absolument exclu de vendre des User Styles basés sur des fichiers disponibles dans le commerce ou de donner des copies de vos User Styles "empruntés" à des amis ou collègues.**

Remarque: Effacez le message GM System On ou GS Reset du fichier standard MIDI GM ou GS que vous voulez utiliser avant d'envoyer des données MIDI à votre G-800. Ces deux messages sont des messages SysEx (System Exclusive ou propres au système) qui se trouvent au début d'une séquence; ils ont pour effet de faire passer le G-800 en mode GM/GS et désactivent ainsi l'Arranger. Consultez le manuel de votre séquenceur pour voir comment effacer ces messages MIDI.

Données pouvant être enregistrées

Outre les données note on/off (touche enfoncée/relâchée) et de toucher, l'Arranger du G-800 accepte les messages MIDI suivants:

Message MIDI	Numéro	Nom
Comm. de contrôle	0	Bank Select MSB (OSS Sélection de banque)
Comm. de contrôle	1	Modulation
Comm. de contrôle	6	Data Entry (Entrée de données)
Commande de contrôle	7	Volume
Comm. de contrôle	10	Pan (Panoramique)
Comm. de contrôle	11	Expression
Comm. de contrôle	32	Bank Select LSB (OSI Sélection de banque)
Comm. de contrôle	64	Hold* (Maintien)
Comm. de contrôle	91	Reverb Depth (Profondeur de réverbération)
Comm. de contrôle	93	Chorus Depth (Profondeur de Chorus)
PC.		Program change (Changement de programme)
PB		Pitch bend (Changement de hauteur)
Comm. de contrôle	98	NRPN MSB (No. de Paramètre Non Reconnu OSS)
Comm. de contrôle	99	NRPN LSB (No. de Paramètre Non Reconnu OSI)

* Les messages Hold On/Off seront convertis en valeurs de note de durée équivalente. Les pistes Arranger ne contiennent jamais de messages Hold mais la durée des notes affectées sera réglée en fonction de la longueur obtenue en utilisant la pédale Hold.

A moins que vous n'utilisiez des séquences compatibles GM/GS, nous vous recommandons de filtrer toutes les données sauf celles de modulation (CC1), pitch bend et hold (CC64). Spécifiez les autres réglages manuellement sur le G-800 (voyez "Edition de User Styles" en page 124). Bien qu'ils ne posent en général pas de problème, il vaut mieux spécifier également les messages de sélection de Bank et de changement de programme manuellement. Après tout, le G-800 contient de nombreux nouveaux sons dont vous devriez profiter pour ajouter une touche particulière à vos Styles.

Connexion et synchronisation

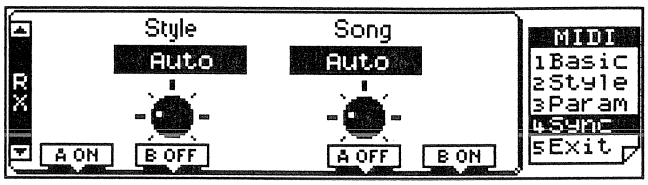
(1) Branchez le port MIDI OUT de votre séquenceur au connecteur MIDI IN A de votre G-800.

L'étape suivante consiste à synchroniser le G-800 avec votre séquenceur (ou vice versa). La première solution asservit le G-800 au tempo du séquenceur tandis que la deuxième fait du G-800 le maître du tempo. Utilisons le G-800 comme esclave ici. Cela vous permet de transmettre des données et des messages de synchronisation MIDI au G-800 en n'utilisant qu'un seul câble MIDI.

(2) A la page Master du G-800, appuyez sur [F3] (Midi) pour sélectionner le mode MIDI.

(3) Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F4] (Sync).

(4) **Si nécessaire, appuyez sur [PAGE] ▼ jusqu'à ce que la page suivante apparaisse:**



Comme nous n'avons besoin que du paramètre Style Sync ici, nous n'allons pas parler du paramètre Song Sync.

(5) **Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour régler le paramètre Style sur** Auto.

Vous pourriez également spécifier que le connecteur MIDI IN doit servir à recevoir des messages de synchronisation mais comme il est déjà réglé sur A ON (réception possible via MIDI IN A), il est inutile le changer. Si, pour une raison ou une autre, vous vouliez sélectionner le connecteur MIDI IN B, appuyez sur le bouton de sélection de Part [M.BASS] pour sélectionner B ON.

(6) **Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.**

Préparation de votre séquence

(7) **Isolez les mesures que vous voulez enregistrer. Cela signifie généralement que vous devez copier le nombre de mesures dans un nouveau morceau (Song).**

Ainsi, si la Division du User Style est de quatre mesures, vous devez réduire la séquence (ou plutôt sa copie) aux quatre mesures que vous voulez enregistrer. Ces mesures doivent être copiées tout au début du nouveau morceau (Song).

(8) **Vérifiez l'assignation piste/canal MIDI sur tous les Parts du séquenceur et comparez-les au tableau suivant; modifiez les assignations des canaux MIDI de votre séquence en fonction du tableau.**

■ *Canaux MIDI*

Toute piste ou Part Arranger est assigné(e) à un canal MIDI. Les réglages usine sont:

Piste User Style	Part	Canal MIDI
1	ADR (batterie)	10
2	ABS (basse)	2
3	ACC1(accompagnement mélodique)	1
4	ACC2	3
5	ACC3	5
6	ACC4	7
7	ACC5	8
8	ACC6	9

Préparation sur le G-800

(9) **Appuyez sur [F4] (UserStl) pour appeler le mode User Style.**

(10) **Appuyez sur[F1] (Rec) si l'option menu 1Rec n'est pas sélectionnée.**

(11) Réglez les paramètres suivants pour le Part que vous allez enregistrer:

Opération	Voir page	Opération	Voir page
Sélection de Part	109	Sélectionner un Tone ou un Drum Set*	113
Sélection de Division	109	Préciser la mesure	113
Spécifier la tonalité des Parts qui le demandent (ABS, ACC1~ACC6)	112	Préciser la longueur du motif	114
Régler Quantize sur Off**	112		

* Ce n'est nécessaire que si vous n'avez pas enregistré de messages de sélection de bank et de changement de programme. Comme nous l'avons dit plus haut, ce n'est pas plus mal de voir si les sons du G-800 ne sont pas meilleurs que ceux obtenus via MIDI.

** Bien que les données MIDI puissent être enregistrées avec un peu de retard, il vaut mieux utiliser la fonction Shift (voyez page 135) pour corriger des problèmes de timing plutôt que de quantifier une piste qui était plus naturelle sans quantification.

Enregistrement

(12) Isolez le premier Part à enregistrer sur votre séquenceur ou votre ordinateur (ou étouffez les autres Parts).

(13) Appuyez sur le bouton [REC] dans la section Recorder du G-800.

(14) Lancez la lecture sur votre séquenceur ou ordinateur.

(15) Attendez la fin du motif puis arrêtez la reproduction sur votre séquenceur.

(16) Revenez à l'étape (11) pour enregistrer les autres Part de la Division en cours.

(17) Pour enregistrer d'autres Divisions, revenez à l'étape (7).

(18) Lorsque vous avez terminé, appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master et ramenez le paramètre Style Sync sur `Auto` ou `Internal` (voyez page 129).

Remarque: N'oubliez pas de sauvegarder votre Style à intervalles réguliers (voyez page 117)

Remarque: Si votre User Style a besoin de retouches, voyez "Edition de User Styles" en page 124.

Enregistrement à l'aide de contrôleurs externes

La plupart des aspects couverts dans la section "Programmer des User Styles via MIDI" valent également pour la programmation de User Styles via des contrôleurs externes – à l'exception de la synchronisation évidemment.

- Vous pouvez demander à un batteur de jouer les pistes de batterie de vos Styles avec un TD-7, TD-5, SPD-11 ou PAD-80 (Octapad II), c.-à-d. une batterie MIDI.
- Si vous connaissez un guitariste qui possède un synthé de guitare MIDI GR-1 ou GR-09 Guitar Synthesizer ou un convertisseur MIDI pour chant GI-10, vous devriez lui demander de jouer les Parts de guitare et de basse.
- Le GI-10 vous permet également d'utiliser un micro et de chanter une ligne qui est trop difficile à jouer sur le clavier. Le GI-10 convertira ensuite votre chant (hauteur) en messages de note MIDI.

Le recours à des "spécialistes" pour enregistrer vos User Styles ajoutera au réalisme de vos accompagnements. En fait, la plupart des Styles du G-800 ont été enregistrés par des musiciens en chair et en os qui ont joué sur les instruments mentionnés ci-dessus. Cela explique pourquoi ils sont si convaincants.

La seule chose à laquelle il faut faire attention lorsque vous enregistrez des User Styles en utilisant des contrôleurs externes est le canal MIDI de votre contrôleur:

Piste User Style	Part	Canal MIDI
1	ADR (batterie)	10
2	ABS (basse)	2
3	ACC1(accompagnement mélodique)	1
4	ACC2	3
5	ACC3	5
6	ACC4	7
7	ACC5	8
8	ACC6	9

Remarque: Réglez le contrôleur guitare MIDI de telle sorte qu'il émette les messages MIDI sur un canal plutôt que sur six.

Branchez le connecteur MIDI OUT du contrôleur externe au connecteur MIDI IN A de votre G-800 et vous voilà prêt. Voyez "Enregistrer des User Styles de toutes pièces" en page 109 pour savoir comment enregistrer des User Styles.

12.6 Et ensuite? – Edition de User Styles (2)

Mode User Style Edit

Le mode User Style Edit offre huit fonctions: Erase, Delete, Insert, Quantize, Transpose, Change Velo, Change Gate Time et Track Shift. Voyez le *Manuel de référence* pour une description détaillée des paramètres disponibles et de leur plage de réglage.

Voici comment sélectionner ces fonctions Edit:

(1) Sélectionnez le mode User Style en appuyant sur [F4] (UsrStl) à la page Master.

(2) Appuyez sur [F4] (Edit) pour sélectionner le mode User Style Edit.

(3) Utilisez le bouton [SHIFT] et les touches de fonction pour sélectionner le mode User Style Edit voulu:

Modes Edit	Comment les sélectionner
Erase	[F1] (Erase) (ou [SHIFT] + [F1])
Delete	[F2] (Dlte) (ou [SHIFT] + [F2])
Insert	[F3] (Insrt) (ou [SHIFT] + [F3])
Transpose	[F4] (Trnsp) (ou [SHIFT] + [F4])
Change Velocity	[SHIFT] + [F1] (Velo) (ou [F1])
Quantize	[SHIFT] + [F2] (Quant) (ou [F2])
Change Gate Time	[SHIFT] + [F3] (GateT) (ou [F3])
Track Shift	[SHIFT] + [F4] (Shift) (ou [F4])

Si, après avoir choisi une de ces fonctions, vous décidez de ne pas exécuter la transformation, appuyez sur le bouton de sélection de Part [UPPER1] (Rec) ou sur [F5] (Exit) avant d'enfoncer Part Select [M.DRUMS] (Execute).

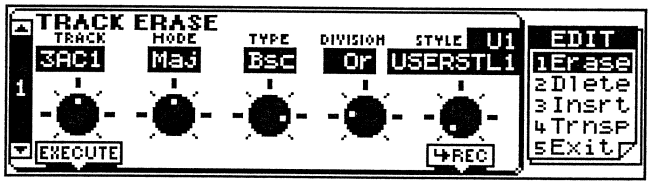
Les paramètres des fonctions Edit sont répartis sur deux ou trois pages d'écran que vous sélectionnez avec les boutons [PAGE] ▲/▼. L'entrée des valeurs correctes pour obtenir le résultat voulu peut prendre un certain temps au début. Voici quelques conseils:

- Commencez toujours par choisir le User Style que vous voulez éditer. Vous pouvez le faire à la première page User Style\Rec ou la première page de la fonction Edit sélectionnée.
- Ensuite, sélectionnez la (les) piste(s) que vous voulez modifier (1-ADR, 2-ABS, 3-AC1~8-AC6 ou All). N'oubliez pas de spécifier le motif que vous souhaitez corriger. Souvenez-vous que vous spécifiez le motif en entrant le Mode (M, m, 7), le Type (B, A), et la Division (Or, Va, In, Ed, Fo, Fv ou All).
- Sélectionnez la plage (*From* Bar, Beat, CPT~*To* Bar, Beat, CPT) de l'édition.
- Entrez ce qui doit être changé et comment cela doit l'être.
- Exécutez l'opération en appuyant sur Part Select [M.DRUMS] (Execute).

■ *Exemple: utilisation de Erase pour effacer les réglages Panpot*

Remarque: Sauvegardez votre User Style sur disquette si vous désirez garder le Style original. Voyez "Sauvegarder vos Styles sur disquette" en page 117.

(1) Appuyez sur [F1] (Erase) (ou [SHIFT]+[F1]) à n'importe quelle page User Style Edit pour sélectionner la fonction Erase.



(2) Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner la piste sur laquelle vous souhaitez effacer des données.

Le réglage par défaut est la dernière piste choisie. Sélectionnons 3AC1 (la première piste d'accompagnement).

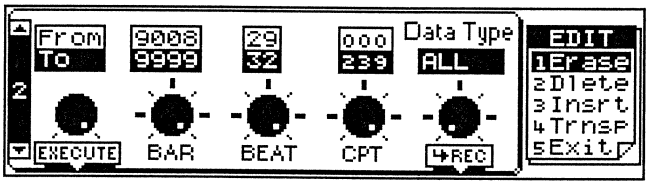
(3) Utilisez les commandes [ACCOMP/GROUP], [BASS/BANK] et [LOWER/NUMBER] pour sélectionner le Mode (M, m, 7), le Type (B, A), et la Division (Or, Va, Fo, Fv, In, Ed).

Remarque: Le Type et la Division peuvent également être sélectionnés en appuyant sur les boutons correspondants du panneau avant.

(4) Si vous n'avez pas encore choisi le User Style à éditer, vous pouvez le faire maintenant au moyen de la commande [UPPER/VARIATION].

Sélectionnez le User Style 1.

(5) Appuyez sur [PAGE] ▼ pour sélectionner la page Edit\Erase\2.



(6) Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le niveau From et précisez la position à partir de laquelle le G-800 doit commencer l'effacement ([ACCOMP/GROUP] Bar, [BASS/BANK] Beat et [LOWER/NUMBER] CPT).

Gardez les valeurs par défaut (From 1-1-0 jusqu'à la fin de la piste) pour effacer les données de la piste entière.

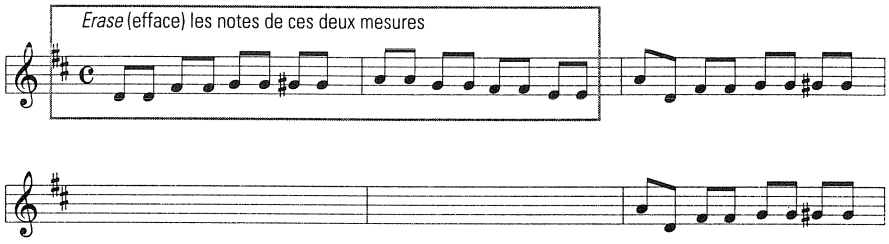
(7) **Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour sélectionner le Data Type (type de données) à effacer.**

Réglez Data Type sur PanPt.

(8) **Appuyez sur Part Select [M.DRUMS] (Execute) pour effacer les données sélectionnées.**

■ *Track Erase* ([F1])

Track Erase vous permet d'enlever des notes et/ou d'autres événements MIDI (Note, Modul, PanPt, Expre, Revrb, Chorus, PChang, PBend, NRPN) de la piste sélectionnée sans effacer les mesures elles-mêmes:

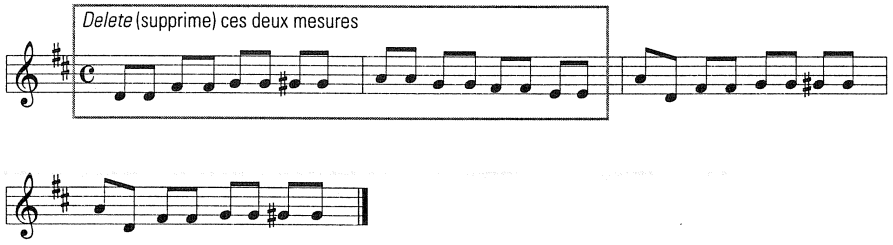


Vous pouvez utiliser Erase pour effacer un seul type de données (par exemple, les réglages continus de panoramique que vous avez enregistrés en temps réel à la page 127) tout en gardant les autres données que vous avez enregistrées. Autrement dit, Erase est une fonction d'effacement sélective.

Remarque: Cette fonction a le même rôle que la fonction Micro\Erase.

■ *Track Delete* ([F2])

Bien que semblable à Erase, la fonction Delete supprime les mesures choisies. Vous ne pouvez pas sélectionner le type de données à supprimer car Delete supprime tout.



A première vue, Delete semble avoir le même rôle que la fonction Length (voyez page 114) mais Delete est plus souple: alors que Length laisse toujours le début d'un motif intact, vous pouvez disposez les pointeurs From/To de la fonction Delete de telle manière que seule la première mesure d'un motif soit supprimée, par exemple.

Delete signifie "supprimer toutes les mesures situées dans la plage spécifiée" (par exemple mesures 1 et 2 d'un motif de sorte que la mesure 3 devienne la mesure 1).

■ *Track Insert* ([F3])

Insert vous permet de rendre un motif existant plus long en ajoutant des silences à une position spécifiée. Cela fera de la place pour de nouvelles données et déplacera les données situées derrière la position From davantage vers la droite. Les nouvelles données peuvent soit être entrées en temps réel (choisissez alors tout de même Record Merge), soit en les copiant à la position spécifiée (voyez page 121) ou, encore, en mode Microscope (voyez page 135).

Remarque: La fonction Insert ne comporte pas de pointeur To. Vous devez en fait spécifier la longueur de l'insertion avec la valeur For. "For 2 Bars, 2 Beats, 240 CPT" signifie donc "insérer 2 mesures, 2 temps et 2 temps" (parce que 120CPT= ♩).

Remarque: Cette fonction joue le même rôle que la fonction Micro\Insert.

■ *Track Transpose* ([F4])

Transpose vous permet de changer la tonalité de ce qui a déjà été enregistré. Cela peut se révéler extrêmement précieux pour des motifs Intro/Ending que vous préférez ne jouer qu'une fois. Copiez l'extrait et transposez-le en accord avec les accords des autres pistes.

■ *Track Velocity Change* ([SHIFT]+[F1])

Velocity Change vous permet d'accentuer (valeurs positives) ou de diminuer (valeur négatives) le toucher de ce que vous avez enregistré. Utilisez cette fonction pour rendre un Part (ou un extrait) plus fort ou plus doux.

■ *Track Quantize* ([SHIFT]+[F2])

Utilisez cette fonction si vous n'avez pas quantifié votre musique pendant l'enregistrement et si vous vous rendez compte par après que le timing n'est pas tout à fait au point. Quantifier après l'enregistrement a l'avantage que vous pouvez d'abord écouter l'original et ne corriger que les notes qui ne sont décidément pas à leur place.

Quantifier pendant l'enregistrement, par contre, corrige le timing de *toutes* les notes ce qui rend la piste fort mécanique.

■ *Track Change Gate Time* ([SHIFT]+[F3])

Comme nous l'avons dit plus haut, les messages Hold (CC64) envoyés par un commutateur au pied disponible en option, DP-2, DP-6 ou FS-5U sont convertis en durée équivalente. Gate Time vous permet de corriger des messages Hold erronés en réduisant la durée des notes correspondantes.

Vous pouvez également utiliser Gate Time pour rendre des notes existantes plus longues (voire plus courtes). Cela peut se révéler nécessaire si vous avez enregistré une piste avec un Tone qui a un temps de relâchement fort long et décidez ensuite d'utiliser un Tone dont le temps de relâchement est beaucoup plus court (ou vice versa).

■ *Track Shift* ([SHIFT]+[F4])

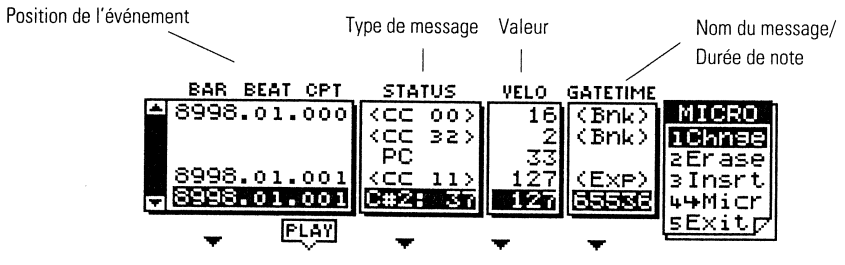
Shift vous permet de déplacer les notes que vous avez déjà enregistrées. Cette fonction peut être utile lorsque vous enregistrez des User Styles basés sur des séquences (voyez "Programmer des User Styles via MIDI" en page 128) et remarquez ensuite que tous les Parts ont été enregistrés avec un bref retard. C'est également pratique pour des Tones avec une attaque lente. (Shift vous permet de placer toutes les notes de tels Parts un peu avant la position mathématiquement "correcte"). Une fois de plus, Shift s'applique sur la plage To/From.

Remarque: Cette fonction est semblable à la fonction Micro\Move.

Edition en mode Micro

Le mode Micro du G-800 est identique au mode Microscope d'un séquenceur de la série MC de Roland ou au mode Grid Edit (entre autres dénominations) d'un logiciel séquenceur. Il vous permet d'éditer des événements (notes, données de modulation, changements de programme, sélection de bank, etc.) pas à pas.

Une page Micro typique ressemble à ceci:



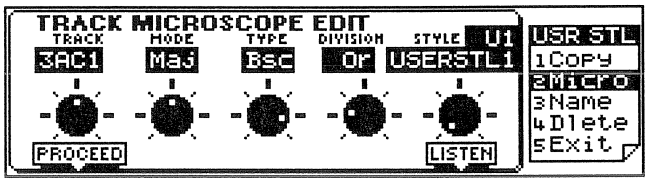
La plupart des pages Micro comportent un paramètre PLAY (appuyez sur le bouton de sélection de Part correspondant) qui vous permet d'écouter la note sélectionnée (les messages de sélection de bank, etc., ne peuvent évidemment pas être écoutés mais ils modifient les notes suivantes). Les notes seront également reproduites lorsque vous faites défiler les événements au moyen des boutons [PAGE] ▲/▼.

Comme son nom l'indique, le mode Micro est plus précis que les fonctions Edit... mais il prend également plus de temps. Choisissez donc le mode qui vous convient le mieux pour modifier vos données.

Voici comment sélectionner le mode Micro:

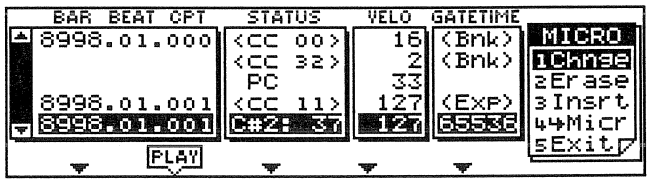
(1) **Appuyez sur [F4] (UsrStl) pour appeler le mode Micro.**

(2) **A n'importe quelle page User Style\Rec, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F2] (Micro).**



(3) **Sélectionnez la piste et le motif (Mode, Type, Division) que vous désirez éditer en mode Micro.**

(4) **Appuyez sur Part Select [M.DRUMS] (Proceed) pour continuer ou sur le bouton de sélection de Part [UPPER1] pour écouter le motif choisi.**



(5) **Sélectionnez la fonction d'édition dont vous avez besoin en appuyant sur la touche de fonction correspondante.**

Fonctions	Comment les sélectionner
Change	[F1] (Chnge)
Erase	[F2] (Erase) (ou [SHIFT] + [F2])
Insert	[F3] (Insrt) (ou [SHIFT] + [F3]) – Insérez l'événement [SHIFT] + [F1] (Insrt) – spécifiez le type et la valeur de l'événement spécifié
Move	[SHIFT] + [F1] (Velo) (ou [F1]) – Sélectionnez l'événement à déplacer [SHIFT] + [F1] (Velo) – Spécifiez la nouvelle position de l'événement choisi
Copy	[SHIFT] + [F2] (Copy) (ou [F2]) – Sélectionnez l'événement à copier [SHIFT] + [F1] (Copy)– Spécifiez la destination

Voyez le *Manuel de référence* pour en savoir davantage sur ces fonctions. Elles sont, en général, relativement simples et assez souples pour vous garantir une grande liberté.

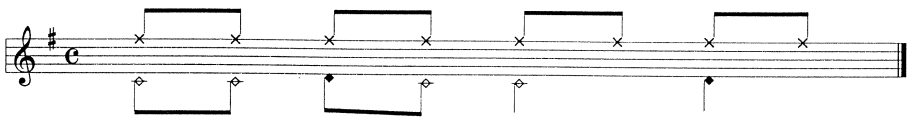
Remarque: Si une visite guidée sur l'insertion des événements vous intéresse, voyez "Exemple: enregistrement pas à pas" en page 137.

Remarque: Chaque fois que vous quittez une page Micro (pour sélectionner une autre fonction) ou le mode Micro (en appuyant sur [F5] (Exit)), l'écran vous répond par un message "Executing" pour indiquer que vos changements sont traités. Il n'y a pas moyen de quitter le mode Micro sans confirmer vos derniers réglages. En d'autres mots, si vous n'Execute(z) pas une fonction, elle sera de toute manière exécutée lorsque vous quittez le mode Micro.

En mode Micro, vous pouvez appuyer sur [F4] pour revenir à la première page Micro (voyez ci-dessus).

12.7 Exemple: enregistrement pas à pas

Vous pouvez également enregistrer pas à pas avec la fonction User Style Micro. Programmons le motif de percussion suivant (une mesure):



Il s'agit d'un simple groove constitué d'une grosse caisse (Do2 ou numéro de note MIDI 36),une caisse claire (Ré2 ou numéro de note 38) et un charleston (Fa#2, numéro de note 41).

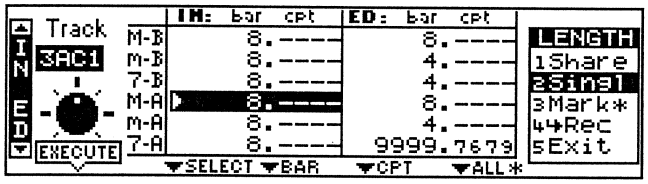
Imaginons que vous venez de mettre votre G-800 sous tension, de sorte que les mémoires User Style sont vides, et que vous avez sélectionné un conteneur (Majeur/Basic/Intro, par exemple). La première chose à faire est de créer une mesure vide avec la fonction Length.

Spécifier la longueur du motif

(1) **A la page Master, appuyez sur [F4] (UsrStl).**

(2) **Appuyez sur [F2] (Length).**

(3) **Utilisez [PAGE] ▼ pour sélectionner la page In/Ed Length.**



(4) **Utilisez [DRUMS/PART] pour sélectionner All (all tracks) ou 1ADR.**

(5) **Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour placer le curseur (le trait noir) sur la ligne M-B de la colonne In.**

(6) **Utilisez la commande [BASS/BANK] pour entrer la valeur 1.**

Notre motif aura une longueur d'une mesure.

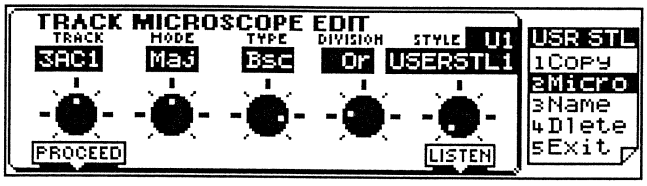
(7) **Appuyez sur Part Select [M.DRUMS] (Execute) pour confirmer la longueur choisie.**

Attendez que le message `OK Function Complete` ait disparu.

(8) **Appuyez sur [F4] pour revenir à la première page User Style.**

Enregistrement pas à pas

(9) **Maintenez [SHIFT] enfoncé tout en appuyant sur [F2] pour sélectionner le mode User Style\Micro.**



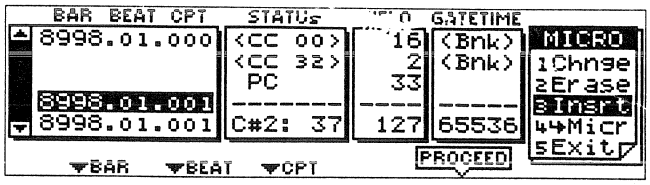
(10) **Sélectionnez la piste 1ADR et entrez Mode=Maj, Typ= Bsc, et Division= In.**

Le nom de la piste ADR doit être affiché en majuscules.

(11) Appuyez sur Part Select [M.DRUMS] (Proceed) pour sélectionner la page Micro suivante.

(12) Appuyez sur [F3] (Insert).

Comme il n'y a pas de fonction "création d'événement", il faut trouver une autre façon de créer des événements. L'insertion d'événements pourrait être une solution puisque cela revient à en créer de nouveaux.

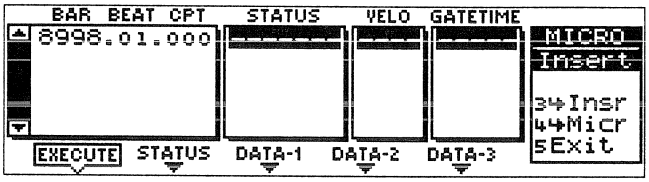


Commençons par la grosse caisse.

(13) Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour entrer Bar= 1.

Les valeurs Beat et CPT sont déjà sur "1" et "0" respectivement; il est donc inutile de les changer.

(14) Appuyez sur le bouton de sélection de Part [UPPER1] (Proceed).



Vous venez d'insérer un événement qui est sélectionné mais toujours vide. Définissons l'événement:

(15) Appuyez sur la touche Do2 de votre clavier.

Si vous entendez un son de grosse caisse, vous avez frappé la bonne touche (la deuxième en partant de gauche). Vous pourriez également sélectionner la note avec la commande [BASS/BANK] mais cela demande plus de temps...

(16) Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour régler la valeur de toucher sur 127.

Si vous entrez la note via le clavier, le G-800 insère également la valeur de toucher.

(17) Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour entrer la valeur GateTime (durée) sur 1.

Comme une noire vaut 120 CPT, la durée de la note sera extrêmement courte. Néanmoins, pour les Parts mélodiques, entrez la bonne valeur Gate Time (voyez le tableau ci-dessous):

Note	CPT	Note	CPT
𝅝	480	♪₃	90
𝅗𝅥	240	♪	60
♩	120	𝅘𝅥𝅯	30

(18) Appuyez sur Part Select [M.DRUMS] (Execute) pour confirmer vos réglages.

(19) Entrez les valeurs Bar= 1, Beat= 1, CPT= 60 en vous servant des commandes [DRUMS/PART], [ACCOMP/GROUP] et [BASS/BANK] respectivement.

Vous venez de spécifier la deuxième croche de la première mesure.

(20) Appuyez sur le bouton de sélection de Part [UPPER1] pour insérer un événement vide et sautez à la deuxième page Insert.

(21) Appuyez sur la touche Do2 de votre clavier.

(22) Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour régler la valeur de toucher sur 90.

(23) Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour entrer la valeur GateTime (durée) sur 1.

(24) Appuyez sur Part Select [M.DRUMS] (Execute) pour confirmer vos réglages.

(25) Insérez maintenant les notes restantes

En guise de référence, voici les positions à spécifier et les touches à enfoncer:

Instrument	Position (Bar-Beat-CPT)	Toucher*	Touche
Grosse caisse	1–2-60	90	Do2 (36)
	1-3-0	127	
Caisse claire	1-2-0	120	Ré2 (38)
	1-4-0	127	
Charleston	1-1-0	127	Fa#2
	1-1-60	100	
	1-2-0	115	
	1-2-60	100	
	1-3-0	120	
	1-3-60	100	
	1-4-0	115	
	1-4-60	100	

* Ce ne sont que des suggestions.

Comme vous le voyez, il est parfaitement possible de programmer des séquences pas à pas.

(26) Appuyez sur [F4] (Micro) pour revenir à la page Track Microscope edit.

(27) Appuyez sur [SHIFT]+[F1] pour revenir à la page User Style\Rec.

(28) Appuyez sur [START/STOP] ou Recorder [PLAY ►] pour écouter votre motif.

Remarque: Vous pouvez également écouter votre motif aux pages Insert en appuyant sur [START/STOP]. Si vous voulez faire défiler les événements, utilisez les boutons [PAGE] ▲/▼.

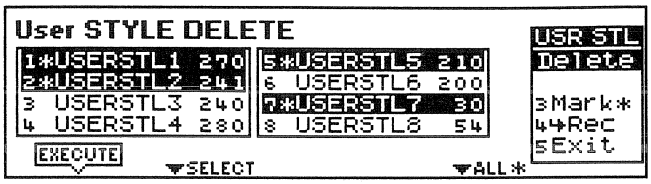
12.8 Effacer un User Style d'une mémoire User Style

Delete est une fonction que vous n'utiliserez probablement jamais. D'une part, il suffit de charger un nouveau Style d'une disquette pour effacer automatiquement celui résidant en mémoire. D'autre part, tous les User Styles sont effacés lorsque vous mettez votre G-800 hors tension.

Remarque: Avant même d'envisager la sélection de la fonction Delete, sauvegardez le Style que vous allez sacrifier sur disquette (sauf si vous êtes absolument certain de ne jamais le regretter).

Bon, vous êtes prévenu... Voici donc comment effacer un ou plusieurs Styles:

(1) **En mode User Style, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F4] (Dlete) (ou appuyez simplement sur [F4] si la fonction 4 Dlete est "au menu").**



(2) **Utilisez le bouton [ACCOMP/GROUP] pour amener le curseur sur le User Style que vous désirez effacer ou utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour sélectionner les premiers quatre Styles (1~4), les quatre suivants (5~8) ou tous les Styles.**

Vous pouvez aussi sélectionner les Styles 1, 5 et 8. Sélectionnez-les et appuyez sur [F3] (Mark) pour les marquer (*).

(3) **Après avoir choisi les Styles à effacer (faites-vous la faveur de revérifier votre choix), appuyez sur Part Select [M.DRUMS] (Execute) pour effacer le(s) Style(s).**

L'écran affiche ceci pour indiquer qu'il exécute la fonction:

Les Styles sont effacés, comme l'écran vous le confirme:

L'écran revient à la page User Style\Rec.

13. MIDI

MIDI est le sigle de *Musical Instrument Digital Interface*. Le mot a un champ d'application très vaste mais il qualifie avant tout un type de connecteur utilisé par des instruments de musique et des processeurs d'effet pour échanger des messages portant sur la musique. Chaque fois que vous jouez sur le clavier de votre G-800 ou que vous lancez l'Arranger, votre instrument enverra des données MIDI à l'un de ses ports MIDI OUT. Si vous reliez ces ports au port MIDI d'un autre instrument MIDI, cet instrument pourra jouer les mêmes notes que celles des Parts du G-800.

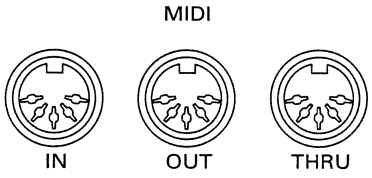
MIDI est un langage qui traduit toute action touchant à la musique en nombres binaires qui peuvent être transférés via un câble MIDI. Il s'agit d'un standard universel ce qui signifie que les données musicales peuvent être envoyées et reçues par des instruments de différents types et de différents fabricants. De plus, MIDI vous permet de brancher votre G-800 à un ordinateur ou un séquenceur.

13.1 MIDI en général

Indispensable pour recevoir et transmettre des données MIDI

■ *Connecteurs MIDI*

Les messages MIDI sont transmis et reçus au moyen de trois connecteurs et de câbles MIDI spéciaux:



Borne	Fonction
MIDI IN	Ce connecteur reçoit les messages des autres appareils MIDI.
MIDI OUT	Ce connecteur transmet les messages MIDI générés sur votre G-800
MIDI THRU	Ce connecteur réexpédie tous les messages reçus via MIDI IN.

Une description détaillée du système MIDI dépasse les limites de ce *Guide du musicien*. Vous trouverez chez votre revendeur Roland un fascicule, le *MIDI Guidebook*, qui vous dira tout sur MIDI (en français aussi, en dépit du titre).

■ *Canaux*

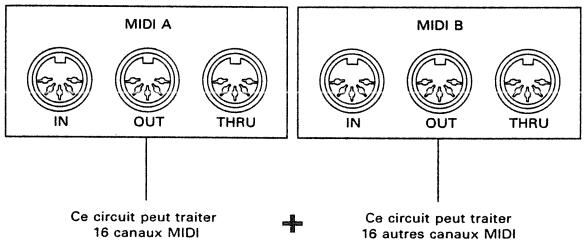
MIDI peut transmettre et recevoir des messages sur 16 canaux simultanément ce qui permet de piloter jusqu'à 16 instruments. Actuellement, la plupart des instruments (comme votre G-800) sont multitimbraux ce qui signifie qu'il peuvent jouer plusieurs partitions musicales avec des sons différents.

Ce concept n'est pas difficile à comprendre. Regardez simplement votre G-800: il est doté d'un Arranger capable de jouer la batterie, la basse et jusqu'à six accompagnements tout en vous permettant à vous de jouer encore jusqu'à quatre partitions en temps réel (4 Parts Directs: Upper1, Upper2, Lower, et Manual Bass). Le fait de pouvoir jouer tous ces Parts en

utilisant des Tones ou sons différents explique le qualificatif *multitimbral*. On peut en dire autant des modules de sons de la série Sound Canvas, du JV-1080 et, en fait, de toute la série de synthétiseurs JV.

Contrairement à la plupart des instruments multitimbraux, cependant, votre G-800 peut traiter jusqu'à 32 canaux MIDI. Est-ce donc possible alors que MIDI ne gère que 16 canaux?

Oui. Le G-800 est pourvu de deux circuits MIDI séparés, appelés A et B. En d'autres termes, il y a deux entrées MIDI IN (A et B), deux sorties MIDI OUT (A et B) ainsi que deux connecteurs MIDI THRU (A et B):



Il n'y a pas de lien interne entre ces deux circuits MIDI de sorte que vous pouvez utiliser 2 x 16 = 32 canaux MIDI. Votre G-800 est donc capable de jouer 32 Parts.

■ *Données MIDI*

L'aspect le plus important du standard MIDI est qu'il permet à un instrument de dire à l'autre quand ce dernier doit jouer une note, de quelle longueur et avec quelle force. Ces messages sont appelés *touche enfoncée/relâchée*) et *toucher* (ou dynamique).

D'autres aspects comprennent la modulation (vibrato), le pitch bend (changement de hauteur), le volume, le panoramique, etc. Voyez le tableau d'équipement MIDI dans le *Manuel de référence* pour en savoir plus sur les données MIDI reçues et envoyées par votre G-800.

Encore un autre groupe de messages MIDI servent à prévenir le récepteur quand il doit sélectionner un son et quel son il doit sélectionner. Ces messages sont appelés *sélection de banque* et *changem. de programme*. En fait, il s'agit de messages qui sont automatiquement enregistrés au début de chaque division de Style et enregistrés dans une mémoire Performance, ce qui vous permet de les rappeler la sélection de Tones pour tous les Parts disponibles en appuyant simplement sur quelques boutons (Group, Bank, et Numéro). Les messages de changem. de programme et de sélection de banque vous permettent également de sélectionner des mémoires Performance, des Styles et des Drum Sets (pour les Parts MDR et ADR).

D'autres données MIDI, encore, vous permettent de synchroniser deux instruments MIDI de sorte qu'ils commencent et s'arrêtent de jouer au même moment et utilisent le même tempo. Vous vous souvenez peut-être que c'est ce que nous avons fait lorsque nous avons programmé des User Styles via MIDI (voyez page 129).

Enfin, MIDI vous permet également de transmettre des valeurs de paramètres de trois façons:

Type de données	Nom
Données de paramètres pour modifier les réglages disponibles sur toutes les sources de son GM/GS. = Pitch Coarse/Fine, Pitch Bend Range	RPN (Numéro de paramètre reconnu)
Données de paramètres acceptées uniquement par un type d'instruments (en général de la même marque, tel que la famille Sound Canvas) = P (voyez page 86)	NRPN (Numéro de paramètre non reconnu)
Données de paramètres disponibles uniquement sur certains instruments (en général du même modèle)	SysEx (Données EXclusives du SYStème)

La différence entre les messages RPN (ou NPR) et NRPN (ou NPNR) d'une part et les données SysEx de l'autre est que les premiers peuvent être modifiés en temps réel au moyen d'un curseur, d'une pédale d'expression, etc. et ne demandent guère de programmation intensive. Les données SysEx, par contre, exigent une certaine connaissance de la manière dont les données MIDI sont transmises et de la façon de les identifier.

MIDI sur votre G-800

Une fois de plus, cette introduction ne couvre pas tout ce qui pourrait être dit sur MIDI. Elle se borne à vous donner une idée de ce que vous pouvez faire et à vous encourager à explorer les possibilités inépuisables que vous offre MIDI.

■ *Canaux MIDI & Parts RX*

Avant de vous montrer l'assignation usine des Parts du G-800 aux canaux MIDI, il faut que vous sachiez ce qui suit. Le G-800 est doté de trois Parts que vous ne pouvez piloter que via MIDI. Bien qu'ils aient le même mode de fonctionnement que les Parts Directs, vous ne pouvez pas les sélectionner sur votre G-800 ni les jouer sur le clavier. Vous pourriez tirer parti de ces Parts RX si vous vous servez d'un ordinateur ou d'un séquenceur. Une autre façon de profiter de ces Part serait de brancher la sortie MIDI OUT d'un clavier maître MIDI (tel qu'un A-30 ou A-80) à l'entrée MIDI IN A du G-800, scinder le clavier maître et piloter deux des Parts RX du G-800 en jouant sur le clavier maître.

Autrement dit, si vous envisagez d'élargir votre système, pensez éventuellement à acquérir un clavier maître MIDI car votre G-800 vous offre encore trois Parts supplémentaires.

Voici les assignations aux canaux MIDI:

Part	Canal MIDI	Part	Canal MIDI	Fonction	Canal MIDI
Upper1	A4*	A.Drums	A10	Sélection de Style	A10**
Upper 2	A6	A. Bass	A2	Canal de base	A13 (Off)***
Lower	A11	Ac1	A1		
M.Bass	A12	Ac2	A3	Parts du Recorder	B1~B16
M.Drums	A16	Ac3	A5		
RX1	A13	Ac4	A7		
RX2	A14	Ac5	A8		
RX3	A15	Ac6	A9		

* Les lettres A et B font allusion au circuit MIDI. Si vous désirez que Upper1 envoie des données à un autre module, vous devez branchez le port MIDI OUT A au port MIDI IN du module.

** C'est possible parce que les Drum Sets sont assignés aux numéros CC0= 0, tandis que les messages Style Select sont toujours assignés aux numéros CC0≠ 0.

*** On en mode TX.

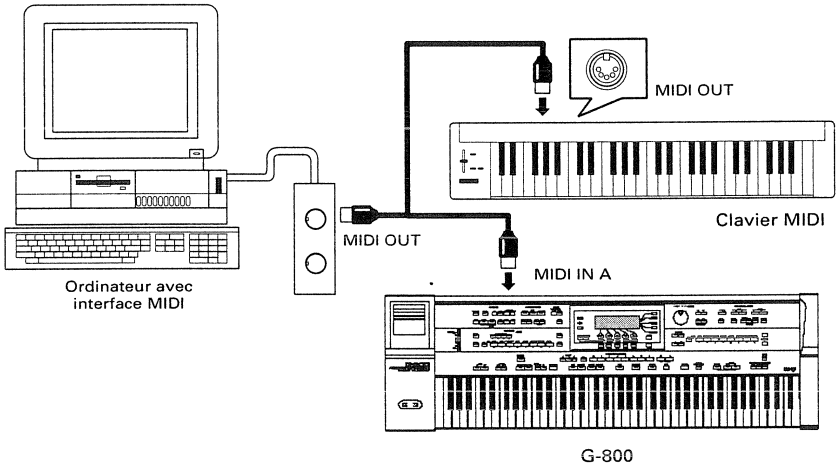
Ces réglages usine sont les mêmes pour la transmission (TX) et la réception (RX) de données MIDI mais ils peuvent être réglés individuellement. Cependant, à moins que vous n'ayez une excellente raison de le faire, nous vous recommandons de ne pas les changer. Il peut néanmoins s'avérer nécessaire de changer ces assignations pour des raisons de compatibilité avec des Intelligent Arrangers de Roland plus anciens ou des séquences que vous avez faites avant de posséder le G-800.

Remarque: D'une certaine manière, les Parts Sng-B1~B16 fonctionnent comme les trois Parts RX: vous pouvez les piloter et les reproduire via MIDI afin d'élargir le nombre de Parts sur votre G-800. Contrairement aux Parts RX, cependant, les Parts Song *envoient* également des données MIDI lorsque vous reproduisez un fichier standard MIDI en vous servant du Recorder du G-800.

13.2 Connexions MIDI

Réception de données MIDI venant d'instruments externes

Afin de pouvoir profiter des sons du G-800 tout en jouant sur un clavier externe ou en utilisant un ordinateur ou un séquenceur, vous devez procéder aux raccordements suivants:



Si le numéro de canal MIDI du Part que vous désirez piloter est précédé d'un "A", vous devez brancher le contrôleur externe au port MIDI IN A. Si le part que vous désirez piloter via MIDI est précédé d'un "B", vous devez brancher le contrôleur externe au port MIDI IN B.

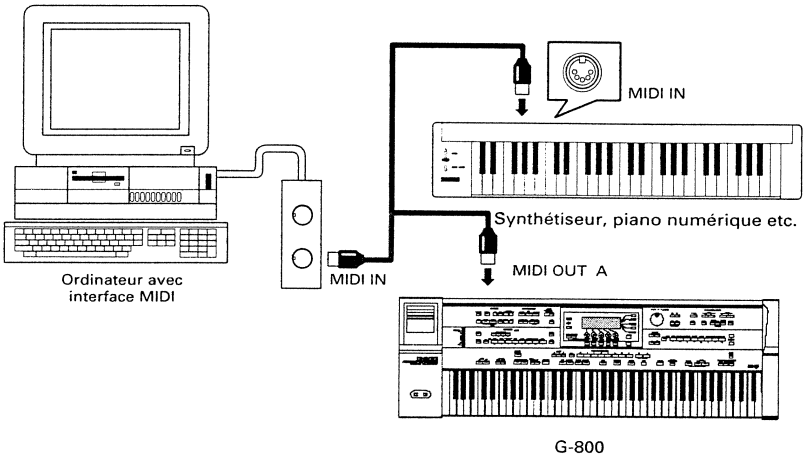
Truc: *Les Parts Song (c.-à-d. les Parts utilisés pour la reproduction de morceaux du Recorder) sont également disponibles en mode Arranger, de sorte que vous pouvez utiliser votre G-800 comme Arranger Workstation* et *comme module multitimbral à 16 Parts à tout moment!*

Truc: *Vous pouvez également utiliser d'autres contrôleurs tels que les batteries MIDI (TD-7, TD-5, SPD-11, Octapad II), les guitares MIDI (GR-1, GR-09, GI-10) ainsi que toute sorte de contrôleurs MIDI (commande de souffle, MCR-8).*

Remarque: Tous les Parts du G-800 (sauf le Canal de base) doivent recevoir des messages MIDI. S'ils ne réagissent pas aux messages que vous envoyez d'un clavier (ou d'un autre appareil) externe, vérifiez si la sortie MIDI OUT du contrôleur en question est branchée à la bonne entrée MIDI IN de votre G-800.

Transmission à des instruments ou des ordinateurs externes

Pour qu'un autre instrument produise les notes que vous jouez avec un Part donné sur le G-800 ou pour qu'un séquenceur (ordinateur) enregistre ce que vous jouez, vous devez effectuer les connexions suivantes:



Voyez le tableau à la page 143 pour savoir quel connecteur MIDI OUT (A ou B) utiliser. Si vous désirez qu'un module externe réagisse aux données envoyées par le Part Upper1, branchez-en l'entrée MIDI IN au port MIDI OUT A du G-800.

Remarque: Tous les parts du G-800 sont réglés pour envoyer des messages MIDI. Si votre contrôleur externe ne semble pas réagir à ces messages, vérifiez si l'entrée MIDI IN du contrôleur est bien branchée au bon port MIDI OUT du G-800.

13.3 Réception de données MIDI

Comme nous l'avons dit plus haut, il vaut mieux éviter de changer les assignations de canaux MIDI et garder les réglages usine. Néanmoins, c'est parfois indispensable pour résoudre certains problèmes liés aux instruments MIDI que vous utilisez.

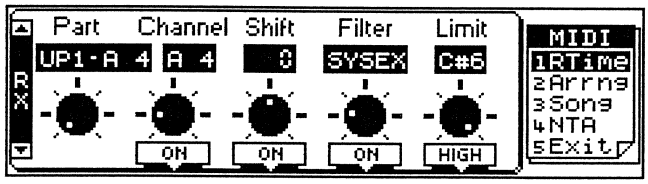
Ces assignations peuvent être sauvegardées dans un MIDI Set et sauvegardées chaque fois que vous en avez besoin (voyez page 154). Cela signifie aussi que tous les changements effectués en mode MIDI ne sont pas automatiquement sauvegardé lorsque vous coupez l'alimentation de votre G-800 pas plus qu'ils ne sont stockés dans une mémoire Performance.

Canaux de réception (RX)

■ *Section Directe (RTime)*

Réglons le canal de réception MIDI de Upper1 sur B1:

(1) A la page Master, appuyez sur [F3] (Midi).



(2) Appuyez sur[F1] (RTime) pour sélectionner le niveau Direct.

La page RX est déjà sélectionnée, faute de quoi, utilisez les boutons [PAGE] ▲/▼ pour la sélectionner. (RX est l'abréviation de *réception MIDI*)

(3) Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le Part Upper1 (UP1).

(4) Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour entrer Channel = B1.

La sélection de B1 signifie que vous assignez le canal MIDI 1 au Part Upper1 et que ce Part réagit dorénavant aux données du canal MIDI 1 reçues via le port MIDI IN B.

(5) **Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.**

■ *Arranger et section Song (Arrang et Song)*

L'assignation d'autres canaux de réception MIDI (RX) aux Parts de l'Arranger (ADR, ABS, AC1~AC6) et aux Parts Song (Sng B1~B16) est identique à l'assignation d'un canal de réception à un Part Direct si ce n'est, qu'à l'étape (2), vous devez appuyer sur [F2] (Arrang) ou [F3] (Song).

Remarque: Outre les Parts Directs, vous pouvez également sélectionner les trois Parts RX (1, 2 et 3) à la page Arrang. Ce sont des Parts Directs qui ne peuvent être joués que via MIDI.

■ *Canal NTA*

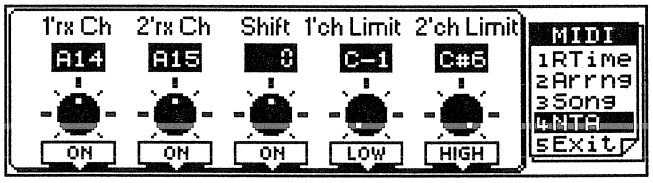
Vous vous souvenez peut-être (voyez "NTA (Note To Arranger)" en page 63) que NTA est le sigle de "Note to Arranger" et qu'il s'agit des notes que vous jouez dans la zone de reconnaissance d'accords. Ces notes peuvent également être reçues via MIDI. Si l'Arranger doit utiliser ces notes, vous devez les envoyer sur les canaux MIDI assignés à la fonction NTA.

Vous avez probablement remarqué le pluriel, "canaux". Il y a effectivement deux canaux de réception NTA qui vous permettent d'utiliser le G-800 comme un module Arranger en temps réel pour un accordéon MIDI ou tout autre instrument MIDI capable de transmettre sur deux canaux. (Les accordéons MIDI envoient leurs accords et leurs notes de basse sur différents canaux MIDI ce qui ne pose aucun problème à votre G-800).

Truc: *Vous pourriez également profiter de ces deux canaux NTA pour piloter l'Arranger à partir de deux claviers maître ou d'un pédalier pour basse MIDI PK-5).*

(1) **A la page Master, appuyez sur [F3] (Midi).**

(2) **Appuyez sur [F4] (NTA) pour sélectionner le niveau NTA.**



Notez qu'il est inutile de sélectionner la page RX parce qu'il n'y a pas de page TX pour le niveau NTA. Les notes que vous jouez sur le clavier du G-800 sont effectivement transmises à l'Arranger et, de là, aux Parts Arranger afin de jouer l'accompagnement dans la bonne tonalité. Comme toutes les notes Arranger sont transmises via MIDI, il est inutile d'envoyer les notes NTA via MIDI.

Avant de régler le (ou un) canal de réception NTA, consultez le manuel de votre contrôleur externe MIDI pour voir sur quel(s) canal (canaux) il émet.

(3) **Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour régler le premier canal de réception NTA (1'rx Ch) et la commande [ACCOMP/GROUP] pour régler le deuxième canal de réception NTA (2'rx Ch).**

(4) **Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.**

■ *Canal de base (Basic)*

Le Canal de base est le canal MIDI qui sert à recevoir et à transmettre des messages de changements de programme et de sélection de banque concernant la sélection de mémoires Performance. Chaque fois que vous sélectionnez une mémoire Performance sur votre G-800, celui-ci envoie une série de messages MIDI à la borne MIDI OUT et sur les canaux MIDI que vous avez choisis à la page TX.

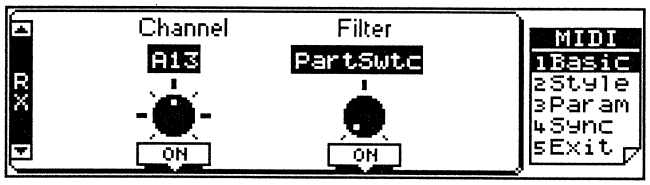
De même, si le G-800 reçoit une série de messages (sélection de banque et changem. de programme) sur le Canal de base, il choisira la mémoire Performance assignée aux numéros contenus dans le message MIDI.

Tout comme pour les Parts Directs, Arranger et Song, les canaux de réception (RX) et de transmission (TX) du Canal de base (Basic) peuvent avoir des numéros différents. Il est parfaitement possible de sélectionner Basic RX= A10 et Basic TX= B4, par exemple. Cependant, cela peut prêter à confusion; c'est pourquoi il vaut mieux se décider et assigner des canaux MIDI aux sections une fois pour toutes.

Voici comment régler le canal de réception Basic (de base):

(1) A la page Master, appuyez sur [F3] (Midi).

(2) Maintenez [SHIFT] enfoncé tout en appuyant sur [F1] (Basic).



Si la page RX n'est pas sélectionnée, appuyez sur [PAGE] ▲/▼ pour le faire. La page TX vous permet de spécifier le canal de transmission Basic (de base).

(3) Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour régler le canal de réception Basic.

(4) Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

Pour spécifier le canal de transmission Basic, appuyez sur [PAGE] ▲/▼ pour sélectionner la page Basic TX.

■ *Canal de sélection de Style*

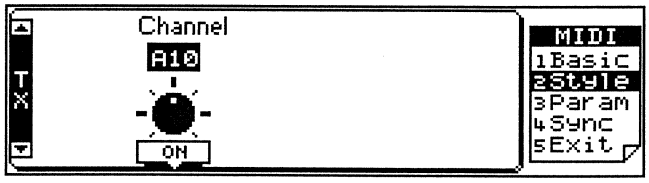
Comme son l'indique, le canal de sélection de Style sert à recevoir et à transmettre des changements de programme qui obligent le G-800 ou le récepteur de sélectionner un autre Music Style. Notez que les mémoires User Style peuvent également être choisies via MIDI.

Réglons le canal de transmission Style Select sur B16:

(1) A la page Master, appuyez sur [F3] (Midi).

(2) Maintenez [SHIFT] enfoncé tout en appuyant sur [F2] (Style).

(3) Appuyez sur [PAGE] ▼ pour appeler la page MIDI\Style\TX:



(4) Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour régler Channel sur B16.

(5) Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

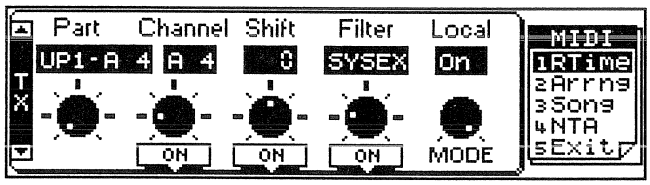
Recorder et entrées MIDI IN

En mode Arranger, les pistes 1~6 du Recorder sont automatiquement reliées à l'entrée MIDI IN A de sorte que les données MIDI venant de modules externes seront enregistrées avec les Parts Arranger et Directs. Vous pouvez également envoyer des données aux Parts MIDI IN B mais elles ne seront pas enregistrées.

En mode GM/GS, cependant, tous les Parts MIDI externes que vous voulez enregistrer avec les Parts Directs (donc sans l'Arranger) doivent être reliés à l'entrée MIDI IN B.

13.4 Canaux de transmission (TX) et interrupteurs

Les canaux de transmission des sections Directe, Arranger et Song ainsi que des canaux Basic et Style Select sont des canaux MIDI sur lesquels les Parts respectifs ou les fonctions envoient leur données. Leur réglage est identique à celui des canaux de réception si ce n'est que vous devez choisir la page TX. Une page TX typique ressemble à ceci:



Si vous ne voulez pas qu'un Part sélectionne des messages MIDI, réglez l'interrupteur Channel sur Off.

13.5 Autres réglages MIDI

Couper la réception/transmission MIDI

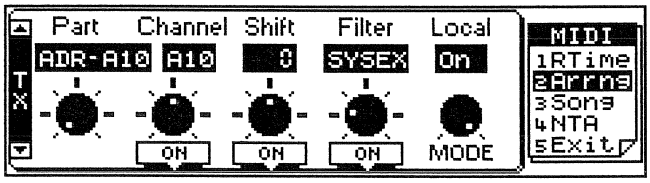
Ainsi que nous l'avons dit plus haut, les Parts du G-800 envoyent et reçoivent des données MIDI. Dans certains cas, cependant, il arrive que vous ne souhaitez pas qu'un Part donné réagisse aux messages reçus de la part d'un contrôleur externe. De même, vous pouvez jouer un Part du G-800 sans qu'il n'envoie de messages MIDI au récepteur. Dans ces cas-là, vous devez couper la réception/transmission MIDI (la régler sur Off) au moyen de l'interrupteur On/Off situé sous le canal MIDI du Part choisi.

Imaginons que vous ne voulez pas que le Part ADR envoie de données MIDI à un module externe. Voici comment couper la transmission MIDI.

(1) **A la page Master, appuyez sur [F3] (Midi).**

(2) **Appuyez sur [F2] (Arrang) pour sélectionner le niveau Arranger.**

(3) **Appuyez sur [PAGE] ▼ pour appeler la page MIDI\Arrang\TX:**



(4) **Sélectionnez le Part ADR avec la commande [DRUMS/PART].**

(5) **Appuyez sur le bouton de sélection de Part [M.BASS] pour mettre l'interrupteur en position Off.**

Le Part ADR ne transmettra plus de données MIDI (sur le canal 10, MIDI OUT A).

(6) **Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.**

Filtres de réception/transmission MIDI

Si vous coupez la réception MIDI en appuyant sur le bouton de sélection de Part [M.BASS] du Part sélectionné à la page MIDI\...\RX ou MIDI\...\TX signifie que le Part en question ne répond plus aux données MIDI, pas plus qu'il n'en envoie. Il est également possible, cependant, de spécifier un ou plusieurs types de messages qui ne doivent pas être reçus voire transmis plutôt que de couper toute réception MIDI.

Si vous voulez, par exemple, que le part Upper2 joue les notes reçues via MIDI sans cependant sélectionner un autre Tone en réponse à des messages de sélection de banque et de changem. de programme, vous devez activer la réception MIDI mais couper la réception des messages de sélection de banque et de changem. de programme. C'est à cela que sert le paramètre Filter (filtre) des pages (RX).

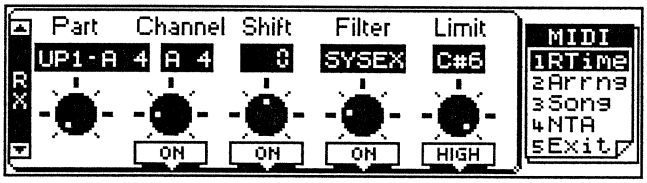
Les autres messages pouvant être filtrés sont les suivants: PBend (pitch bend), Modul (modulation), Volm (volume), PanPt (pan), Expre (Expression), Hold, Sost (Sostenuto), Soft, Revrb (Reverb), Chors (Chorus), Delay, ACtrl (fonction d'un contrôleur assignable), RPN (numéro de paramètre reconnu), NRPN (numéro de paramètre non reconnu), SysEx (system exclusive), CC32=0.

Activons le filtre sélection de banque/changem. de programme pour Upper1 afin qu'il ne change pas de Tone en réponse à des messages MIDI arrivant d'un contrôleur externe.

(1) **A la page Master, appuyez sur [F3] (Midi).**

(2) **Appuyez sur[F1] (RTime) pour sélectionner le niveau Direct.**

(3) **Appuyez sur [PAGE] ▲/▼pour appeler la page MIDI\RTime\RX:**



(4) **Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner UP1 (Upper1).**

(5) **Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour sélectionner Filter= PChng.**

(6) **Appuyez sur le bouton de sélection de Part [UPPER2] pour régler l'interrupteur Filter sur Off.**

Si vous désirez filtrer d'autres messages MIDI, sélectionnez-les avec la commande [LOWER/NUMBER] et appuyez sur le bouton de sélection de Part [UPPER2] pour couper la réception.

Pour activer la réception d'un de ces types de messages, appuyez sur le bouton de sélection de Part [UPPER2] pour sélectionner On.

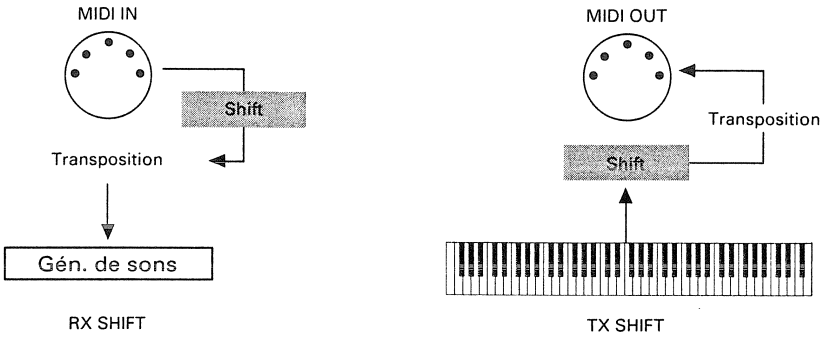
Remarque: Le réglage ci-dessus (PChng) signifie aussi que le Part Upper1 ne réagit pas aux messages de sélection de banque.

Un commutateur, CC32=0, vous permet de sélectionner Old ou New. Vous vous souvenez peut-être de ce commutateur vu dans le mode Recorder (voyez page 75): il permet de choisir entre un Tone nouveau, A/B (New), ou ancien, C/D (Old), lorsque le message de sélection de banque CC32 manque ou est égal à 0. Voilà qui vous permet de profiter des sons du G-800 sans devoir éditer la séquence que vous reproduisez.

(7) **Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.**

■ *Shift et TX Octave*

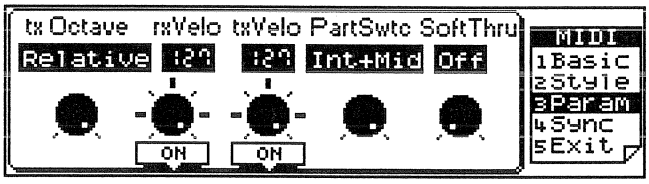
La fonction Shift des pages RX et TX vous permet de transposer les messages de notes MIDI par pas de demi-tons avant de les envoyer au générateur de son du G-800 (RX) ou avant de les envoyer à la sortie MIDI OUT assignée à un Part donné (TX)):



Vous pourriez jouer en Ré mais envoyer les numéros de notes MIDI correspondants dans la tonalité de La en réglant le paramètre TX Shift du Part en question sur +7. Il en va de même pour les notes reçues via MIDI IN A ou B: vous pouvez transposer les notes envoyées par un clavier maître ou un séquenceur MIDI externe avant de les envoyer au générateur de son du G-800 de sorte qu'une mélodie en La sera reproduite par le G-800 en Do#, par exemple.

(1) A la page Master, appuyez sur [F3] (Midi).

(2) Maintenez [SHIFT] enfoncé tout en appuyant sur [F3] (Param).



Le paramètre TX Octave peut être réglé sur *Absolute* ou *Relative*. Cela s'applique à la sélection de Tones. Vous avez peut-être remarqué que chaque fois que vous assignez un son de basse au Part Upper1 en mode de scission de clavier (Split), les notes sont transposées de telle manière que vous pouvez jouer une ligne de basse normale avec le Part Upper1. Relative signifie que cette transposition interne (et automatique) est traduite en numéros de notes de sorte que si vous jouez un Do4 (numéro de note 60), ce sera peut-être la note 36 qui sera jouée et envoyée au port MIDI OUT correspondant. Cela dépend, bien sûr, du Tone que vous avez assigné à Upper1.

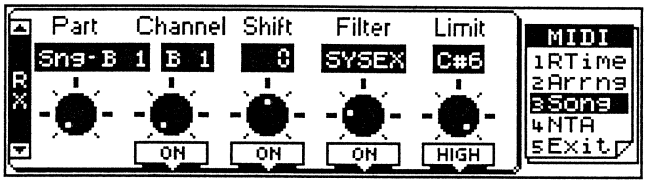
En mode *Absolute*, cependant, le numéro de note MIDI envoyé au port MIDI OUT correspondant sera celui assigné à la touche enfoncée (en l'occurrence, le numéro de note 60). L'avantage de pouvoir choisir entre *Absolute* et *Relative* est de pouvoir jouer une ligne de basse avec le Part Upper du G-800 et la doubler avec la trompette d'un instrument externe.

Remarque: Si vous décidez de ne pas utiliser les valeurs TX ou RX, vous pouvez régler l'interrupteur correspondant sur Off. C'est plus rapide que de ramener toutes les valeurs Shift sur "0".

Truc: *Si le témoin* [TRANSPOSE] *s'allume, tous les Parts sont transposés avant d'être traités par le paramètre TX Shift. Autrement dit, cette conversion a lieu avant d'atteindre le stade TX Shift. [TRANSPOSE] a l'avantage de s'appliquer à tous les Parts Directs et Arranger simultanément tandis que TX Shift doit être réglé pour chaque Part individuellement.*

■ *Zones (Low/High Limit)*

Toutes les pages MIDI\RX Directe, Arranger, et Song ainsi que la page MIDI\NTA proposent deux paramètres Limit qui vous permettent de "rétrécir" la plage de notes MIDI reçues par les Parts respectifs.



Comme vous pouvez le voir, le commutateur sous la commande Limit est actuellement sur High, ce qui signifie que vous pouvez utiliser la commande [UPPER/VARIATION] pour régler la limite de note supérieure. La valeur dans l'illustration ci-dessus signifie que la note la plus haute que le Part Sng-B1 jouera sera Do#6. Si vous envoyez un Ré6 sur le canal MIDI B1 (canal 1, MIDI IN B), le part Sng-B1 ne produira aucun son.

Appuyez sur le bouton de sélection de Part [UPPER1] pour sélectionner Low.

Vous pouvez maintenant déterminer la limite inférieure du Part Sng-B1. Si vous la réglez sur Do4, par exemple, les notes Si3~Do-1 ne produisent aucun son pour le Part Sng-B1.

Réglez la limite Low avec la commande [UPPER/VARIATION].

Un des plus grands avantages des paramètres Limit réside dans la possibilité de programmer des scissions de données MIDI. Si vous utilisez un piano numérique sans fonction de scission (Split) comme clavier maître, vous pourriez scinder les Parts Upper1, Upper2 et Lower comme suit:

(1) **Sélectionnez le même canal de réception et la même entrée MIDI IN pour Upper1, Upper2,et Lower (voyez page 145).**

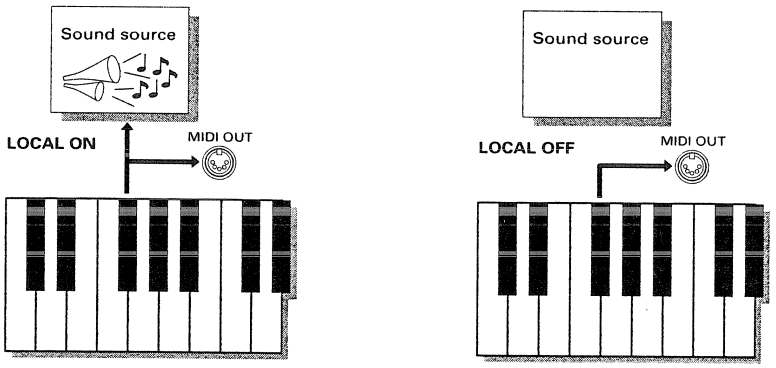
(2) **A la page MIDI\RTime\RX, choisissez les valeurs Limit suivantes:**

Part	Limit High	Limit Low
Upper1	Sol8	Do#5
Upper2	Do5	Do4
Lower	Si3	Do-1

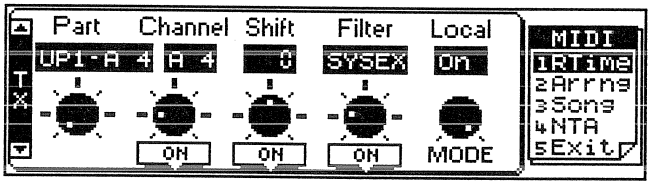
Vous disposez maintenant de trois zones sur le clavier du piano. Notez que vous pourriez encore affiner vos scissions en définissant une autre plage pour le Part Manual Bass tout en gardant une octave pour l'Arranger (NTA)!

Fonction Local

Le paramètre Local se trouve à toutes les pages MIDI\TX Directe, Arranger et Song et vous permet d'établir ou de couper les connexions entre le clavier du G-800 et son générateur de son interne.



Avec un réglage On (réglage usine), vous entendrez les notes que vous jouez sur le clavier du G-800. Si vous choisissez Off, les données MIDI des Parts correspondants ne sont plus envoyées au générateur de son interne. Le paramètre Local n'a aucune influence sur la transmission de ces données MIDI à sortie MIDI OUT sélectionnée.



Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour régler Local sur Off si vous ne voulez pas entendre le G-800 lorsque vous jouez des notes avec le Part sélectionné.

Vous pourriez également utiliser le réglage Off pour des morceaux dont le Part Upper1 pilote un synthétiseur ou échantillonneur analogique externe tandis que tous les autres Parts du G-800 pilotent le générateur de son interne. Local Off vous permet de jouer la mélodie ou le solo Upper1 sur le clavier du G-800 tout en utilisant le son d'un instrument externe.

Local Off peut également être utile lorsque vous désirez utiliser des grooves ou des accompagnements vocaux échantillonnés provenant d'un JS-30 Sampling Workstation de Roland. Il suffit alors d'activer Upper1 ou Upper2 et de régler sa fonction Local sur Off pour pouvoir piloter des échantillons qui ajouteront encore un cachet supplémentaire à votre jeu.

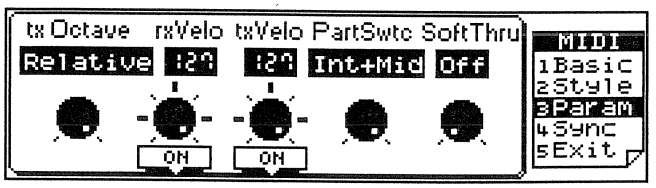
13.6 Autres réglages MIDI

Rx Velo, TX Velo

La page MIDI\Param vous permet de spécifier si vous voulez ou non recevoir et transmettre des valeurs de toucher (velocity) MIDI et, si non, quelle valeur de toucher fixe doit se substituer aux valeurs de toucher actuelles.

(1) **A la page Master, appuyez sur [F3] (Midi).**

(2) **Maintenez [SHIFT] tout en appuyant sur [F3] (Param) pour appeler la page suivante:**



(3) **Utilisez le bouton de sélection de Part [M.BASS] et [LOWER] pour sélectionner On (pour activer la réception et la transmission de valeurs de toucher) pour `rxVelo` et `txVelo` respectivement.**

Si vous choisissez Off, vous devez spécifier la valeur de toucher fixe qui remplacera les valeurs perpétuellement changeantes de toucher qui sont reçues ou transmises.

(4) **Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] ou [BASS/BANK] pour choisir les valeurs de toucher fixes qui doivent être reçues ou transmises.**

Vous pourriez utiliser ce paramètre pour corriger les valeurs fixes de toucher envoyées par un orgue MIDIfié. Si les valeurs envoyées par cet instrument sont trop élevées pour produire le bon timbre du Tone sélectionné, réglez la valeur rxVelo sur 90, par exemple, et mettez l'interrupteur correspondant sur Off (pour couper la réception de données de toucher MIDI). Des boîtes à rythmes plus anciennes et des instruments "insensibles" au toucher envoient des valeurs de vélocité fixes de "64", ce qui peut être trop bas pour obtenir le timbre et le volume corrects d'un Tone. Dans ce cas, essayez des valeurs de toucher fixes plus élevées.

Soft Thru (pour pianos numériques)

Cette fonction est particulièrement utile si vous avez un piano numérique. Lorsque Soft Thru est sur On, toutes les notes reçues sur le canal NTA (voyez page 146) qui se trouvent hors des limites NTA High et Low sont retransmises à la sortie NTA MIDI OUT. Autrement dit, si vous réglez les limites NTA comme suit: Low= C2/High=C4, toutes les notes situées à gauche du Do2 et à droite du Do4 seront envoyées à l a sortie NTA MIDI OUT et peuvent servir à produire des sons sur d'autres instruments MIDI.

Ce réglage est en fait semblable aux scissions dont nous avons parlé lorsque nous évoquions les paramètres Limit (voyez page 151): vous devriez utiliser la fonction Soft Thru pour un piano numérique ou tout autre instrument à clavier dépourvu de la fonction Split. Cela vous permet de reproduire les sons du piano de la main droite tandis que l'Arranger du G-800 est alimenté (piloté) par les touches enfoncées dans la zone délimitée par les paramètres NTA Limit.

Voici comment tout cela fonctionne:

(1) **Branchez la sortie MIDI OUT du piano numérique à l'entrée MIDI IN assignée à la fonction NTA.**

(2) **Reliez la sortie correspondante MIDI OUT à l'entrée MIDI IN de votre piano numérique.**

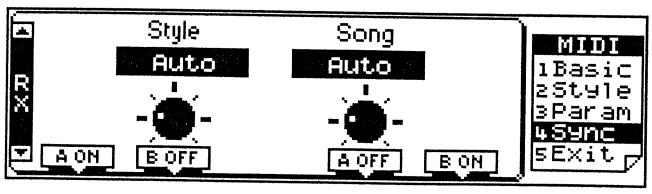
(3) **Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour activer Soft Thru (On).**

Le G-800 envoie alors un message Local (CC122) avec une valeur "0" au piano numérique, ce qui signifie que le générateur de son du piano ne réagit plus aux notes que vous jouez sur le clavier. Comme le G-800 renvoie toutes les notes qui ne sont pas utilisées pour piloter l'Arranger (les notes qui se trouvent donc hors des limites Low/High), vous entendez ce que vous jouez sur le piano sauf les notes jouées dans la zone réservée à l'Arranger.

Lorsque vous coupez la fonction Soft Thru (Off), le G-800 envoie un message Local avec une valeur "127" et réactive (On) ainsi la fonction Local du piano.

13.7 Synchronisation MIDI

Nous avons déjà parlé de la synchronisation de l'Arranger via MIDI parce que nous avions besoin de cette fonction pour enregistrer des User Styles via MIDI. Voyez "Connexion et synchronisation" en p. 129.



L'option Start/Stop vous permet de lancer et d'arrêter la reproduction de l'Arranger ou d'un Song (morceau) sans synchroniser la reproduction. C'est pratique lorsque vous désirer utiliser une commande MIDI (commutateur au pied, bouton ou PK-5) d'un clavier maître externe pour lancer l'Arranger, par exemple.

Vous pouvez également sélectionner le connecteur MIDI IN (pages RX) ou MIDI OUT (TX) pour recevoir ou transmettre des messages Start/Stop/Continue et Clock (A On, B Off, etc.).

Notez que le Recorder envoie et reçoit également des messages Song Position Pointer.

A la page Master, appuyez sur [F3] (Midi), puis maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F4] (Sync) pour sélectionner une page Sync. [PAGE] ▲/▼ vous permet de sélectionner les pages RX ou TX.

Sélectionnez RX Remote si le G-800 ne peut que recevoir que des messages MIDI Start/Stop sans s'asservir aux messages de synchronisation MIDI.

Remarque: Si vous choisissez MIDI (RX), vous ne pouvez plus lancer l'Arranger ou la reproduction d'un Song sur le G-800. Vous devez alors lancer la source de synchronisation externe MIDI.

13.8 MIDI Sets

Les MIDI Sets sont en fait des mémoires Performance pour les réglages effectués en mode MIDI. Le G-800 dispose de huit mémoires MIDI Sets que vous pouvez utiliser pour changer vos configurations MIDI. Vous pouvez également sauvegarder vos MIDI Sets sur disquette et les charger lorsque vous en avez besoin.

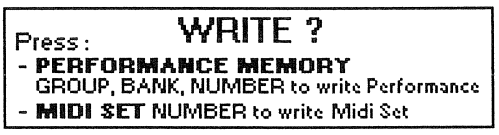
Mémorisation d'un MIDI Set

■ *Memory Protect*

La fonction Memory Protect est activée chaque fois que vous mettez votre instrument sous tension. Memory Protect protège, comme son nom l'indique, les mémoires Performance et les MIDI Sets contre tout effacement accidentel. Voyez page 57 pour en savoir davantage.

■ *Mémorisation des réglages dans un MIDI Set*

(1) **Appuyez et maintenez le bouton [WRITE] enfoncé (le témoin [MIDI SET] s'allume).**
L'écran vous demande si vous êtes certain de vouloir mémoriser vos réglages dans un MIDI Set. Si vous l'êtes, poursuivez. Sinon, relâchez le bouton [WRITE].



Vous vous demandez peut-être pourquoi maintenir [WRITE] enfoncé. Cet "inconvénient" a été conçu exprès pour éviter tout effacement accidentel d'un MIDI Set existant. Après tout, il est toujours possible d'appuyer sur le mauvais bouton et quoi de plus désagréable que de perdre les précieux réglages que vous avez mis tant de temps à programmer?

(2) **Appuyez sur un bouton numéroté Music Style pour sauvegarder vos réglages MIDI dans le MIDI Set correspondant.**

L'écran confirme brièvement l'enregistrement de vos réglages dans la mémoire sélectionnée:

(3) **Relâchez le bouton [WRITE].**

Sélection d'un MIDI Set

(1) **Appuyez sur le bouton [MIDI SET] (section Music Style) de sorte que son témoin s'allume.**

(2) **Appuyez sur un Numéro Music Style pour sélectionner le MIDI Set correspondant.**

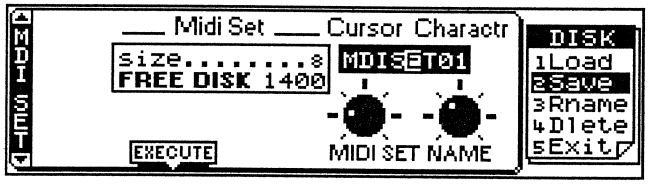
Sauvegarde de MIDI Sets sur disquette

Après avoir programmé 8 MIDI Sets, vous vous sentirez peut-être un peu à l'étroit et voudrez probablement faire de la place pour en programmer d'autres. Pour cela, il suffit de sauvegarder l'ancien groupe de sets sur disquette. D'ailleurs, même si vous ne voulez pas en programmer d'autres, il vaut mieux faire une copie de secours de vos MIDI Sets au cas où quelqu'un "améliorerait" vos réglages.

(1) **A la page Master, appuyez sur [F5] (Disk).**

(2) **Appuyez sur [F2] (Save) pour sélectionner le niveau Disk\Save.**

(3) **Utilisez les boutons [PAGE] ▲/▼ pour sélectionner la page Save\MIDI Set:**



Avant de sauvegarder un groupe de MIDI Sets sur disquette, baptisez-le. Choisissez un nom évocateur et utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour sélectionner la position du caractère à modifier et la commande [UPPER/VARIATION] pour assigner un caractère à la position choisie.

(4) **Insérez une disquette dans le lecteur et appuyez sur le bouton de sélection de Part [M.BASS] (Execute) pour sauvegarder votre groupe de MIDI Sets sur disquette.**

N'oubliez pas que votre G-800 est multitâche, de sorte que vous pouvez quitter cette page dès que la sauvegarde du groupe de MIDI Sets sur disquette est entamée.

(5) **Appuyez sur[F5] (Exit) pour revenir à la page Master.**

Remarque: Lors de la sauvegarde, vous sauvegardez un groupe comprenant les 8 MIDI Sets. Pour le chargement, par contre, vous pouvez choisir les MIDI Sets individuellement.

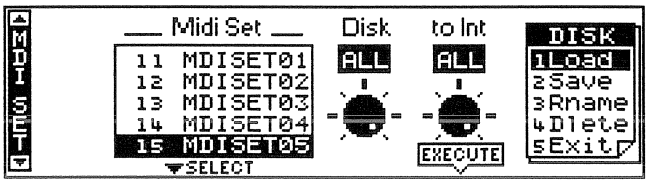
Chargement d'un MIDI Set de la disquette

Comme nous venons de le mentionner, vous êtes libre de ne charger qu'un MIDI Set issu d'un groupe de huit, sauvegardé sur disquette. Vous pourriez ainsi ne charger que le MIDI Set 3 si vous n'avez pas besoin des sept autres sets de réglages du groupe.

(1) **A la page Master, appuyez sur [F5] (Disk).**

(2) **Appuyez sur [F1] (Load) pour sélectionner le niveau Disk\Load.**

(3) Utilisez les boutons [PAGE] ▲/▼ pour sélectionner la page Load\MDI set:



(4) Insérez la disquette qui contient les données MIDI Set voulues dans le lecteur.

(5) Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner le groupe de MIDI Sets si votre disquette en contient plus d'un.

(6) Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour sélectionner le MIDI Set souhaité.

Vous pouvez également choisir ALL, ce qui signifie que les huits MIDI Sets du groupe seront chargés. Dans ce cas, il est impossible de choisir les mémoires de destination (voir plus bas).

(7) Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour sélectionner la mémoire MIDI Set de destination.

Vous avez le choix suivant: Int= 1, =2, =3..., =8.

(8) Appuyez sur le bouton de sélection de Part [UPPER1] (Execute) pour charger le MIDI Set.

(9) Appuyez sur[F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

Truc: *La possibilité de charger de manière sélective des MIDI Sets vous permet de créer un "Best Of" de réglages MIDI en les chargeant dans différentes mémoires MIDI Set internes. Une fois vos huit sets favoris chargés, utilisez la fonction Save pour consigner votre groupe "Best Of" de MIDI Sets sur disquette.*

14. Gestion

14.1 Remarques générales

(a) Copies de secours (Backups)

Les copies de toutes les données importantes constituent un aspect très important du travail avec un instrument tel que le G-800. Vous n'en aurez peut-être jamais besoin mais, pour un pro comme vous, rien de plus pénible que de se produire sur scène (ou en studio) et de découvrir subitement que les User Styles que vous aviez pris grand soin de programmer ne peuvent plus être récupérés car la disquette est devenue illisible.

Aucun musicien sain d'esprit ne se mettrait en route sans au moins une copie de chaque cartouche ou disquette nécessaire à son spectacle. C'est pourquoi, il est essentiel d'effectuer des copies de secours de toutes vos données. Voyez "Disk copy (copier des disquettes)".

N'oubliez pas de sauvegarder tous vos réglages résidant en mémoire RAM (mémoires Performance, MIDI Sets et séquences d'accords) avant de prendre la route. Il est impardonnable de ne pouvoir se produire simplement parce que vous avez oublié de sauvegarder vos réglages internes sur disquette. Une fois vos données copiées sur disquette, faites une copie de la disquette en question.

Veillez donc à avoir tous les réglages dont vous avez besoin sur au moins deux disquettes stockées dans des endroits différents. Si une de ces disquettes était endommagée, faites immédiatement une copie de l'autre.

Mille excuses pour ce ton paternaliste mais nous sommes passés par là... Un verre de bière renversé, une main bénévole mais distraite qui dépose LA disquette trop près d'un haut-parleur... En fait, le contenu de la disquette constitue votre capital et mérite d'être protégé comme tel.

(b) Gestion des disquettes

Il n'y a pas de règle d'or en ce qui concerne le type de données à sauvegarder sur telle et telle disquette mais nous vous recommandons de travailler avec deux séries au moins de disquettes: une pour les morceaux du Recorder et l'autre pour tous les réglages (mémoires Performance, MIDI Sets, User Styles, séquences d'accords).

14.2 Disk copy (copier des disquettes)

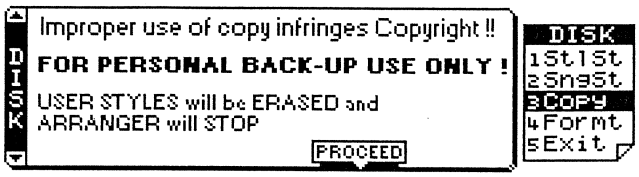
AVERTISSEMENT: La fonction Disk Copy se sert de la mémoire RAM des User Styles et efface donc tous les User Styles y résidant. Avant d'utiliser la fonction Disk Copy, sauvegardez tous les User Styles sur disquette si ce n'est déjà fait (voyez page 117).

Disk Copy copie *tous* les fichiers de la disquette Source (voyez ci-dessous) sur la disquette Destination.

(1) **A la page Master, appuyez sur [F5] (Disk).**

(2) **Maintenez [SHIFT] tout en appuyant sur [F3] (Copy).**

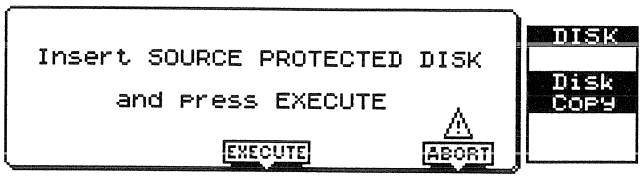
(3) **Appuyez sur [PAGE] ▼ pour sélectionner le niveau Disk.**



Remarque: Le G-800 vous propose également une fonction Song Copy qui vous permet de copier des fichiers Standard MIDI ou des morceaux Recorder sur une autre disquette. Pour copier les morceaux, (Songs), sélectionnez le niveau Disk\Song\Copy.

N'oubliez pas que tous les User Styles résidant en mémoire interne seront effacés.

(4) Appuyez sur le bouton de sélection de Part [UPPER2] (Proceed) pour sélectionner la page suivante:

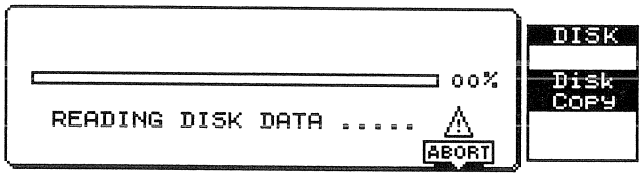


Ce message vous demande d'insérer la disquette originale (ou Source) dans le lecteur. Au préalable, vous devriez en protéger les données en fermant le volet de protection.

(5) Insérez la disquette originale (Source) dans le lecteur.

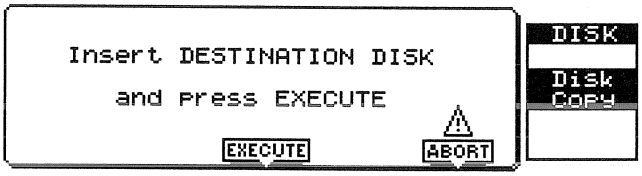
(6) Appuyez sur [LOWER] pour charger le premier bloc de données de la disquette Source.

Si vous changez d'avis, appuyez sur le bouton de sélection de Part [UPPER1] (Abort) pour annuler la copie. Si vous appuyez sur [LOWER], l'écran affichera ceci:



Le G-800 charge donc la première partie des données. Selon le nombre de fichiers résidant sur la disquette, ce message peut s'afficher plusieurs fois.

Une fois la première partie des données chargée, l'écran affiche le message suivant:



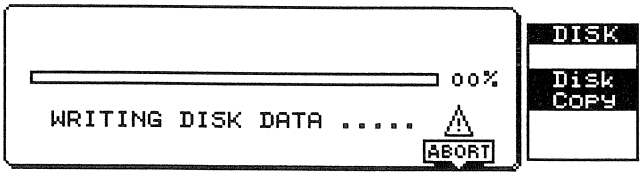
Le message vous demande d'insérer une disquette vierge dans le lecteur. Cette disquette contiendra une copie des données originales et s'appelle donc *Destination Disk*. Si la disquette n'est pas formatée, vous avez alors la possibilité de la formater.

Remarque: Utilisez toujours une disquette Destination vierge car toutes les données contenues sur cette disquette seront effacées.

(7) Enlevez la disquette Source du lecteur et insérez la disquette Destination.

(8) Appuyez sur [LOWER] (Execute) pour copier les données sur la disquette Destination.

Si vous changez d'avis, appuyez sur le bouton de sélection de Part [UPPER1] (Abort) pour annuler la copie. Si vous appuyez sur [LOWER], l'écran affichera ceci:



Comme nous l'avons dit plus haut, le message Insert Source Disk (insérez la disquette Source) peut s'afficher de nouveau. Si c'est le cas...

(9) **Enlevez la disquette Destination du lecteur et recommencez à partir de l'étape (5) jusqu'à ce que l'écran vous confirme la fin de l'opération:**

L'écran revient alors au niveau Disk\Copy.

(10) **Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.**

Remarque: Vous pouvez continuer à jouer durant le processus Disk Copy.

14.3 Changer le nom des fichiers sur disquette

Le G-800 propose une fonction Rename qui vous permet de changer le nom d'un User Style, d'un set de User Styles, d'un MIDI Set ou d'un morceau (Song) que vous avez déjà sauvegardé sur disquette. Cela peut s'avérer nécessaire si vous trouvez que le nom actuel n'est pas assez explicite ou pour faire de la place à un fichier qui a le même nom mais des données différentes.

(1) **Insérez la disquette qui contient le fichier à rebaptiser dans le lecteur.**
Si la disquette est protégée, ouvrez le volet de protection.

(2) **A la page Master, appuyez sur [F5] (Disk).**

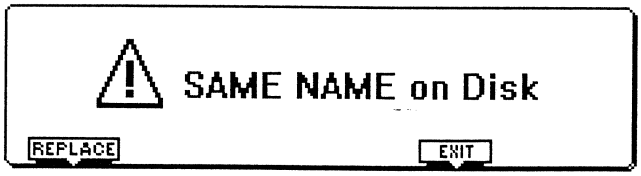
(3) **Appuyez sur [F3] (Rname).**

(4) **Utilisez les boutons [PAGE] ▲/▼ pour sélectionner le *type* de fichier à rebaptiser: User Style, User Style Set, Performance Set, MIDI Set, Chord Sequence, Song ou Song Set.**

(5) **Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner le fichier à rebaptiser.**
Placez le curseur sur un nom de fichier de sorte à ce qu'il soit affiché en blanc sur bleu.
Si vous sélectionnez un fichier Music Style ou Song, vous devez appuyer sur **le bouton de sélection de Part [UPPER2] (Proceed)** après l'avoir sélectionné pour pouvoir changer son nom.

(6) **Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour sélectionner une position de caractère et la commande [UPPER/VARIATION] pour sélectionner un caractère pour cette position.**
Pour les User Styles et Songs, vous pouvez spécifier deux noms: le `Style/Song Name`, et le `File Name`. Le File Name est le nom que vous verrez si vous utilisez la fonction `dir` sur un ordinateur MS-DOS® (toutes les disquettes G-800 sont compatibles MS-DOS®), tandis que le Style/Song Name est le nom que vous verrez sur les différentes pages d'écran. Ce dernier nom fait partie des "événements meta-texte" qui ne peuvent être lus que par le G-800. Le File Name est plus important que le Style/Song Name car c'est celui qui est inscrit sur la disquette mais il ne peut comporter que huit caractères.

(7) **Appuyez sur Part Select [M.DRUMS] (Execute) pour rebaptiser le set ou le fichier sélectionné.**
Si le nouveau nom existe déjà sur la disquette, l'écran vous avertit:



Vous pouvez vous en tenir à votre nom mais cela signifie que le fichier qui avait le même nom sur la disquette sera effacé. Si c'est ce que vous désirez, **appuyez sur Part Select [M.DRUMS] (Replace)**. Sinon, appuyez sur **le bouton de sélection de Part [UPPER2] (Exit)** pour entrer un autre nom.

Si le nom n'existe pas encore sur la disquette, l'écran indique que le changement de nom est en cours:

(8) **Comme toujours, vous pouvez appuyer sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master pendant que le G-800 achève l'opération.**

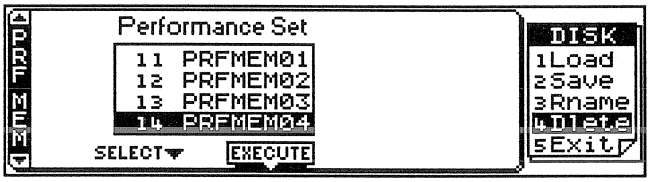
14.4 Effacer des fichiers sur disquette

L'effacement de fichiers sur une disquette est une opération irréversible; c'est pourquoi la plus grande prudence est de rigueur. Néanmoins, il est parfois utile d'effacer des fichiers sur une disquette pour faire de la place pour de nouveaux fichiers. Veillez tout de même à avoir au moins une copie du fichier que vous allez effacer car qui sait...

(1) **Insérez la disquette contenant le fichier que vous souhaitez effacer dans le lecteur.**
Si la disquette est protégée, ouvrez son volet de protection.

(2) **A la page Master, appuyez sur [F5] (Disk).**

(3) **Appuyez sur [F4] (Dlete).**



(4) **Utilisez les boutons [PAGE] ▲/▼ pour sélectionner le *type* de fichier à effacer: User Style, User Style Set, Performance Set, MIDI Set, Chord Sequence, Song ou Song Set.**

(5) **Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner le fichier à effacer.**
Placez le curseur sur le nom du fichier affiché en blanc sur bleu.

(6) **Appuyez sur [LOWER] (Execute) pour effacer le fichier ou set sélectionné:**

(7) **Comme toujours, vous pouvez appuyer sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master tandis que le G-800 achève l'opération.**

14.5 Initialiser votre G-800 (Load Factory Setup)

Après un travail intensif avec votre G-800, vous aurez peut-être envie de rappeler les réglages usine originaux. Ce n'est pas indispensable parce que vous pourriez travailler avec la mémoi-

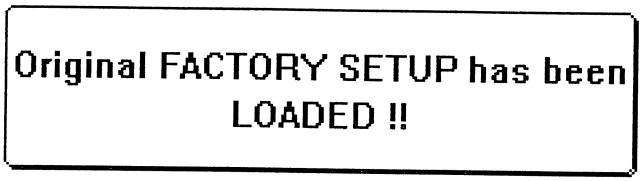
re Performance usine, (00 FreePanl), (voyez page 59). L'initialisation de votre G-800 signifie que tous les réglages de mémoire Performance, séquence d'accords, MIDI Set et User Style seront remplacés par les réglages originaux, à l'exception des User Styles qui seront vides après l'initialisation.

Voici comment initialiser votre G-800:

(1) **Mettez votre G-800 hors tension.**

(2) **Maintenez le bouton [WRITE] enfoncé tout en remettant votre G-800 sous tension.**

Après avoir chargé les réglages originaux, l'écran affichera:



14.6 Compatibilité

Le G-800 est un Arranger Workstation qui contient 689 sons et 25 Drum Sets que vous pouvez choisir librement et utiliser dans les 128 Music Styles du bord.

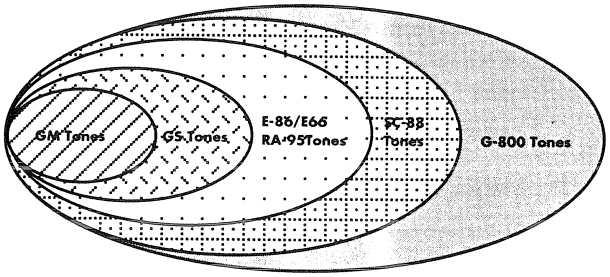
Le G-800 a été conçu pour être compatible avec des modèles précédents de sorte qu'il peut lire toutes les données musicales des disquettes de Styles Roland: MSA (série Atelier et KR), MSD (E-86, E-66 et RA-95) ainsi que MSE (G-800 et modèles suivantes). Il peut également lire les deux formats (0 et 1) des fichiers Standard MIDI.

Comme le G-800 contient des sons (ou Tones) qui ne sont pas repris en mode GM ou GS, certains morceaux enregistrés avec le G-800 peuvent avoir un son différent lorsque vous les reproduisez avec un séquenceur externe et un module de son compatible GM/GS. Si vous voulez donc partager vos fichiers Standard MIDI avec des amis ou des collègues, veillez à ne faire appel qu'à des Tones acceptés par le format GM ou GS. Il en va de même pour les Tones utilisés par les Parts Arranger. Il peut effectivement arriver qu'ils utilisent un Tone du G-800; les messages de sélection de ces Tones ne peuvent donc pas être exécutés par un module de son GM ou GS. Consultez la liste de Tones à la fin de ce manuel pour repérer les Tones "compatibles" que vous pouvez sélectionner.

Comme vous le savez sûrement maintenant, votre G-800 peut lire et enregistrer les types de données suivants: Song, Style, Performance Memory (User Programs), MIDI Set, Song Set, Style Set et Chord Sequencer. Votre G-800 accepte également des données Lyrics de type Karaoke format 0 (utilisées par Tune 1000 par exemple) et même des données Harmony (données MIDI servant à contrôler des appareils qui ajoutent des choeurs à ce que vous chantez).

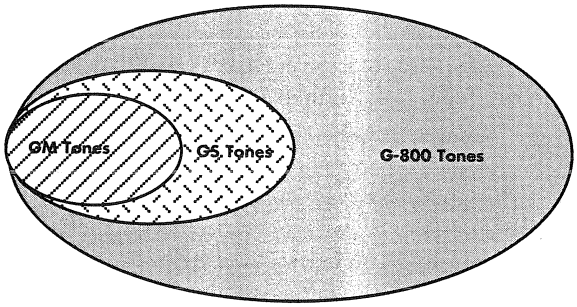
■ *Données Song (morceau) pouvant être lues:*

Disquette:	DD/HD
Format:	DOS/Atari
Format du morceau:	SMF/ISM
Format SMF	0 Lyrics/Harmony (Canal Midi 5), pistes 1~16
Tones (changem. de programme/sélection de banque):	GM, GS, E-86, E66, RA-95, G-800



■ *Données Song (morceau) qui peuvent être sauvegardées*

Disquette:	DD/HD
Format:	DOS
Format Song:	SMF
Format SMF:	0
Tones:	GM, GS, G-800



■ *Sauvegarde de fichiers Standard MIDI compatibles GM/GS*

Voici ce que vous ne devez pas oublier lorsque vous vous servez du Recorder pour sauvegarder des fichiers Standard MIDI compatibles GM si vous voulez pouvoir reproduire ces fichiers sur un module GM. N'utilisez donc que ce qui suit:

Disquette	Only DD
Format:	DOS
Tones:	Sons GM uniquement (voyez la liste des Tones)

Si vous désirez enregistrer votre morceau sous forme de fichier standard MIDI compatible GS, utilisez le Disquette et le format recommandé ci-dessus mais sélectionnez uniquement des Tones GS.

Remarque: Si un Style du G-800 est utilisé comme accompagnement durant l'enregistrement, ce Style ne peut utiliser que des Tones compris dans les tableaux de son GM/GS. Comme le G-800 contient également des Tones qui ne font pas partie du format GM/GS, (35 sons supplémentaires), remplacez ces Tones par des Tones GM/GS équivalents avant d'enregistrer. Voyez "Assignation d'autres Tones aux Parts de l'Arranger" en page 53 pour en savoir plus.

■ *User Styles qui peuvent être chargés*

Disquette:	DD/HD
Format:	DOS/Atari
Format de Style:	MSA (KRs, Atelier), MSD (E-86, E-66, RA-95), MSE (G-800)

■ *Format de Style G-800*

Disquette:	DD/HD
Format:	DOS
Format de Style:	MSE (G-800), ne peut être chargé sur d'autres modèles

■ *Mémoires Performance qui peuvent être chargées*

Disquette:	DD/HD
Format:	DOS/Atari
Format des données:	User Program de l'E-86, mémoire Performance du G-800

■ *Format des mémoires Performance du G-800*

Disquette:	DD/HD
Format:	DOS/Atari
Format des données:	Uniquement les mémoires Performance du G-800

■ *MIDI Sets qui peuvent être chargés*

Disquette:	DD/HD
Format:	DOS/Atari
Format des données:	MIDI Sets de type E-86, MIDI Sets de type G-800

■ *Format des MIDI Sets du G-800*

Disquette:	DD/HD
Format:	DOS/Atari
Format des données:	MIDI Sets de type G-800 uniquement

■ *Song Sets qui peuvent être chargés*

Disquette:	DD/HD
Format:	DOS/Atari
Format des données:	Song Sets de type E-86, Song Sets de type G-800

■ *Format des Song Sets du G-800*

Disquette:	DD/HD
Format:	DOS
Format des données:	Song Sets de type G-800 uniquement

■ *Style Sets qui peuvent être chargés*

Disquette:	DD/HD
Format:	DOS/Atari
Format des données:	Style Sets de type E-86, Style Sets de type G-800

■ *Format des Style Sets du G-800*

Disquette:	DD/HD
Format:	DOS
Format des données:	Style Sets de type G-800 uniquement

■ *Format Chord Sequencer (lecture et sauvegarde)*

Disquette:	DD/HD
Format:	DOS
Format des données:	Données Chord Sequencer de type G-800 uniquement

Ainsi se termine le *Guide du musicien*. Nous espérons que vous avez maintenant une idée assez précise des possibilités de votre G-800. Utilisez l'index pour repérer les fonctions qui vous posent un problème et lisez les explications données dans le *Manuel de référence* pour vraiment tout savoir sur votre G-800. Bon amusement!

15. Tones du G-800

15.1 Tones G-800 (Banks A & B)

PC	CC00	Instrument	Voix		Remarque
Piano					
001	000	Piano 1	1		
	008	Piano 1w	1		
	016	Piano 1d	1		
002	000	Piano 2	1		
	008	Piano 2w	1		
003	000	Piano 3	1		
	001	EG+Rhodes 1	2		
	002	EG+Rhodes 2	2		
	008	Piano 3w	1		
004	000	Honky-tonk	2		
	008	Old Upright	2		
005	000	E.Piano 1	2		
	008	St.Soft EP	2		
	009	SA E. Piano	2		G-800
	016	FM+SA EP	2		
	017	Stiky Rhodes	2		G-800
	024	60's E.Piano	1		
	025	Hard Rhodes	2		
	026	MellowRhodes	2		
	027	60's Piano 2	2		G-800
006	000	E.Piano 2	2		
	008	Detuned EP 2	2		
	016	St.FM EP	2		
	024	Hard FM EP	2		
007	000	Harpsichord	1		
	008	Coupled Hps.	2		
	016	Harpsi.w	1		
	024	Harpsi.o	2		
008	000	Clav.	1		
Chromatic percussion					
009	000	Celesta	1		
010	000	Glockenspiel	1		
011	000	Music Box	1		
012	000	Vibraphone	1		
	001	Hard Vibe	2		
	008	Vib.w	1		
013	000	Marimba	1		
	008	Marimba w	1		
	016	Barafon	1		
	017	Barafon 2	1		
	024	Log drum	1		
014	000	Xylophone	1		
015	000	Tubular-bell	1		
	008	Church Bell	1		
	009	Carillon	1		
016	000	Santur	1		
	001	Santur 2	2		
	008	Cimbalom	2		
Organ					
017	000	Organ 1	1		
	001	Organ 101	2		
	008	Detuned Or.1	2		
	009	Organ 109	2		
	016	60's Organ 1	1		
	017	60's Organ 2	1		
	018	60's Organ 3	1		
	024	Cheese Organ	1		
	032	Organ 4	1		
	033	Even Bar	2		
	040	Organ Bass	1		
	048	Organ Oct 1	2		G-800
018	000	Organ 2	1		
	001	Organ 201	2		
	008	Detuned Or.2	2		
	032	Organ 5	2		
019	000	Organ 3	2	*	
	008	Rotary Org.	1		V-SW
	016	Rotary Org.S	1		
	024	Rotary Org.F	1		
020	000	Church Org.1	1		
	008	Church Org.2	2		
	009	Organ Oct 2	2		G-800
	016	Church Org.3	2		
	024	Organ Flute	1		
	032	Trem.Flute	2		
021	000	Reed Organ	1	*	
022	000	Accordion Fr	1		
	008	Accordion It	2		
	016	Detuned Acc	2		G-800
	017	Detuned Acc2	2		G-800
	024	Accordion 1	2		G-800
	025	Accordion 2	2		G-800
023	000	Harmonica	1		
	001	Harmonica 2	2		
024	000	Bandoneon	1		
	008	Acc Juno-106	2		G-800
Guitar					
025	000	Nylon-str.Gt	1		
	008	Ukulele	1		
	016	Nylon Gt.o	2		
	024	Velo Harmnix	1		V-SW
	032	Nylon Gt.2	1		
	040	Lequint Gt.	1		
026	000	Steel-str.Gt	1		
	008	12-str.Gt	2		
	009	Nylon+Steel	2		
	016	Mandolin	2		
	017	Mandolin 2	1		G-800
	018	Mandolin Trem	1		G-800
	032	Steel Gt.2	1		
027	000	Jazz Gt.	1	*	
	001	Mellow Gt.	2		
	008	Pedal Steel	1		
028	000	Clean Gt.	1		
	001	Clean Gt 2	2		G-800
	002	OpenHard Gt	2		G-800
	008	Chorus Gt.	2		
	009	JC Strat Gt	2		G-800
029	000	Muted Gt.	1		
	001	Muted Dis.Gt	1		
	002	Muted GT 2	1		G-800
	008	Funk Pop	1		
	016	Funk Gt.2	1		V-SW
030	000	Overdrive Gt	1		
031	000	DistortionGt	1		
	001	Dist. Gt2	2		
	002	Dazed Guitar	2		
	008	Feedback Gt.	2		
	009	Feedback Gt2	2		
	016	Power Guitar	2		
	017	Power Gt.2	2		
	018	5th Dist.	2		
	024	Rock Rhythm	2		
	025	Rock Rhythm2	2		
032	000	Gt.Harmonics	1		
	008	Gt. Feedback	1		
	016	Ac.Gt.Harmnx	1		
Bass					
033	000	Acoustic Bs.	2		
034	000	Fingered Bs.	1		
	001	Fingered Bs2	2		
	002	Jazz Bass	1		
035	000	Picked Bass	1		
	008	Mute PickBs.	1		
036	000	Fretless Bs.	1		
	001	Fretless Bs2	2		
	002	Fretless Bs3	2		
	003	Fretless Bs4	2		
	004	Syn Fretless	2		
	005	Mr.Smooth	2		
037	000	Slap Bass 1	1		
	008	Reso Slap	1		
038	000	Slap Bass 2	2		
039	000	Synth Bass 1	2		
	001	SynthBass101	1		
	008	Acid Bass	1		
	009	TB303 Bass	1		
	010	Tekno Bass	2		
	016	Reso SH Bass	1		
040	000	Synth Bass 2	2		
	001	SynthBass201	2		
	002	Modular Bass	2		
	003	Seq Bass	2		
	008	Beef FM Bass	2		
	009	X Wire Bass	2		
	016	Rubber Bass	2		
	017	SH101 Bass 1	1		
	018	SH101 Bass 2	1		
	019	Smooth Bass	2		
Strings / orchestra					
041	000	Violin	1		
	008	Slow Violin	1		
042	000	Viola	1		
043	000	Cello	1		
044	000	Contrabass	1		
045	000	Tremolo Str	1		
	008	Slow Tremolo	1		
	009	Suspense Str	2		
046	000	PizzicatoStr	1		
047	000	Harp	1		
048	000	Timpani	1		
Ensemble					
049	000	Strings	1		
	001	Strings 2	1		
	008	Orchestra	2		
	009	Orchestra 2	2		
	010	Tremolo Orch	2		
	011	Choir Str.	2		
	016	St.Strings	2		
	024	Velo Strings	2		
	032	Strings Oct	2		G-800
050	000	Slow Strings	1		
	001	SlowStrings2	1		
	008	Legato Str.	2		
	009	Warm Strings	2		
	010	St.Slow Str.	2		
051	000	Syn.Strings1	2		
	001	OB Strings	2		
	008	Syn.Strings3	2		
052	000	Syn.Strings2	2		
053	000	Choir Aahs	1		
	008	St.Choir	2		
	009	Mello Choir	2		
	032	Choir Aahs 2	1		
054	000	Voice Oohs	1		
055	000	SynVox	1		
	008	Syn.Voice	2		
056	000	OrchestraHit	2		
	008	Impact Hit	2		
	009	Philly Hit	2		
	010	Double Hit	2		
	016	Lo Fi Rave	2		
Brass					
057	000	Trumpet	1		
	001	Trumpet 2	1		
	008	Flugel Horn	1		
	024	Bright Tp.	2		
	025	Warm Tp.	2		
058	000	Trombone	1		
	001	Trombone 2	2		
059	000	Tuba	1		
	001	Tuba 2	1		
060	000	MutedTrumpet	1		
061	000	French Horns	1		V-SW
	001	Fr.Horn 2	2		
	008	Fr.Horn Solo	1		
	016	Horn Orch	2		
062	000	Brass 1	1		*
	008	Brass 2	2		
	016	Brass Fall	1		
	024	Brass Oct	2		G-800
063	000	Synth Brass1	2		
	001	Poly Brass	2		
	008	Synth Brass3	2		
	009	Quack Brass	2		
	016	Octave Brass	2		
064	000	Synth Brass2	2		
	001	Soft Brass	2		
	008	Synth Brass4	1		
	016	Velo Brass 1	2		
	017	Velo Brass 2	2		
Reed					
065	000	Soprano Sax	1		
066	000	Alto Sax	1		
	008	Hyper Alto	1		V-SW
	009	Alto Sax 2	1		G-800 V-SW

*: Same sound as in SC-55 map. **: Percussive sound which cannot be played melodically, use a note near C4 (note number 60).

PC	CC00	Instrument	Voix	Remarque
067	000	Tenor Sax	2	
	001	Tenor Sax 2	1	G-800 V-SW
	008	BreathyTenor	1	
068	000	Baritone Sax	1	
069	000	Oboe	1	
070	000	English Horn	1	
071	000	Bassoon	1	
072	000	Clarinet	1	
	008	Bs Clarinet	1	
Pipe				
073	000	Piccolo	1	
	008	Nay	1	G-800
	009	Nay Oct	2	G-800
074	000	Flute	1	
075	000	Recorder	1	
076	000	Pan Flute	2	
	008	Kawala	2	
	009	Kawala 2	1	G-800
	010	Kawala Oct	2	G-800
077	000	Bottle Blow	2	
078	000	Shakuhachi	2	
079	000	Whistle	1	
080	000	Ocarina	1	
Synth Lead				
081	000	Square Wave	2	
	001	Square	1	
	002	Hollow Mini	1	
	003	Mellow FM	2	
	004	CC Solo	2	
	005	Shmoog	2	
	006	LM Square	2	
	008	Sine Wave	1	
082	000	Saw Wave	2	
	001	Saw	1	
	002	Pulse Saw	2	
	003	Feline GR	2	
	004	Big Lead	2	
	005	Velo Lead	2	
	006	GR-300	2	
	007	LA Saw	1	
	008	Doctor Solo	2	
	016	Waspy Synth	2	
083	000	Syn.Calliope	2	
	001	Vent Synth	2	
	002	Pure PanLead	2	
084	000	Chiffer Lead	2	
085	000	Charang	2	
	008	Dist.Lead	2	
086	000	Solo Vox	2	
087	000	5th Saw Wave	2	
	001	Big Fives	2	
088	000	Bass & Lead	2	
	001	Big & Raw	2	
	002	Fat & Perky	2	
Synth Pad, etc.				
089	000	Fantasia	2	
	001	Fantasia 2	2	
090	000	Warm Pad	1	
	001	Thick Pad	2	
	002	Horn Pad	2	
	003	Rotary Strng	2	
	004	Soft Pad	2	
091	000	Polysynth	2	
	001	80's PolySyn	2	
092	000	Space Voice	1	
	001	Heaven II	2	
093	000	Bowed Glass	2	
094	000	Metal Pad	2	
	001	Tine Pad	2	
	002	Panner Pad	2	
095	000	Halo Pad	2	
096	000	Sweep Pad	1	
	001	Polar Pad	1	
	008	Converge	1	
	009	Shwimmer	2	
	010	Celestial Pd	2	
Synth SFX				
097	000	Ice Rain	2	
	001	Harmo Rain	2	
	002	African wood	2	
	008	Clavi Pad	2	
098	000	Soundtrack	2	
	001	Ancestral	2	
	002	Prologue	2	
	008	Rave	2	
099	000	Crystal	2	
	001	Syn Mallet	1	
	002	Soft Crystal	2	
	003	Round Glock	2	
	004	Loud Glock	2	
	005	GlockenChime	2	
	006	Clear Bells	2	
	007	ChristmasBel	2	
	008	Vibra Bells	2	
	009	Digi Bells	2	
	016	Choral Bells	2	
	017	Air Bells	2	
	018	Bell Harp	2	
	019	Gamelimba	2	
100	000	Atmosphere	2	
	001	Warm Atmos	2	
	002	Nylon Harp	2	
	003	Harpvox	2	
	004	HollowReleas	2	
	005	Nylon+Rhodes	2	
	006	Ambient Pad	2	
101	000	Brightness	2	
102	000	Goblin	2	
	001	Goblinson	2	
	002	50's Sci-Fi	2	
103	000	Echo Drops	1	
	001	Echo Bell	2	
	002	Echo Pan	2	
	003	Echo Pan 2	2	
	004	Big Panner	2	
	005	Reso Panner	2	
	006	Water Piano	2	
104	000	Star Theme	2	
	001	Star Theme 2	2	
Ethnic, etc.				
105	000	Sitar	1	
	001	Sitar 2	2	
	002	Detune Sitar	2	
	008	Tambra	1	
	016	Tamboura	2	
106	000	Banjo	1	
	001	Muted Banjo	1	
	008	Rabab	2	
	016	Gopichant	2	
	024	Oud	2	
	025	Oud 2	1	G-800
	026	Oud Tremolo	1	G-800
	027	Oud V-Switch	2	G-800
	028	Oud & Strings	2	G-800
107	000	Shamisen	1	
	001	Tsugaru	2	
108	000	Koto	1	
	008	Taisho Koto	1	
	016	Kanoon	2	
	017	Kanoon 2	1	G-800
	018	Kanoon Oct	2	G-800
	019	Kanoon & Choir	2	G-800
109	000	Kalimba	1	
110	000	Bagpipe	1	
	008	Mizmar	1	G-800
	009	Mizmar Oct	2	
	010	Mizmar Dual	2	G-800
111	000	Fiddle	1	
	008	Rababa	1	G-800
112	000	Shanai	1	
	001	Shanai 2	1	V-SW
	008	Pungi	1	
	016	Hichiriki	2	
Percussive				
113	000	Tinkle Bell	1	
	008	Bonang	1	
	009	Gender	1	
	010	Gamelan Gong	1	
	011	St.Gamelan	2	
	016	RAMA Cymbal	1	
114	000	Agogo	1	
	008	Atarigane	1	
115	000	Steel Drums	1	
116	000	Woodblock	1	
	008	Castanets	1	
117	000	Taiko	1	
	008	Concert BD	1	
118	000	Melo. Tom 1	1	
	001	Real Tom	2	
	008	Melo. Tom 2	1	
	009	Rock Tom	2	
119	000	Synth Drum	1	
	008	808 Tom	2	
	009	Elec Perc	1	
120	000	Reverse Cym.	1	
	001	Reverse Cym2	1	
	008	Rev.Snare 1	1	
	009	Rev.Snare 2	1	
	016	Rev.Kick 1	1	
	017	Rev.ConBD	1	
	024	Rev.Tom 1	1	
	025	Rev.Tom 2	1	
SFX				
121	000	Gt.FretNoise	1	
	001	Gt.Cut Noise	1	
	002	String Slap	1	
	003	Gt.CutNoise2	1	
	004	Dist.CutNoiz	1	
	005	Bass Slide	1	
	006	Pick Scrape	1	
122	000	Breath Noise	1	
	001	Fl.Key Click	1	
123	000	Seashore	1	
	001	Rain	1	
	002	Thunder	1	
	003	Wind	1	
	004	Stream	2	
	005	Bubble	2	
124	000	Bird	2	***
	001	Dog	1	***
	002	Horse-Gallop	1	***
	003	Bird 2	1	***
	004	Kitty	1	**
	005	Growl	1	**
125	000	Telephone 1	1	***
	001	Telephone 2	1	***
	002	DoorCreaking	1	***
	003	Door	1	***
	004	Scratch	1	***
	005	Wind Chimes	2	***
	007	Scratch 2	1	**
126	000	Helicopter	1	***
	001	Car-Engine	1	***
	002	Car-Stop	1	***
	003	Car-Pass	1	***
	004	Car-Crash	2	***
	005	Siren	1	***
	006	Train	1	***
	007	Jetplane	2	***
	008	Starship	2	***
	009	Burst Noise	2	***
127	000	Applause	2	***
	001	Laughing	1	***
	002	Screaming	1	***
	003	Punch	1	***
	004	Heart Beat	1	*
	005	Footsteps	1	***
	006	Applause 2	2	**
128	000	Gun Shot	1	***
	001	Machine Gun	1	***
	002	Lasergun	1	***
	003	Explosion	2	***

*: Même son que celui de la série SC-55 . **: Son percussif qui ne se prête pas pour des mélodies. Utilisez la note C4 (n° 60).

15.2 Tones SC-55 (Banks C & D)

PC	CC00	Instrument	Voix	Remarque
Piano				
001	000	Piano 1	1	
	008	Piano 1w	1	
	016	Piano 1d	1	
002	000	Piano 2	1	
	008	Piano 2w	1	
003	000	Piano 3	1	
	008	Piano 3w	1	
004	000	Honky-tonk	2	
	008	HonkyTonk w	2	
005	000	E.Piano 1	1	
	008	Detuned EP1	2	
	016	E.Piano 1v	2	
	024	60s E.Piano	1	
006	000	E.Piano 2	1	
	008	Detuned EP2	2	
	016	E.Piano 2v	2	
007	000	Harpsichord	1	
	008	Coupled Hps	2	
	016	Harpsi.w	1	
	024	Harpsi.o	2	
008	000	Clav.	1	
Chromatic percussion				
009	000	Celesta	1	
010	000	Glockenspl	1	
011	000	Music Box	1	
012	000	Vibraphone	1	
	008	Vib.w	1	
013	000	Marimba	1	
	008	Marimba w	1	
014	000	Xylophone	1	
015	000	Tubularbell	1	
	008	Church Bell	1	
	009	Carillon	1	
016	000	Santur	1	
Organ				
017	000	Organ 1	1	
	008	Detuned Or1	2	
	016	60's Organ1	1	
	032	Organ 4	2	
018	000	Organ 2	1	
	008	Detuned Or2	2	
	032	Organ 5	2	
019	000	Organ 3	2	
020	000	Church Org1	1	
	008	Church Org2	2	
	016	Church Org3	2	
021	000	Reed Organ	1	
022	000	Accordion F	2	
	008	Accordion I	2	
023	000	Harmonica	1	
024	000	Bandoneon	2	
Guitar				
025	000	Nylon Gt.	1	
	008	Ukulele	1	
	016	Nylon Gt.o	2	
	032	Nylon Gt.2	1	
026	000	Steel Gt.	1	
	008	12-str.Gt	2	
	016	Mandolin	1	
027	000	Jazz Gt.	1	
	008	Hawaiian Gt	1	
028	000	Clean Gt.	1	
	008	Chorus Gt.	2	
029	000	Muted Gt.	1	
	008	Funk Gt.	1	
	016	Funk Gt.2	1	
030	000	OverdriveGt	1	
031	000	Dist.Gt.	1	
	008	Feedback Gt	2	
032	000	Gt.Harmonix	1	
	008	Gt.Feedback	1	
Bass				
033	000	Acoustic Bs	1	
034	000	Fingered Bs	1	
035	000	Picked Bass	1	
036	000	Fretless Bs	1	
037	000	Slap Bass 1	1	
038	000	Slap Bass 2	1	
039	000	Syn.Bass 1	1	
	001	Syn.Bass101	1	
	008	Syn.Bass 3	1	
040	000	Syn.Bass 2	2	
	008	Syn.Bass 4	2	

PC	CC00	Instrument	Voix	Remarque
	016	Rubber Bass	2	
Strings / Orchestra				
041	000	Violin	1	
	008	Slow Violin	1	
042	000	Viola	1	
043	000	Cello	1	
044	000	Contrabass	1	
045	000	Tremolo Str	1	
046	000	Pizzicato	1	
047	000	Harp	1	
048	000	Timpani	1	
Ensemble				
049	000	Strings	1	
	008	Orchestra	2	
050	000	SlowStrings	1	
051	000	SynStrings1	1	
	008	SynStrings3	2	
052	000	SynStrings2	2	
053	000	Choir Aah	1	
	032	Choir Aahs2	1	
054	000	Voice Oohs	1	
055	000	SynVox	1	
056	000	Orchest.Hit	2	
Brass				
057	000	Trumpet	1	
058	000	Trombone	1	
	001	Trombone 2	2	
059	000	Tuba	1	
060	000	MuteTrumpet	1	
061	000	French Horn	2	
	001	Fr.Horn 2	2	
062	000	Brass 1	1	
	008	Brass 2	2	
063	000	Syn.Brass 1	2	
	008	Syn.Brass 3	2	
	016	Analog Brs1	2	
064	000	Syn.Brass 2	2	
	008	Syn.Brass 4	1	
	016	Analog Brs2	2	
Reed				
065	000	Soprano Sax	1	
066	000	Alto Sax	1	
067	000	Tenor Sax	1	
068	000	BaritoneSax	1	
069	000	Oboe	1	
070	000	EnglishHorn	1	
071	000	Bassoon	1	
072	000	Clarinet	1	
Pipe				
073	000	Piccolo	1	
074	000	Flute	1	
075	000	Recorder	1	
076	000	Pan Flute	1	
077	000	Bottle Blow	2	
078	000	Shakuhachi	2	
079	000	Whistle	1	
080	000	Ocarina	1	
Synth lead				
081	000	Square Wave	2	
	001	Square	1	
	008	Sine Wave	1	
082	000	Saw Wave	2	
	001	Saw	1	
	008	Doctor Solo	2	
083	000	SynCalliope	2	
084	000	ChifferLead	2	
085	000	Charang	2	
086	000	Solo Vox	2	
087	000	5th Saw	2	
088	000	Bass & Lead	2	
Synth Pad, etc.				
089	000	Fantasia	2	
090	000	Warm Pad	1	
091	000	Polysynth	2	
092	000	Space Voice	1	
093	000	Bowed Glass	2	
094	000	Metal Pad	2	
095	000	Halo Pad	2	
096	000	Sweep Pad	1	

PC	CC00	Instrument	Voix	Remarque
Synth SFX				
097	000	Ice Rain	2	
098	000	Soundtrack	2	
099	000	Crystal	2	
	001	Syn Mallet	1	
100	000	Atmosphere	2	
101	000	Brightness	2	
102	000	Goblin	2	
103	000	Echo Drops	1	
	001	Echo Bell	2	
	002	Echo Pan	2	
104	000	Star Theme	2	
Ethnic, etc.				
105	000	Sitar	1	
	001	Sitar 2	2	
106	000	Banjo	1	
107	000	Shamisen	1	
108	000	Koto	1	
	008	Taisho Koto	2	
109	000	Kalimba	1	
110	000	Bagpipe	1	
111	000	Fiddle	1	
112	000	Shanai	1	
Percussive				
113	000	Tinkle Bell	1	
114	000	Agogo	1	
115	000	Steel Drums	1	
116	000	Woodblock	1	
	008	Castanets	1	
117	000	Taiko	1	
	008	Concert BD	1	
118	000	Melo. Tom 1	1	
	008	Melo. Tom 2	1	
119	000	Synth Drum	1	
	008	808 Tom	1	
	009	Elec Perc	1	
120	000	Reverse Cym	1	
SFX				
121	000	Gt.FretNoiz	1	
	001	Gt.CutNoise	1	
	002	String Slap	1	
122	000	BreathNoise	1	
	001	Fl.KeyClick	1	
123	000	Seashore	1	
	001	Rain	1	
	002	Thunder	1	
	003	Wind	1	
	004	Stream	2	
	005	Bubble	2	
124	000	Bird	2	
	001	Dog	1	
	002	HorseGallop	1	
	003	Bird 2	1	
125	000	Telephone 1	1	
	001	Telephone 2	1	
	002	Creaking	1	
	003	Door	1	
	004	Scratch	1	
	005	Wind Chimes	2	
126	000	Helicopter	1	
	001	Car-Engine	1	
	002	Car-Stop	1	
	003	Car-Pass	1	
	004	Car-Crash	2	
	005	Siren	1	
	006	Train	1	
	007	Jetplane	2	
	008	Starship	2	
	009	Burst Noise	2	
127	000	Applause	2	
	001	Laughing	1	
	002	Screaming	1	
	003	Punch	1	
	004	Heart Beat	1	
	005	Footsteps	1	
128	000	Gun Shot	1	
	001	Machine Gun	1	
	002	Lasergun	1	
	003	Explosion	2	

15.3 Tones SC-55 (CM-64 Tones)

PC	CC00	Instrument	Voix	Remarque
001	126	Piano 2	1	
002	126	Piano 2	1	
003	126	Piano 2	1	
004	126	Honky-tonk	2	
005	126	Piano 1	1	
006	126	Piano 2	1	
007	126	Piano 2	1	
008	126	E.Piano 1	1	
009	126	Detuned EP1	2	
010	126	E.Piano 2	1	
011	126	Steel Gt.	1	
012	126	Steel Gt.	1	
013	126	12-str.Gt	2	
014	126	Funk Gt.	1	
015	126	Muted Gt.	1	
016	126	Slap Bass 1	1	
017	126	Slap Bass 1	1	
018	126	Slap Bass 1	1	
019	126	Slap Bass 1	1	
020	126	Slap Bass 2	1	
021	126	Slap Bass 2	1	
022	126	Slap Bass 2	1	
023	126	Slap Bass 2	1	
024	126	Fingered Bs	1	
025	126	Fingered Bs	1	
026	126	Picked Bass	1	
027	126	Picked Bass	1	
028	126	Fretless Bs	1	
029	126	Acoustic Bs	1	
030	126	Choir Aahs	1	
031	126	Choir Aahs	1	
032	126	Choir Aahs	1	
033	126	Choir Aahs	1	
034	126	SlowStrings	1	
035	126	Strings	1	
036	126	SynStrings3	2	
037	126	SynStrings3	2	
038	126	Organ 1	1	
039	126	Organ 1	1	
040	126	Organ 1	1	
041	126	Organ 2	1	
042	126	Organ 1	1	
043	126	Organ 1	1	
044	126	Organ 2	1	
045	126	Organ 2	1	
046	126	Organ 2	1	
047	126	Trumpet	1	
048	126	Trumpet	1	
049	126	Trombone	1	
050	126	Trombone	1	
051	126	Trombone	1	
052	126	Trombone	1	
053	126	Trombone	1	
054	126	Trombone	1	
055	126	Alto Sax	1	
056	126	Tenor Sax	1	
057	126	BaritoneSax	1	
058	126	Alto Sax	1	
059	126	Brass 1	1	
060	126	Brass 1	1	
061	126	Brass 2	2	
062	126	Brass 2	2	
063	126	Brass 1	1	
064	126	Orchest.Hit	2	
001	127	Acou Piano1	1	
002	127	Acou Piano2	1	
003	127	Acou Piano3	1	
004	127	Elec Piano1	1	
005	127	Elec Piano2	1	
006	127	Elec Piano3	1	
007	127	Elec Piano4	1	
008	127	Honkytonk	2	
009	127	Elec Org 1	1	
010	127	Elec Org 2	2	
011	127	Elec Org 3	1	
012	127	Elec Org 4	1	
013	127	Pipe Org 1	2	
014	127	Pipe Org 2	2	
015	127	Pipe Org 3	2	
016	127	Accordion	2	
017	127	Harpsi 1	1	
018	127	Harpsi 2	2	
019	127	Harpsi 3	1	
020	127	Clavi 1	1	
021	127	Clavi 2	1	
022	127	Clavi 3	1	

PC	CC00	Instrument	Voix	Remarque
023	127	Celesta 1	1	
024	127	Celesta 2	1	
025	127	Syn Brass 1	2	
026	127	Syn Brass 2	2	
027	127	Syn Brass 3	2	
028	127	Syn Brass 4	2	
029	127	Syn Bass 1	1	
030	127	Syn Bass 2	2	
031	127	Syn Bass 3	2	
032	127	Syn Bass 4	1	
033	127	Fantasy	2	
034	127	Harmo Pan	2	
035	127	Chorale	1	
036	127	Glasses	2	
037	127	Soundtrack	2	
038	127	Atmosphere	2	
039	127	Warm Bell	2	
040	127	Funny Vox	1	
041	127	Echo Bell	2	
042	127	Ice Rain	2	
043	127	Oboe 2001	2	
044	127	Echo Pan	2	
045	127	Doctor Solo	2	
046	127	School Daze	1	
047	127	Bellsinger	1	
048	127	Square Wave	2	
049	127	Str Sect 1	1	
050	127	Str Sect 2	1	
051	127	Str Sect 3	1	
052	127	Pizzicato	1	
053	127	Violin 1	1	
054	127	Violin 2	1	
055	127	Cello 1	1	
056	127	Cello 2	1	
057	127	Contrabass	1	
058	127	Harp 1	1	
059	127	Harp 2	1	
060	127	Guitar 1	1	
061	127	Guitar 2	1	
062	127	Elec Gtr 1	1	
063	127	Elec Gtr 2	1	
064	127	Sitar	2	
065	127	Acou Bass 1	1	
066	127	Acou Bass 2	1	
067	127	Elec Bass 1	1	
068	127	Elec Bass 2	1	
069	127	Slap Bass 1	1	
070	127	Slap Bass 2	1	
071	127	Fretless 1	1	
072	127	Fretless 2	1	
073	127	Flute 1	1	
074	127	Flute 2	1	
075	127	Piccolo 1	1	
076	127	Piccolo 2	2	
077	127	Recorder	1	
078	127	Pan Pipes	1	
079	127	Sax 1	1	
080	127	Sax 2	1	
081	127	Sax 3	1	
082	127	Sax 4	1	
083	127	Clarinet 1	1	
084	127	Clarinet 2	1	
085	127	Oboe	1	
086	127	Engl Horn	1	
087	127	Bassoon	1	
088	127	Harmonica	1	
089	127	Trumpet 1	1	
090	127	Trumpet 2	1	
091	127	Trombone 1	2	
092	127	Trombone 2	2	
093	127	Fr Horn 1	2	
094	127	Fr Horn 2	2	
095	127	Tuba	1	
096	127	Brs Sect 1	1	
097	127	Brs Sect 2	2	
098	127	Vibe 1	1	
099	127	Vibe 2	1	
100	127	Syn Mallet	1	
101	127	Windbell	2	
102	127	Glock	1	
103	127	Tube Bell	1	
104	127	Xylophone	1	
105	127	Marimba	1	
106	127	Koto	1	
107	127	Sho	2	
108	127	Shakuhachi	2	
109	127	Whistle 1	2	
110	127	Whistle 2	1	

PC	CC00	Instrument	Voix	Remarque
111	127	Bottleblow	2	
112	127	Breathpipe	1	
113	127	Timpani	1	
114	127	Melodic Tom	1	
115	127	Deep Snare	1	
116	127	Elec Perc 1	1	
117	127	Elec Perc 2	1	
118	127	Taiko	1	
119	127	Taiko Rim	1	
120	127	Cymbal	1	
121	127	Castanets	1	
122	127	Triangle	1	
123	127	Orche Hit	1	
124	127	Telephone	1	
125	127	Bird Tweet	1	
126	127	OneNote Jam	1	
127	127	Water Bell	2	
128	127	Jungle Tune	2	

Numéros de programme des Drum Sets G-800

1	STANDARD 1
2	STANDARD 2
9	ROOM
17	POWER
25	ELECTRONIC
26	TR-808/909
27	DANCE
33	JAZZ
41	BRUSH
49	ORCHESTRA
50	ETHNIC
51	KICK & SNARE
52	ARABIC
57	SFX
58	RHYTHM FX

SC-55 Drum Set program change map

1	STANDARD
9	ROOM
17	POWER
25	ELECTRONIC
26	TR-808
33	JAZZ
41	BRUSH
49	ORCHESTRA
57	SFX

15.4 Tones GM

Piano

Tone #	Pg#	CC0#	Tone Name
A11	1	00	Piano 1
A12	2	00	Piano 2
A13	3	00	Piano 3
A14	4	00	Honky-tonk
A15	5	00	E.Piano 1
A16	6	00	E.Piano 2
A17	7	00	Harpsichord
A18	8	00	Clav.

Chr Perc.

Tone #	Pg#	CC0#	Tone Name
A21	9	00	Celesta
A22	10	00	Glockenspiel
A23	11	00	Music Box
A24	12	00	Vibraphone
A25	13	00	Marimba
A26	14	00	Xylophone
A27	15	00	Tubular-bell
A28	16	00	Santur

Organ

Tone #	Pg#	CC0#	Tone Name
A31	17	00.	Organ 1
A32	18	00	Organ 2
A33	19	00	Organ 3
A34	20	00	Church Org.1
A35	21	00	Reed Organ
A36	22	00	Accordion Fr
A37	23	00	Harmonica
A38	24	00	Bandoneon

Guitar

Tone #	Pg#	CC0#	Tone Name
A41	25	00	Nylon-str.Gt
A42	26	00	Steel-str.Gt
A43	27	00	Jazz Gt.
A44	28	00	Clean Gt
A45	29	00	Muted Gt.
A46	30	00	Overdrive Gt1
A47	31	00	DistortionGt1
A48	32	00	Gt.Harmonics

Bass

Tone #	Pg#	CC0#	Tone Name
A51	33	00	Acoustic Bs.
A52	34	00	Fingered Bs.
A53	35	00	Picked Bs.
A54	36	00	Fretless Bs.
A55	37	00	Slap Bass 1
A56	38	00	Slap Bass 2
A57	39	00	Synth Bass 1
A58	40	00	Synth Bass 2

Strings

Tone #	Pg#	CC0#	Tone Name
A61	41	00	Violin
A62	42	00	Viola
A63	43	00	Cello
A64	44	00	Contrabass
A65	45	00	Tremolo Str
A66	46	00	PizzicatoStr
A67	47	00	Harp
A68	48	00	Timpani

Tone# = Group / Bank / Number / Variation

Ensemble

Tone #	Pg#	CC0#	Tone Name
A71	49	00	Strings
A72	50	00	Slow Strings
A73	51	00	Syn.Strings1
A74	52	00	Syn.Strings2
A75	53	00	Choir Aahs
A76	54	00	Voice Oohs
A77	55	00	SynVox
A78	56	00	OrchestraHit

Brass

Tone #	Pg#	CC0#	Tone Name
A81	57	00	Trumpet
A82	58	00	Trombone
A83	59	00	Tuba
A84	60	00	MutedTrumpet
A85	61	00	French Horn
A86	62	00	Brass 1
A87	63	00	Synth Brass1
A88	64	00	Synth Brass2

Reed

Tone #	Pg#	CC0#	Tone Name
B11	65	00	Soprano Sax
B12	66	00	Alto Sax
B13	67	00	Tenor Sax
B14	68	00	Baritone Sax
B15	69	00	Oboe
B16	70	00	English Horn
B17	71	00	Bassoon
B18	72.	00	Clarinet

Pipe

Tone #	Pg#	CC0#	Tone Name
B21	73	00	Piccolo
B22	74	00	Flute
B23	75	00	Recorder
B24	76	00	Pan Flute
B25	77	00	Bottle Blow
B26	78	00	Shakuhachi
B27	79	00	Whistle
B28	80	00	Ocarina

Synth Lead

Tone #	Pg#	CC0#	Tone Name
B31	81	00	Square Wave
B32	82	00	Saw Wave
B33	83	00	Syn.Calliope
B34	84	00	Chiffer Lead
B35	85	00	Charang
B36	86	00	Solo Vox
B37	87	00	5th Saw Wave
B38	88	00	Bass & Lead

Synth Pad

Tone #	Pg#	CC0#	Tone Name
B41	89	00	Fantasia
B42	90	00	Warm Pad
B43	91	00	Polysynth
B44	92	00	Space Voice
B45	93	00	Bowed Glass
B46	94	00	Metal Pad
B47	95	00	Halo Pad
B48	96	00	Sweep Pad

Pg# = MIDI Program Change Number (1-128)

Synth Sfx

Tone #	Pg#	CC0#	Tone Name
B51	97	00	Ice Rain
B52	98	00	Soundtrack
B53	99	00	Crystal
B54	100	00	Atmosphere
B55	101	00	Brightness
B56	102	00	Goblin
B57	103	00	Echo Drops
B58	104	00	Star Theme

Ethnic Misc

Tone #	Pg#	CC0#	Tone Name
B61	105	00	Sitar
B62	106	00	Banjo
B63	107	00	Shamisen
B64	108	00	Koto
B65	109	00	Kalimba
B66	110	00	Bag Pipe
B67	111	00	Fiddle
B68	112	00	Shanai

Percussive

Tone #	Pg#	CC0#	Tone Name
B71	113	00	Tinkle Bell
B72	114	00	Agogo
B73	115	00	Steel Drums
B74	116	00	Woodblock
B75	117	00	Taiko
B76	118	00	Melo. Tom 1
B77	119	00	Synth Drum
B78	120	00	Reverse Cym.

Sfx

Tone #	Pg#	CC0#	Tone Name
B81	121	00	Gt.FretNoise
B82	122	00	Breath Noise
B83	123	00	Seashore
B84	124	00	Bird
B85	125	00	Telephone 1
B86	126	00	Helicopter
B87	127	00	Applause
B88	128	00	Gun Shot

DRUM SETS

Drum Set#	Pg#	CC0#	Set Name
1	1	00	Standard
2	9	00	Room
3	17	00	Power
4	25	00	Electronic
5	26	00	TR-808
6	41	00	Brush
7	49	00	Orchestra
8	57	00	SFX
9	33	00	Jazz

CC0#= MIDI Control Change 0, value (0~127)

15.5 Tones GS

Piano

Tone #	Pg#	CC0#	Tone Name
A11	**1**	**00**	**Piano 1**
A111		08	Piano 1w
A112		16	Piano 1d
A12	**2**	**00**	**Piano 2**
A121		08	Piano 2w
A13	3	00	Piano 3
A131		08	Piano 3w
A14	**4**	**00**	**Honky-tonk**
A141		08	Honky-tonk w
A15	**5**	**00**	**E.Piano 1**
A151		08	Detuned EP 1
A152		16	E.Piano 1v
A154		24	60's E.Piano
A16	**6**	**00**	**E.Piano 2**
A161		08	Detuned EP 2
A162		16	E.Piano 2v
A17	**7**	**00**	**Harpsichord**
A171		08	Coupled Hps.
A172		16	Harpsi.w
A173		24	Harpsi.o
A18	**8**	**00**	**Clav.**

Chr Perc.

Tone #	Pg#	CC0#	Tone Name
A21	**9**	**00**	**Celesta**
A22	**10**	**00**	**Glockenspiel**
A23	**11**	**00**	**Music Box**
A24	**12**	**00**	**Vibraphone**
A241		08	Vib.w
A25	**13**	**00**	**Marimba**
A251		08	Marimba w
A26	**14**	**00**	**Xylophone**
A27	**15**	**00**	**Tubular-bell**
A271		08	Church Bell
A272		09	Carillon
A28	**16**	**00**	**Santur**

Organ

Tone #	Pg#	CC0#	Tone Name
A31	**17**	**00**	**Organ 1**
A311		08	Detuned Or.1
A312		16	60's Organ 1
A313		32	Organ 4
A32	**18**	**00**	**Organ 2**
A321		08	Detuned Org.2
A322		32	Organ 5
A33	**19**	**00**	**Organ 3**
A34	**20**	**00**	**Church Org.1**
A341		08	Church Org.2
A342		16	Church Org.3
A35	**21**	**00**	**Reed Organ**
A36	**22**	**00**	**Accordion Fr**
A361		08	Accordion It
A37	**23**	**00**	**Harmonica**
A38	**24**	**00**	**Bandoneon**

Guitar

Tone #	Pg#	CC0#	Tone Name
A41	**25**	**00**	**Nylon-str.Gt**
A411		08	Ukulele
A412		16	Nylon Gt.o
A414		32	Nylon Gt.2
A42	**26**	**00**	**Steel-str.Gt**
A421		08	12-str.Gt
A423		16	Mandolin
A43	**27**	**00**	**Jazz Gt.**
A431		08	Hawaiian Gt.
A44	**28**	**00**	**Clean Gt**
A441		08	Chorus Gt.
A45	**29**	**00**	**Muted Gt.**
A451		08	Funk Gt.
A452		16	Funk Gt.2
A46	**30**	**00**	**Overdrive Gt1**
A47	**31**	**00**	**DistortionGt1**
A471		08	Feedback Gt.
A48	**32**	**00**	**Gt.Harmonics**
A481		08	Gt. Feedback

Bass

Tone #	Pg#	CC0#	Tone Name
A51	**33**	**00**	**Acoustic Bs.**
A52	**34**	**00**	**Fingered Bs.**
A53	**35**	**00**	**Picked Bs**
A54	**36**	**00**	**Fretless Bs.**
A55	**37**	**00**	**Slap Bass 1**
A56	**38**	**00**	**Slap Bass 2**
A57	**39**	**00**	**Synth Bass 1**
A571		01	SynthBass101
A572		08	Synth Bass 3
A58	**40**	**00**	**Synth Bass 2**
A582		08	Synth Bass 4
A583		16	Rubber Bass

Strings

Tone #	Pg#	CC0#	Tone Name
A61	**41**	**00**	**Violin**
A611		08	Slow Violin
A62	**42**	**00**	**Viola**
A63	**43**	**00**	**Cello**
A64	**44**	**00**	**Contrabass**
A65	**45**	**00**	**Tremolo Str**
A66	**46**	**00**	**PizzicatoStr**
A67	**47**	**00**	**Harp**
A68	**48**	**00**	**Timpani**

Ensemble

Tone #	Pg#	CC0#	Tone Name
A71	**49**	**00**	**Strings**
A711		08	Orchestra
A72	**50**	**00**	**Slow Strings**
A73	**51**	**00**	**Syn.Strings1**
A731		08	Syn.Strings3
A74	**52**	**00**	**Syn.Strings2**
A75	**53**	**00**	**Choir Aahs**
A751		32	Choir Aahs 2
A76	**54**	**00**	**Voice Oohs**
A77	**55**	**00**	**SynVox**
A78	**56**	**00**	**OrchestraHit**

Brass

Tone #	Pg#	CC0#	Tone Name
A81	**57**	**00**	**Trumpet**
A82	**58**	**00**	**Trombone**
A821		01	Trombone 2
A83	**59**	**00**	**Tuba**
A84	**60**	**00**	**MutedTrumpet**
A85	**61**	**00**	**French Horn**
A851		01	French Horn 2
A86	**62**	**00**	**Brass 1**
A861		08	Brass 2
A87	**63**	**00**	**Synth Brass1**
A871		08	Synth Brass3
A872		16	AnalogBrass1
A88	**64**	**00**	**Synth Brass2**
A881		08	Synth Brass4

Reed

Tone #	Pg#	CC0#	Tone Name
B11	**65**	**00**	**Soprano Sax**
B12	**66**	**00**	**Alto Sax**
B13	**67**	**00**	**Tenor Sax**
B14	**68**	**00**	**Baritone Sax**
B15	**69**	**00**	**Oboe**
B16	**70**	**00**	**English Horn**
B17	**71**	**00**	**Bassoon**
B18	**72.**	**00**	**Clarinet**

Pipe

Tone #	Pg#	CC0#	Tone Name
B21	**73**	**00**	**Piccolo**
B22	**74**	**00**	**Flute**
B23	**75**	**00**	**Recorder**
B24	**76**	**00**	**Pan Flute**
B25	**77**	**00**	**Bottle Blow**
B26	**78**	**00**	**Shakuhachi**
B27	**79**	**00**	**Whistle**
B28	**80**	**00**	**Ocarina**

Synth Lead

Tone #	Pg#	CC0#	Tone Name
B31	**81**	**00**	**Square Wave**
B311		01	Square
B312		08	Sine Wave
B32	**82**	**00**	**Saw Wave**
B321		01	Saw
B322		08	Doctor Solo
B33	**83**	**00**	**Syn.Calliope**
B34	**84**	**00**	**Chiffer Lead**
B35	**85**	**00**	**Charang**
B36	**86**	**00**	**Solo Vox**
B37	**87**	**00**	**5th Saw Wave**
B38	**88**	**00**	**Bass & Lead**

Synth Pad

Tone #	Pg#	CC0#	Tone Name
B41	**89**	**00**	**Fantasia**
B42	**90**	**00**	**Warm Pad**
B43	**91**	**00**	**Polysynth**
B44	**92**	**00**	**Space Voice**
B45	**93**	**00**	**Bowed Glass**
B46	**94**	**00**	**Metal Pad**
B47	**95**	**00**	**Halo Pad**
B48	**96**	**00**	**Sweep Pad**

Synth Sfx

Tone #	Pg#	CC0#	Tone Name
B51	**97**	**00**	**Ice Rain**
B52	**98**	**00**	**Soundtrack**
B53	**99**	**00**	**Crystal**
B531		01	Syn Mallet
B54	**100**	**00**	**Atmosphere**
B55	**101**	**00**	**Brightness**
B56	**102**	**00**	**Goblin**
B57	**103**	**00**	**Echo Drops**
B571		01	Echo Bell
B572		02	Echo Pan
B58	**104**	**00**	**Star Theme**

Ethnic Misc

Tone #	Pg#	CC0#	Tone Name
B61	**105**	**00**	**Sitar**
B611		01	Sitar 2
B62	**106**	**00**	**Banjo**
B63	**107**	**00**	**Shamisen**
B64	**108**	**00**	**Koto**
B641		08	Taisho Koto
B65	**109**	**00**	**Kalimba**
B66	**110**	**00**	**Bag Pipe**
B67	**111**	**00**	**Fiddle**
B68	**112**	**00**	**Shanai**

Percussive

Tone #	Pg#	CC0#	Tone Name
B71	**113**	**00**	**Tinkle Bell**
B72	**114**	**00**	**Agogo**
B73	**115**	**00**	**Steel Drums**
B74	**116**	**00**	**Woodblock**
B741		08	Castanets
B75	**117**	**00**	**Taiko**
B751		08	Concert BD
B76	**118**	**00**	**Melo. Tom 1**
B761		08	Melo. Tom 2
B77	**119**	**00**	**Synth Drum**
B771		08	808 Tom
B772		09	Elec Perc
B78	**120**	**00**	**Reverse Cym.**

Sfx

Tone #	Pg#	CC0#	Tone Name
B81	**121**	**00**	**Gt.FretNoise**
B811		01	Gt.Cut Noise
B812		02	String Slap
B82	**122**	**00**	**Breath Noise**
B821		01	Fl.Key Click
B83	**123**	**00**	**Seashore**
B831		01	Rain
B832		02	Thunder
B833		03	Wind
B834		05	Bubble
B84	**124**	**00**	**Bird**
B841		01	Dog
B842		02	Horse-Gallop
B843		03	Bird 2
B85	**125**	**00**	**Telephone 1**
B851		01	Telephone 2
B852		02	DoorCreaking
B853		03	Door
B854		04	Scratch
B86	**126**	**00**	**Helicopter**
B861		01	Car-Engine
B862		02	Car-Stop
B863		03	Car-Pass
B864		04	Car-Crash
B865		05	Siren
B866		06	Train
B867		07	Jetplane
B868		08	Starship
B869		09	Burst Noise
B87	**127**	**00**	**Applause**
B871		02	Screaming
B872		03	Punch
B873		04	Heart Beat
B874		05	Footsteps
B88	**128**	**00**	**Gun Shot**
B881		01	Machine Gun
B882		02	Lasergun
B883		03	Explosion

DRUM SETS

Drum Set#	Pg#	CC0#	Set Name
1	**1**	**00**	**Standard**
2	**9**	**00**	**Room**
3	**17**	**00**	**Power**
4	**25**	**00**	**Electronic**
5	**26**	**00**	**TR-808**
6	**41**	**00**	**Brush**
7	**49**	**00**	**Orchestra**
8	**57**	**00**	**SFX**
9 *	**33**	**00**	**Jazz**

* (Only via MIDI)

Tone# = Group / Bank / Number / Variation

Pg# = MIDI Program Change Number (1-128)

CC0#= MIDI Control Change 0 , value (0-127)

Bold: Capital Tones

16. Index

A

A. Bass, 38
A. Drums, 38
Absolute, 150
AC(compagnement), 38
Acc, 52, 93
Accompagnement, 37
Accord, 36
  Zone, 39
Advanced, 42
Ajouter
  Comm. de contrôle, 124
  Notes, 124
All, 34, 60
All Song, 11, 69
Alteration, 95
Arabe (gamme), 101
Armure de temps, 113
Arr, 53, 85
Arranger, 37
  Chord mode, 40
  Hold, 41
  Note To, 63
  Réglages, 93
  Tones, 53
  Toucher, 96
Assign Left/Right, 39
Astérisque, 115
Attack, 89
Auto Tempo, 52
Autoload, 49
Avancer, 70

B

Backup, 157
Balance, 77
  Section, 79
Bank, 28
Bank Select, 75
Banque (sélection), 75
Base, canal de, 146
Basic, 42
Basic channel, 146
Batterie (hauteur), 126
Boucle, 106
Boutons, 20
Break Mute, 46

C

Change
  Durée, 135
  Styles, 64
  Toucher, 135
Chargement
  User Style Set, 56
Chord
  Family Assign, 94
  Séquenceur, 63
Chorus, 81, 127
Clônes, 110
Coarse, 90
Comm. de contrôle, 124
Commandes, 20
Commutateur, 83
  Toucher, 97
Commutateur au pied, 35, 96
Compatibilité, 161
Connexions, 10
Contraste, 15
Contrôle, 124
  Externe, 131
Contrôles, 33
Copier
  Mode, 122
  Styles existants, 120
CPT, 94
Curseurs, 77
Cutoff Freq, 87

D

Decay, 89
Delay, 81
Delete, 139
  Disquettes, 160
Démos, 10
Déplacer, 135
Direct, 23
Disk
  Copy, 157
  Format, 66
Disquette
  Effacer, 160
  Insertion, 11
Division, 109
DP-2, 4
Drum
  Variation, 45
Drum Set, 31
  Note pitch, 126
  Sélection (User Stl), 125
Dsk, 120
Durée, 135
Dynamic Arranger, 47, 96

E

Echantillons, 152
Ecran
  Contraste, 15
  Symboles, 30
Edition
  Parts, 86
  User Style, 124
Effacer, 134
Effets, 81
  Réglages, 81
Egaliseur, 83
  Actif/coupé (Parts), 83
Ending, 42, 44
Enregistrement, 63, 67
Env
  Attack, 89
  Decay, 89
  Release, 89
Envelope, 88
Erase, 133, 134
  Record, 111
Etouffer, 74, 80, 118
Exit, 17
Expression, 100, 127
Expression (pédale), 35
Externe, contrôleur, 131
Extra Bender, 33
  Control, 100

F

Fade in/out, 47
Family, 94
FC-7, 4
Features, 1
Fill
  In Rit, 44
  Rit, 93
  Rit (valeur), 93
Fill In, 43
Filter, 87
Filtre, 148
Fine, 90
Flanger, 82
Foctions de jeu, 33
Fonction, touches de, 19
Footswitch, 35
  Fonctions, 96
Formater disquette, 66
FreePanl, 59
Full, 95

G

Gamme, 101
Gate Time, 135
GM/GS (mode), 66
Group, 28

H

Half Bar, 44
Hauteur, 126
High, 97
High Limit, 151
Hold
  Arranger, 41
  Commutateur, 35
  Keyboard Mode, 27
  Performance Memory, 62

I

Initialiser, 160
Insertion, 134, 137
Int, 34, 120
Intelligent, 41
Into, 123
Intro, 41, 44
Inversion, 41
Isoler, 73

J

Jeu, fonctions, 33
JS-30, 152

K

Kbd Scale, 101
Key, 111
Keyboard
  Mode Hold, 27

L

Layer, 24
Length, 114
Limit
  High/Low, 151
Link, 76
Load
  Factory Setup, 160
  MIDI Set, 155
Local, 151
Lock, 52
Longueur, 114
Loop, 71
Low, 97
Low Limit, 151
Lower, 23
Lyrics, 70

M

M.Bass, 23
M.Drums, 23, 27
Maintien, 35
Majeur, 43
Markers, 71
Master (page), 17
Master Tune, 36
Max, 97
Medium, 97
Mélangeur, 79
Melody Intelligence, 46, 91
Mémoire
  Verrouillage, 57
Mémoriser Prf. Mem., 59
Memory Protect, 57
Merge, 111
Mesure, 113
Métronome, 36, 103, 119
Microscope, 135

MIDI, 141
  Bornes A/B, 142
  Canal de Base, 146
  Canaux, 130, 143
  Données pour User Stl, 129
  Filtres, 148
  NTA, 146
  Programmer User Styles, 128
  Réception, 145
  Recorder, 147
  Set, 154
  Set, mémorisation, 154
  Shift, 149
  Style Select, 147
  Switch (TX/RX), 148
  Synchronisation, 129, 153
  Toucher, 152
  Transmission, 148
  Transposition, 34
  Zone, 151
Min, 97
Mineur, 43
Minus One, 72
Mix, 122
Mixer, 79
Mode, 110
Modes, 18
Modulation, 33, 87
Mono(phonique), 98
Motif
  Bouclé, 106
  Simple (un coup), 106
Motifs, 105
Move (Shift), 135
Music Style, 37
  Sélection, 48
  Stop, 42
  Tempo, 51
Mute
  Part, 80
  Song Parts, 74
  User Style, 118

N

Natural, 95
Navigation, 19
Négatif, 20
New, 75
Nom, 58, 68
  Fichiers sur disqu., 159
  User Style, 117
Note To Arranger, 63
NPNR, 142
NPR, 142
NRPN, 142
NTA, 63, 146
Numéro, 28

O

Octave Up/Down, 35
Old, 75
One Touch, 45
Options, 4

P

Page
  Barre de déroulement, 18
  Haut/Bas, 21
Panneau
  Arrière, 15
  Avant, 12
Panoramique, 80
Panpot, 127
Param, 60
Paroles, 70
Part, 109
  Balance, 77
  Edition, 86
  Fenêtre d'informations, 18
  Mute, 80
  RX, 143
  Sélection, 21
Parts Directs, 23
  Sélection, 23
  Tones, 28
Pas-à-pas, 137
Patterns, 105
Performance Memory, 57
  Hold, 62
  Nom, 58
  Sélection, 59
Piano numérique, 153
Piano Style, 40
Piste, 106, 109, 115
Pitch
  Drum Set Note, 126
Pitch Bend, 33
  Plage, 99
Play
  Chord Sequence, 65
Poly(phonique), 98
Portamento, 99
Positif, 20
Prf, 32, 53, 85, 89

Q

Quantize, 112, 135

R

Ralentissement, 93
Realtime, 23
Record
  Chord Sequencer, 63
  Erase, 111
  Merge, 111
  Mode (User Stl), 110
Recorder, 66
  Entrées MIDI, 147
  Tempo, 72
Reculer, 70
Refaire, 116
Réglages, 57
Relative, 150
Release, 89
Rembobiner, 70
Rename
  Fichiers, 159
Repères, 71
Replace, 122
Reproduction, 65
  Song, 68
Reset
  Arranger, 47
  Recorder, 70
Resonance, 88
Resume, 60
Retry, 61
Reverb, 81, 127
Rit, 44, 93
  Fill (valeur), 93
  Fill-In, 44
  Tempo, 52
  Valeur, 93
Ritardando, 93
Rnd, 80
Roll, 27
  Résolution, 98
RPN, 142
RX
  Canal, 145
  Parts, 143
  Velo, 152

S

Samples, 152
Sauvegarde
  Performance Memory, 57, 59
  User Style, 117
  User Style Set, 55
  User Styles, 54
Save
  MIDI Set, 155
Scission, 25
Secours (disquette), 157
Sélection
  Music Styles, 48
  Parts, 21
  Performance Memory, 59
Septième, 43
Set
  Song, 103
Shared, 114
Shift, 19, 135
  MIDI, 149
Single, 114
SMF, 72
  Minus One, 72
Sng, 32, 84, 89
Soft Thru, 153
Solo, 73, 74
Song, 34
  Nom, 68
  Reproduction, 68
  Sets, 103
  Volume, 75
Sorties, 15
Source, 83, 102
  General, 89
  Switch, 89
Split, 25
  Point, 25
  Upper2, 26
Standard, 40
Standard MIDI File, 72
Start/Stop, 41
Status, 74, 118
Step, 137
Stéréo (position), 80
Stl Change, 64
Stop
  Music Style, 42
Style
  Canal, 147
  Change, 64
  Programmation, 105
Style Change, 64
Style Select, 147
Superposition, 24
Supprimer, 139
Sustain, pédale, 35
Switch, 83
Symboles affichés, 30
Synchronisation, 129, 153
SysEx, 142

T

Tacet, 46
Tap Tempo, 51
Tempérament, 101
Tempo, 51, 115
  Acc, 52
  Auto, 52
  Change, 93
  Dial, 51
  Fenêtre, 17
  Lock, 52
  Préprogrammé, 128
  Recorder, 72
  Rit, 52
  Tap, 51
  User Style, 115
Time Signature, 113
To Original, 43
To Variation, 43
Tonalité, 111
Tone
  Arranger, 53
  Change, 31, 53, 76
  Edit, 89
  Sélection, 28
  Sélection (User Stl), 125
Tone Change, 75
Toucher
  Changement, 135
  Commutation, 97
  MIDI, 152
  Sensibilité, 96, 97
Track
  Change Gate Time, 135
  Erase, 134
  Insert, 134, 137
  Quantize, 135
  Shift, 135
  Transpose, 135
  Velocity Change, 135
Transposition, 33, 135
TSign, 113
Tune
  Upper2, 90
TVF
  Cutoff, 87
  Resonance, 88
TX
  Canal de transm., 148
  Octave, 149
  Velo, 152
Type, 110

U

Un coup, 106
Unpacking, 3
Upper1/2, 23
Upper2, 90
Upper2 Split, 26
User Style, 105
  Accès automatique, 61
  Annuler l'enregistrement, 116
  Autoload, 49
  Canaux MIDI, 130
  Chargement, 49
  Delete, 139
  Edit (mode), 132
  Edition, 124
  Enregistrement, 110
  Micro, 135
  Mode, 109
  Nom, 117
  Programm. via MIDI, 128
  Programmation, 105
  Sauvegarde, 54
  Save, 117
  Sélection, 50
  Set, 54
  Tempo, 115
Usine, régl., 160

V

Value, 112
Variation, 29
  Drum, 45
Verrouillage, 57
Vibrato, 87
Volume, 75, 77, 100
  Song, 75

W

Whole
  Left, 23
  Right, 23
Wrap, 95
Write, 154
  Performance Memory, 59

Z

00 FreePanl, 59
Zone
  D'accords, 39

Information

When you need repair service, call your local Roland Service Station or the authorized Roland distributor in your country as shown below.

U. S. A.

Roland Corporation U.S.
7200 Dominion Circle
Los Angeles, CA. 90040-3696, U. S. A.
TEL: (213) 685 5141

CANADA

Roland Canada Music Ltd. (Head Office)
5480 Parkwood Way
Richmond B. C., V6V 2M4
CANADA
TEL: (604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd. (Montreal Office)
9425 Transcanadienne
Service Rd. N., St Laurent,
Quebec H4S 1V3, CANADA
TEL: (514) 335 2009

Roland Canada Music Ltd. (Toronto Office)
346 Watline Avenue,
Mississauga, Ontario L4Z 1X2, CANADA
TEL: (416) 890 6488

AUSTRALIA

Roland Corporation Australia Pty. Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 982 8266

NEW ZEALAND

Roland Corporation (NZ) Ltd.
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden,
Auckland 3, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

UNITED KINGDOM

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

IRELAND

The Dublin Service Centre Audio Maintenance Limited
11 Brunswick Place Dublin 2
Republic of Ireland
TEL: (01) 677322

ITALY

Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie 8 20020
ARESE MILANO ITALY
TEL: (02) 93581311

SPAIN

Roland Electronics de España, S. A.
Calle Bolivia 239 08020
Barcelona, SPAIN
TEL: (93) 308 1000

GERMANY

Roland Elektronische Musikinstrumente Handelsgesellschaft mbH.
Oststrasse 96, 22844
Norderstedt, GERMANY
TEL: (040) 52 60090

FRANCE

Guillard Musiques Roland
ZAC de Rosarge Les Echets 01700
MIRIBEL FRANCE
TEL: (72) 26 5060

Guillard Musiques Roland (Paris Office)
1923 rue Léon Geoffroy
94400 VITRY-SUR-SEINE
FRANCE
TEL: (1) 4680 86 62

BELGIUM/HOLLAND /LUXEMBOURG

Roland Benelux N. V.
Houtstraat 1 B-2260 Oevel-Westerlo BELGIUM
TEL: (014) 575811

DENMARK

Roland Scandinavia A/S
Langebrogade 6 Box 1937
DK-1023 Copenhagen K.
DENMARK
TEL: 31 95 31 11

SWEDEN

Roland Scandinavia A/S
Danvik Center 28 A, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 0020

NORWAY

Roland Scandinavia Avd. Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo 2
NORWAY
TEL: (02) 73 0074

FINLAND

Fazer Musik Inc.
Länsituulentie POB 169,
SF-02101 Espoo FINLAND
TEL: (00) 43 5011

SWITZERLAND

Roland (Switzerland) AG
Musitronic AG
Gerberstrasse 5, CH-4410
Liestal, SWITZERLAND
TEL: (061) 921 1615

AUSTRIA

E. Dematte &Co.
Neu-Rum Siemens-Strasse 4
A–6040 Innsbruck P.O.Box 83
AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

GREECE

V. Dimitriadis & Co. Ltd.
20, Alexandras St. &
Bouboulinas 54 St. 106 82
Athens, GREECE
TEL: (01) 8232415

PORTUGAL

Caius - Tecnologias Audio e Musica , Lda.
Rue de Catarina 131
4000 Porto, PORTUGAL
TEL: (02) 38 4456

HUNGARY

Intermusica Ltd.
Warehouse Area 'DEPO'
Pf.83 H-2046 Torokbalint,
Budapest HUNGARY
TEL: (1) 1868905

ISRAEL

D.J.A. International Ltd.
Twin Towers, 33 Jabntinsy St.
Room 211, Ramat Gan 52511
ISRAEL
TEL: (03) 751 8585

CYPRUS

Radex Sound Equipment Ltd.
17 Diagorou St., P.O.Box 2046, Nicosia CYPRUS
TEL: (2) 453 426
(2) 466 423

U.A.E

Zak Electronics & Musical Instruments Co.
P.O. Box 8050
DUBAI, U.A.E
TEL: 360715

KUWAIT

Easa Husain Al-Yousifi
P.O. Box 126 Safat 13002
KUWAIT
TEL: 5719499

LEBANON

A. Chahine & Fils
P.O. Box 16-5857
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 335799

TURKEY

Barkat Sanayi ve Ticaret
Siraselviler Cad. 86/6
Taksim Istanbul, TURKEY
TEL: (0212) 2499324

EGYPT

Al Fanny Trading Office
9, Ebn Hagar Ai Askalany Street, Ard El Golf,
Heliopolis, Cairo, 11341
EGYPT
TEL: (02) 4171828
(02) 4185531

QATAR

Badie Studio & Stores
P.O.Box 62,
DOHA Qatar
TEL: 423554

SYRIA

Technical Light & Sound Center
Khaled Ebn Al Walid St.
P.O.Box 13520
Damascus - Syria
TEL: (11) 2235 384

BAHRAIN

Moon Stores
Bad Al Bahrain Road,
P.O.Box 20077
State of Bahrain
TEL: 211 005

REUNION

FO - YAM Marcel
25 Rue Jules MermanZL
Chaudron - BP79 97491
Ste Clotilde REUNION
TEL: 262 28 29 16

BRAZIL

Roland Brasil Ltda.
R. Coronel Octaviano da Silveira 203 05522-010
Sao Paulo BRAZIL
TEL: (11) 843 9377

MEXICO

Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Mesones No. 21 Col. Centro
MEXICO D.F. 06080
TEL: (905) 709 3716

La Casa Wagner de Guadalajara s.a. de c.v.
Av. Corona No. 202 S.J.
Guadalajara, Jalisco
MEXICO C.P.44100
TEL: (36) 13 1414

VENEZUELA

Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal,
Nivel C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (2) 285 9218

PANAMA

Productos Superiores, S.A.
Apartado 655 - Panama 1
REP. DE PANAMA
TEL: 26 3322

ARGENTINA

Instrumentos Musicales S.A.
Florida 638
(1005) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (1) 394 4029

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd. Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 852 2 737 7688

KOREA

Cosmos Corporation Service Station
261 2nd Floor Nak-Won Arcade Jong-Ro ku, Seoul,
KOREA
TEL: (02) 742 8844

SINGAPORE

Cristofori Music Pte Ltd
335,Joo Chiat Road
Singapore 1542
TEL: 3450435

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

THAILAND

Theera Music Co. , Ltd.
330 Verng Nakorn Kasem,
Soi 2, Bangkok 10100,
THAILAND
TEL: (02) 2248821

MALAYSIA

Bentley Music SDN BHD
No.142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur,
MALAYSIA
TEL: (03) 2443333

INDONESIA

Pt Citrarama Belantika
Kompleks Perkantoran Duta Merlin Blok E No.6—7
Jl. Gajah Mada No.3—5,
Jakarta 10130,
INDONESIA
TEL: (021) 3850073

TAIWAN

Siruba Enterprise (Taiwan) Co., LTD.
Room. 5, 9fl. No. 112 Chung Shan N.Road Sec.2 Taipei,
TAIWAN, R.O.C.
TEL: (02) 571 5860

SOUTH AFRICA

That Other Music Shop (PTY) Ltd.
11 Melle Street (Cnr Melle and Juta Street)
Braamfontein 2001
Republic of South Africa
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre
Claremont 7700
Republic of South Africa
TEL: (021) 64 4030

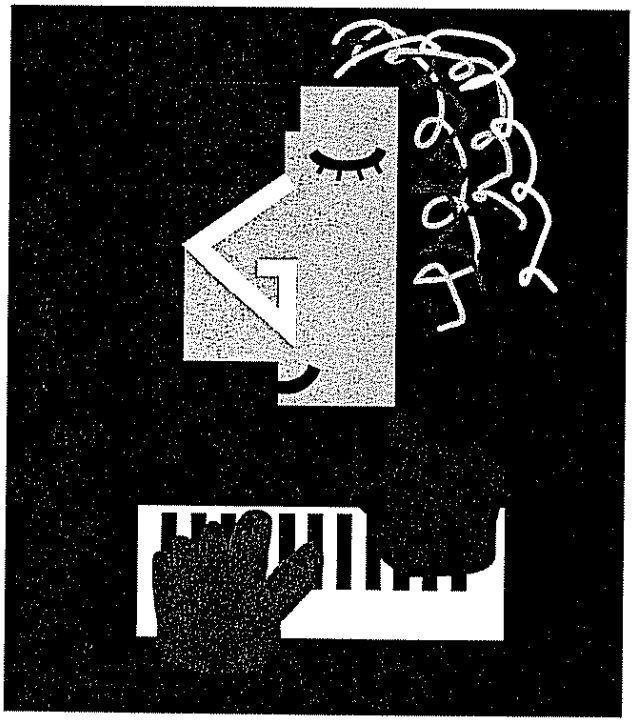
RES 087-95 Printed in Italy by Aniballi Grafiche srl - Ancona 95-05 - G-800 P. G. - F

Roland®

G-800

ARRANGER WORKSTATION

2- Manuel de référence



Roland

GENERAL MIDI

Manuel de référence

Avant de vous parler de tout ce que vous trouverez dans le *Manuel de référence* de votre G-800, voici quelques points qu'il *ne* couvre *pas*: sélection de Tones, mémoires Performance, MIDI Sets, Music Styles et User Styles. Veuillez donc consulter le *Guide du musicien* pour en savoir davantage sur le maniement de l'instrument (comment enregistrer des morceaux ou Songs, comment consigner vos réglages dans une mémoire Performance, comment vous servir du Chord Sequencer, etc.)

Comme son nom l'indique ce manuel est un outil de référence qui vous décrit les paramètres disponibles ainsi que leurs plages de réglage et qui vous donne quelques indices quant au lien de certains paramètres entre eux. C'est pourquoi il a l'air franchement plus "technique" que le *Guide du musicien*. Le *Manuel de référence* est un manuel que vous n'utiliserez que pour en savoir davantage sur un paramètre donné — ou pour découvrir ce que le G-800 peut encore vous proposer.

Un dernier mot: nous avons décidé d'indiquer les adresses des diverses pages d'écran au moyen d'un "\". Vous savez probablement que ce symbole est utilisé par les utilisateurs d'ordinateur pour représenter la hiérarchie de divers répertoires (ou dossiers); l'entrée de gauche est toujours la plus importante et, dans le cas de votre G-800, elle désigne le mode.

Copyright ® 1995 ROLAND CORPORATION. Tous droits réservés. Il est interdit de reproduire cette publication en tout ou en partie, sous quelque forme que ce soit, sans l'autorisation écrite de Roland Corporation.

Sommaire

Chapitre 1. Avant de commencer 5
Page Master 5
Page Master du mode GM/GS 6
Boutons de sélection de Part 7
Modes du G-800 7

Chapitre 2. Pages Volume et mode Volume 8
Contrôle du volume (assignations de curseurs) 8
Global Volume 9
Pages Volume du mode Song 9

Chapitre 3. Pages Tone et mode Tone 10
Tone selection 10
Tone Edit (paramètres de Part) 10
Vibrato 11
TVF 11
Env(eloppe) 12
Tone Change 12
Tone Edit (commutateur Source) 13

Chapitre 4. Mode Mixer 14
Pages Mixer\RTime et Mixer\Arrng 14
Page Mixer\Song 15
Pages Mixer\Effect 17
Page Reverb 17
Paramètres Reverb 18
Page Chorus 19
Macro 19
Paramètres Chorus 19
Page Delay 20
Macro 20
Paramètres Delay 21
Page Equalizer 21
Pages Source 22

Chapitre 5. Mode Parameter 24
Page Parameter\Glbal\1 24
Memory verrouillé/déverrouillé (paramètre Global) 24
Resume (paramètre Performance Memory) 24
Page Parameter\Global\2 25
Split (C3~C6) (Parts Directs, paramètre Arranger) 25
UP2Split (C#3~C#6) (Parts Directs) 25
Fill Rit (15%~90%) (paramètre Arranger) 25
Tempo Change% (0%~100%) (paramètre Arranger) 26
Tempo Change CPT (15~3825CPT) (paramètre Arranger) 26
Page Parameter\Global\3 26
Metronome Output (MDR, EXT, ALL) (paramètre Global) 26
Count-In (MDR, EXT, ALL) (paramètre Arranger) 27
Roll Resolution (Parts Directs) 27
Stl Change (paramètre Chord Sequencer) 27
Page Param\Glbal\4 28
Chord Family Assign (paramètre Arranger) 28

Page Param\Glbal\5 29
Acc Wrap: Part et Range 29
Song Set Play 29
Page Param\Tune\1 30
Master Tune (415.3Hz~466.2Hz) (paramètre Global) 30
Transpose Mode (paramètre Global) 30
(Transpose) Value (-11~-1, 1~11) (paramètre Global) 30
Page Param\Tune\2 31
Coarse (-24~24) (Parts Directs) 31
Fine (-99~99) (Parts Directs) 31
Kbd Scale 31
Page Param\Tune\3 32
Portamento et Mode (Parts Directs) 32
Page Param\Cntrl\1 (Parts Directs) 33
Sensitivity (Low, Medium, High) 33
Page Param\Cntrl\2 34
Dynamic Arranger (paramètre Arranger) 34
Melody Intell Voices (1, 2) (paramètre Arranger) 34
Page Param\Cntrl\3 34
Pitch Bender (Parts Directs) 35
Foot Switch Parameter (Parts Directs/paramètre Arranger) 35
Page Param\Cntrl\4: Expression pedal 36
Page Param\Cntrl\5: Extra Bender Controller (Parts Directs) 37
Page Source\Tune 38
Page Source\Cntrl 39

Chapitre 6. Mode User Style 40

UsrStl\Rec\1 40
UsrStl\Rec\2 43
UsrStl\Rec\3 44
UsrStl\Rec\4 45
UsrStl\Rec\5 47
Clônage, fonctions d'édition et avertissements éventuels (Shared) 47
Length (longueur) 48
TSign (armure de temps) 50
Track Copy 51
User Stl\Copy\ From1 51
User Stl\Copy\ From 2 52
User Stl\Copy\ To 1 53
User Stl\Copy\ To 2 54
Mode User Style Edit 54
Track Erase 55
Track Delete 58
Track Insert 59
Track Transpose 61
Track Velocity Change 63
Track Quantize 66
Track Gate Time Change 67
Track Shift 68

Chapitre 7. Mode User Style Microscope 70

Track Microscope Edit 70
Change 70
Erase 72
Insert 72
Move 74
Copy 75

Style Name ... 76
User Style Delete ... 76

Chapitre 8. Mode MIDI ... 78
SMF, General MIDI et General Standard ... 78
Messages MIDI utilisés par le G-800 ... 79
MIDI sur votre G-800 ... 84
Pages MIDI\RTime RX, MIDI\Arrng RX et MIDI\Song RX ... 84
Filter ... 85
Pages MIDI\RTime TX, MIDI\Arrng TX et MIDI\Song TX ... 86
Page MIDI\NTA (canaux de réception Note to Arranger) ... 87
Pages Basic Channel RX et TX ... 88
Pages Style Channel RX et TX ... 89
Filter (filtre) (uniquement à la page RX) ... 90
Paramètres MIDI (Param) ... 90
MIDI Sync RX/TX ... 91

Chapitre 9. Mode Disk ... 94
Disk Load (charger des données de la disquette) ... 94
Load User Style/Copier un Style ROM ... 94
Load Style Set ... 95
Load Performance Set ... 95
Load MIDI Set ... 96
Load Chord Sequence ... 97
Disk Save (sauvegarder des données sur disquette) ... 97
Save User Style ... 97
Save Performance Memory Set ... 98
Save MIDI Set ... 98
Save Chord Sequence ... 99
Rename ... 99
Rename User Style ... 100
Rename Music Style Set ... 101
Rename Performance Set, MIDI Set, Chord Sequence ... 101
Rename Song ... 102
Delete ... 103
Style Set ... 103
Song Set ... 104
Fonctions Copy ... 105
Song Copy ... 105
Disk Copy ... 107
Disk Format ... 107

Chapitre 10. Messages d'écran ... 109
Messages relatifs aux fonctions Recorder ou Disk ... 109
Messages relatifs à la fonction User Style ... 112
Messages généraux ... 113

Chapitre 11. Tableau des Music Styles ... 114

Chapitre 12. Tableaux d'équipement MIDI ... 115

Chapitre 13. Chord Intelligence ... 117

Chapitre 14. Caractéristiques techniques ... 119

Chapitre 10. Index ... 121

1. Avant de commencer

Page Master

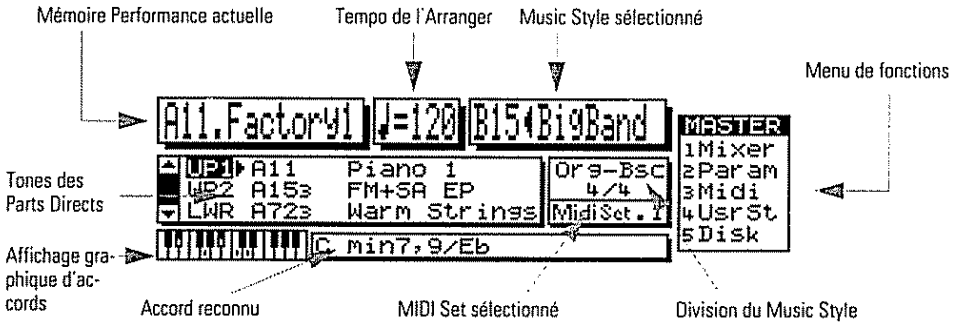
Le mode principal de votre G-800 est le mode Arranger. Le G-800 sélectionne automatiquement ce mode lors de la mise sous tension de l'instrument.

Lorsque le mode Arranger est sélectionné, vous pouvez jouer les partitions de mélodie et d'accompagnement en temps réel tout en pilotant une section d'accompagnement supplémentaire avec les accords joués dans la zone de reconnaissance d'accords.

Le G-800 contient 128 Music Styles internes. Vous pouvez charger jusqu'à huit User Styles d'une disquette ou les créer vous-même; vous pouvez alors les sélectionner et les utiliser comme les Styles ROM.

En mode Arranger, vous pouvez faire défiler différentes pages en appuyant sur les touches de fonction situées à droite de l'écran.

La page Master est la page qui apparaît après la mise sous tension de votre G-800. Lorsque cette page est affichée, vous pouvez sélectionner un Music Style avec les boutons de sélection STYLE du panneau avant.



Numéro et nom de Style

Le numéro et le nom du Style ou du morceau (Song) sélectionné apparaissent sur la ligne supérieure de l'écran. Le G-800 contient 128 Styles, divisés en deux Groups [A-B]. Chaque Group contient 8 Banks [1-8] et chaque Bank propose 8 Styles (1-8).

Servez-vous des boutons de sélection de Style pour choisir le Style voulu. Voyez "Sélection de Music Styles" en page 48 du *Guide du musicien* pour en savoir plus sur la sélection de Styles.

Mémoires Performance [A11~C88]

Le numéro et le nom affiché dans le coin supérieur gauche indique les coordonnées de la mémoire Performance sélectionnée. Le G-800 met 192 mémoires Performance à votre disposition. Une mémoire Performance contient tous les réglages panneau et valeurs de paramètres de Part en cours au moment de la sauvegarde.

Ces mémoires Performance vous permettent de sauvegarder et de rappeler facilement un jeu complet de réglages au moyen des boutons Performance Memory.

Tempo (40~250)

Le cadran TEMPO vous permet de régler aisément le bon tempo pour les accompagnements de Styles. La valeur peut varier de 40 à 250. L'affichage indique toujours le réglage tempo en cours (et donc actif).

Tones des Parts Directs

Cette fenêtre affiche les Tones attribués aux divers Parts Directs. Voyez "Qu'est-ce qu'un Part?" en page 23 et "Sélection de Tones pour les Parts Directs" en page 28 dans le *Guide du musicien* pour plus de détails. Les Parts Directs disponibles sont les suivants: Upper1, Upper2, Lower, M.Bass et M.Drums.

Affichage graphique d'accords, accord reconnu

Ces zones d'écran montrent une représentation graphique des touches enfoncées dans la zone de reconnaissance d'accords. Juste à côté de l'affichage graphique d'accords, vous verrez le nom de l'accord reconnu. Si la fonction d'inversion d'accord (voir page 41 dans le *Guide du musicien*) est active, les noms d'accords sont affichés et la note la plus à gauche suit un slash: par exemple, C Maj/G représente un accord Do majeur avec Sol comme note la plus à gauche.

MIDI Set (1~8)

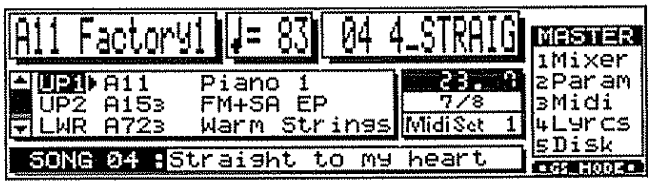
Cette zone montre le MIDI Set sélectionné. La mémoire du G-800 peut contenir 8 MIDI Sets. Les MIDI Sets contiennent tous les réglages MIDI (car les réglages de paramètres MIDI ne sont pas sauvegardés dans une mémoire Performance).

Division actuelle, mesure (armure de temps)

Cette fenêtre montre la division de Style sélectionnée ainsi que la mesure ("armure de temps") du Style. Les informations de cette fenêtre reflètent toujours vos actions sur le panneau avant (ou lorsque vous utilisez un commutateur au pied ou une commande FC-7 disponible en option) ainsi que les valeurs assignées à la nouvelle Division.

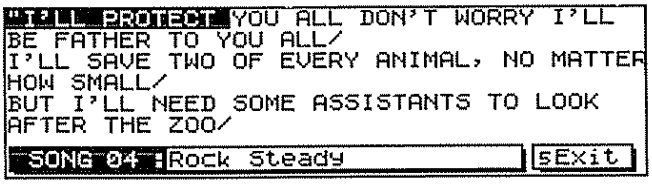
Page Master du mode GM/GS

En mode GM/GS, la page Master est légèrement différente. La quatrième option, [F4] UsrStl, est remplacées par la fonction Lyrics. Notez aussi le message GS MODE dans le coin inférieur droit:



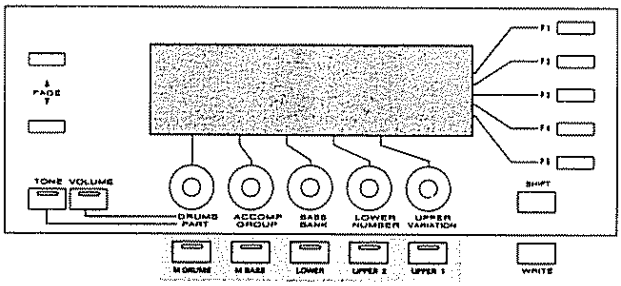
Fonction Lyrics (disponible uniquement en mode GM/GS)

Appuyez sur [F4] (Lyrics) lorsque vous désirez suivre les paroles à l'écran (comme pour une session de karaoke). Cette fonction n'est disponible que pour des fichiers Standard MIDI contenant des données de paroles. Si vous appuyez sur [F4] pendant la reproduction d'un fichier Standard MIDI contenant ces données, l'écran ressemblera à l'illustration suivante:



Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master du mode GM/GS.

Boutons de sélection de Part



Ces bouton vous permettent de sélectionner le Part Direct auquel vous voulez assigner un nouveau Tone. N'oubliez pas que le recours aux boutons [PAGE] ▲/▼ peut placer un Part sur la ligne supérieure sans vous permettre pour autant de lui choisir un nouveau Tone.

Modes du G-800

L'interface du G-800 est pourvue de divers environnements, liés chacun à un groupe spécifique de fonctions.

Les touches de fonctions [F1]~[F5] vous permettent de choisir différents modes.

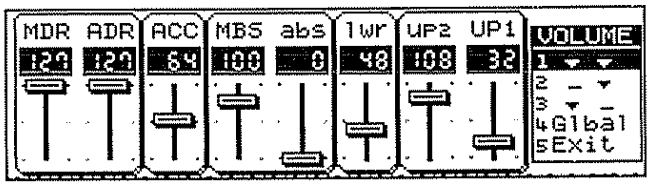
[F1]	Mixer (voyez page 14)
[F2]	Param (voyez page 24)
[F3]	Midi (voyez page 78)
[F4]	UserStl (voyez page 40) ou Lyrics (voyez page 6)
[F5]	Disk (voyez page 94)

Il y a deux autres modes qui peuvent être sélectionnés au moyen de boutons individuels: Volume et Tone. Le mode **Volume** (voyez page 8) vous permet de régler le volume de tous les Parts du G-800 tandis que le mode **Tone** (voyez page 10) peut s'avérer une aide précieuse lorsque vous voulez assigner un autre Tone à un Part sans, cependant, avoir une idée très claire du Tone dont vous avez besoin ou lorsque, pour des raisons de compatibilité GM/GS par exemple, vous voulez assigner d'autres Tones aux Parts Arranger.

2. Pages Volume et mode Volume

➲ Page Master: [VOLUME]
Ou tournez une des cinq commandes

A la page Master, les 5 commandes sont assignées au volume des P arts Directs [Upp 1 - Upp 2 - Lower - M. Bass - M. Drum]. Chaque fois que vous tournez une commande, la page Volume sera choisie (et le témoin [VOLUME] se met à clignoter).



Tournez une fois de plus la commande pour changer le volume du Part correspondant. La page Volume disparaîtra après quelques secondes d'inaction. Si, cependant, vous appuyez sur le bouton [VOLUME] (le témoin reste allumé), la page Volume sera affichée jusqu'à ce que vous appuyiez de nouveau sur le bouton [VOLUME].

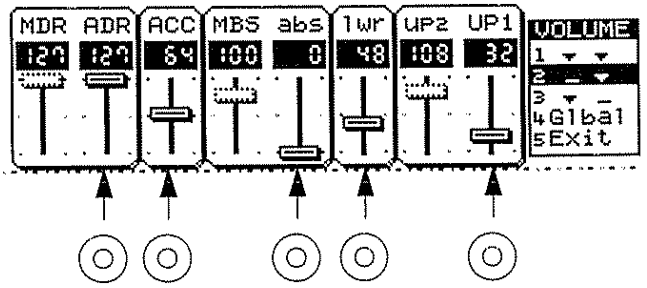
A cette page, les boutons de sélection de Part peuvent servir à étouffer (nom du Part affiché en minuscules) ou à activer les Parts (nom affiché en majuscules).

Contrôle du volume (assignations de curseurs)

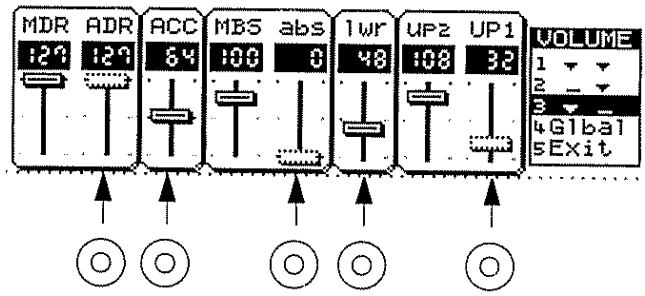
La commande située sous chaque section vous permet de contrôler le niveau du Part correspondant. Lorsque vous appuyez sur [F1], certains curseurs sont groupés, ce qui signifie qu'ils contrôlent deux sections (MDR & ADR, MBS &ABS, UP1&UP2).

Les touches de fonction [F1]~[F4] vous permettent de changer les assignations commande/Part et vous offrent ainsi la possibilité de contrôler les paramètres de volume individuellement.

(a) [F2] (Uniquement les curseurs de droite)

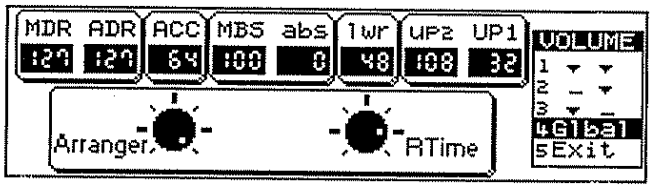


(b) [F3] (Uniquement les curseurs de gauche)



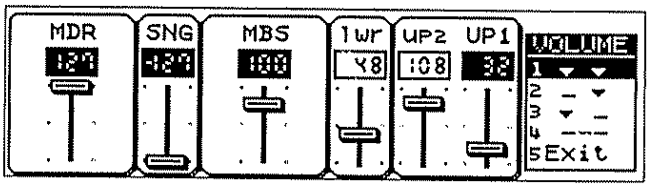
Global Volume

Appuyez sur [F4] pour sélectionner la page Global Volume. Cette page vous permet de régler la balance entre les Parts Arranger [Acc1, Acc2, Acc3, Acc4, Acc5, Acc6, Acc Drum, Acc Bass] et les Parts Directs [Upp1, Upp2, Lower, MBass, MDrum]. Il s'agit donc d'une page de volume (ou de balance) Master.



Pages Volume du mode Song

Si vous sélectionnez le mode Volume alors que le témoin [GS/GM MODE] est allumé (ce qui signifie que le G-800 est en mode GM/GS), les pages de volume ont l'aspect suivant:



La plage de réglage et les caractéristiques de groupe sont les même qu'en mode Arranger mais les paramètres ADR, ABS, etc. sont remplacés par le paramètre SNG qui vous permet de régler le volume global du fichier Standard MIDI reproduit ou en passe d'être reproduit au moyen du Recorder du G-800.

3. Pages Tone et mode Tone

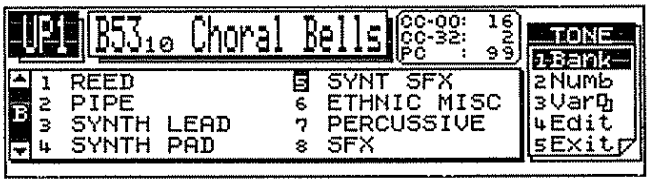
Tone selection

➲ Page Master: boutons TONE
ou [TONE] + commandes

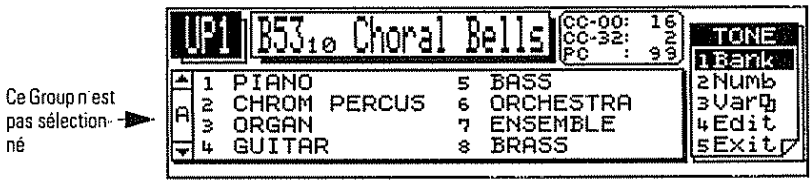
Le mode Tone est semblable au mode Volume car la sélection d'un Tone pour un Part Direct appelle automatiquement une page du mode Tone. Le témoin du bouton [TONE] se met à clignoter et la page Tone disparaît après quelques secondes d'inaction.

Une pression sur le bouton [TONE], cependant, active le mode Tone (le témoin s'allume); pour le quitter, appuyez une nouvelle fois sur [TONE].

Chaque fois que vous appuyez sur un bouton TONE GROUP (A, B, C, D), si vous sélectionnez cette page en appuyant sur [F1] après avoir choisi le mode Tone, ou si vous tournez la commande [ACCOMP/GROUP] alors que la page du mode Tone est affichée, l'écran réagit en vous donnant une liste des Banks qui peuvent être sélectionnés dans ce Group:



Vous pourriez alors vérifier le contenu des Banks des autres Groups en appuyant sur [PAGE] ▼ ou [PAGE] ▲. Cela n'active pas le Group dont le nom apparaît dans la barre de déroulement pour la sélection, ce qui est indiqué par l'affichage bleu sur blanc du nom du Group.:



Notez aussi l'"adresse MIDI" du Tone ou de la Variation sélectionnée (B53 10 Choral Bells): Pour sélectionner le Tone ci-dessus via MIDI, vous devez transmettre les commandes de contrôle CC0 "16", CC32 "2" et le changement de programme "99" (dans cet ordre) au G-800 (soit via MIDI ou à partir d'un fichier Standard MIDI). Ces valeurs seront également transmises ou enregistrées chaque fois que vous choisissez un Tone sur le G-800.

Voyez le *Guide du musicien* pour en savoir plus sur la sélection de Tones et les pages affichées.

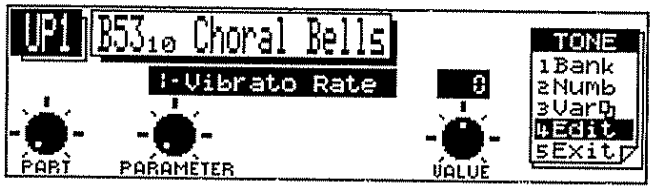
Tone Edit (paramètres de Part)

En mode Tone, une pression sur [F4] (Edit) sélectionne la page Part Edit où vous pouvez changer les valeurs des paramètres de Part du G-800.

Tous les paramètres de Part peuvent avoir un "NPNR" (numéro de paramètre non reconnu) ce qui signifie que vous pouvez les assigner à un numéro de contrôle et les éditer au moyen d'autres messages de contrôle. Voyez page 81 pour en savoir davantage sur les messages NPNR.

Les valeurs de ces paramètres peuvent être positives (+) ou négatives (–) car il s'agit des paramètres relatifs qui modifient les valeurs préprogrammées du Tone assigné au Part actif.

Remarque: La sélection d'un autre Tone après l'édition des paramètres d'un Part ne rappelle pas les réglages initiaux.



Vibrato

■ Vibrato Rate [-64~+63]

Ce paramètre détermine la vitesse de la modulation de hauteur. Un réglage positif (+) rend la modulation de hauteur programmée plus rapide tandis qu'une valeur négative (–) la ralentit.

■ Vibrato Depth [-64~+63]

Ce paramètre règle l'intensité de la modulation de hauteur. Des réglages positifs (+) accentuent la modulation tandis que des valeurs négatives (–) le diminuent.

■ Vibrato Delay [64~+63]

Ce paramètre règle le temps nécessaire pour que le vibrato commence. Des réglages positifs (+) allongent le temps précédant le début du vibrato tandis que des valeurs négatives (–) le raccourcissent.

TVF

■ TVF Cutoff [-63~+63]

Des réglages Cutoff Freq positifs signifient que vous laisserez passer davantage d'harmoniques et que le son en sera plus brillant. Plus cette valeur plonge dans le négatif, moins il y aura d'harmoniques et plus le son deviendra doux (sombre).

Remarque: Pour certains sons, des réglages Cutoff Freq positifs (+) ne produiront pas de changement audible car leur paramètre Cutoff Freq préprogrammé est déjà réglé sur la valeur maximale.

■ TVF Resonance [-64~+63]

Il s'agit d'un paramètre inévitablement associé au synthétiseur. Lorsque la valeur Resonance augmente, les harmoniques situées près de la fréquence de coupure seront soulignées afin de produire un son au caractère marqué.

Truc: *Le paramètre Resonance peut servir à réduire le volume de la bande des basses fréquences d'un son; il joue ainsi un rôle identique à celui de la commande Bass d'un amplificateur. Cela ne vaut, cependant, que lorsque le réglage Cutoff Freq est relativement élevé (afin d'éviter une accentuation peu naturelle des fréquences moyennes) et pour des valeurs comprises entre +1 et +15. Des valeurs plus élevées produisent un effet Resonance qui ne passe plus inaperçu.*

Remarque: Pour certains sons, des réglages Resonance négatifs (–) ne produiront pas de changement audible.

Env(eloppe)

- **Env Attack [-64~+63]**

  Ce paramètre détermine la manière dont le son débute. Des valeurs négatives accélèrent l'attaque et rendent le son plus agressif.

- **Env Decay [-64 ~+63]**

  Ce paramètre détermine le temps qu'il faudra au son pour passer du point le plus élevé de l'attaque au niveau Sustain (maintien).

  Remarque: Les sons percussifs ont généralement un niveau de sustain 0. Les sons de piano et de guitare appartiennent à cette catégorie. Le fait de maintenir les touches enfoncées longtemps n'a pratiquement pas d'effet sur la durée des notes jouées.

- **Env Release [-64~+63]**

  Ce paramètre détermine le temps qu'il faudra au son pour s'étouffer, une fois la touche relâchée. La fréquence de coupure chutera également en fonction de ce réglage.

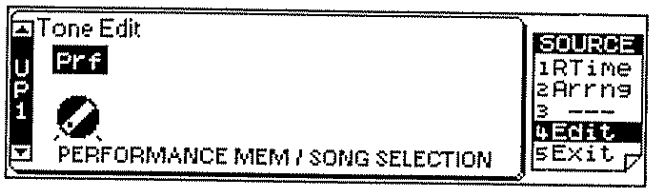
Tone Change

Le commutateur Tone Change de cette page vous permet de spécifier les messages de changement de programme et de sélection de banque qui doivent être exécutés. Il y a une page pour les commutateurs de changement de Tone pour les Parts Directs (appuyez sur [SHIFT]+[F1]) et une autre pour les commutateurs de changement de Tone pour les Parts Arranger (appuyez sur [SHIFT]+[F2] ou uniquement [F2]).

Sélectionnez le Part avec les boutons [PAGE] ▲/▼ et choisissez Prf ou Sng (pour les Parts Directs) ou Prf ou Arr (pour les Parts Arranger).

Prf	La sélection de Tone reste en vigueur jusqu'à ce que vous sélectionniez un autre Tone ou une autre mémoire Performance
Sng	Dans ce cas, l'assignation de Tone est affectée par les messages de changement de programme compris dans le fichier Standard MIDI que vous reproduisez. Lorsque vous choisissez Sng, le commutateur de changement de programme est réglé pour réagir aux messages de changement de programme arrivant de la disquette Notez qu'en ce qui concerne les Parts Directs, il y a peu de différence entre Prf et Sng tant que vous ne reproduisez pas de fichier Standard MIDI
Arr	Dans ce cas, l'assignation de Tone Arranger est affectée par les messages de changement de programme compris dans le Music Style reproduit

Tone Edit (commutateur Source)



➲ Page Master: [TONE]→ [SHIFT] + [F4]

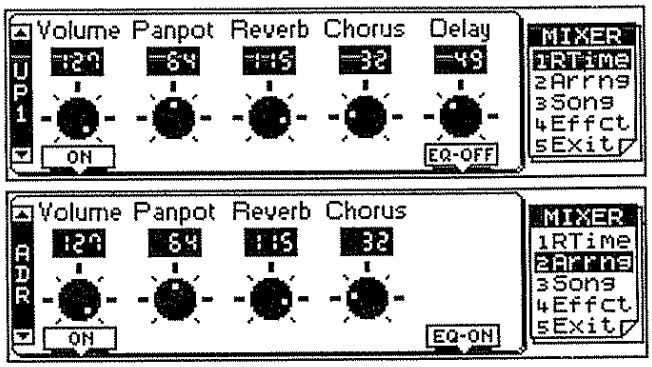
Le commutateur Tone Edit de cette page vous permet de protéger les réglages des paramètres Part contre tout changement de paramètre contenu dans un fichier Standard MIDI (pour les Parts Directs).

Sélectionnez le Part avec les boutons [PAGE] ▲/▼ et choisissez Prf ou Sng.

Prf	Les réglages des paramètres Part restent valides jusqu'à ce que vous les changiez ou jusqu'à ce que vous choisissiez une autre mémoire Performance
Sng	Dans ce cas, les réglages des paramètres Parts Directs sont affectés par des réglages provenant du fichier Standard MIDI que vous reproduisez. Autrement dit, lorsque Sng est choisi, les réglages des paramètres Part changeront si le fichier Standard MIDI contient d'autres réglages Notez qu'il n'y a guère de différence entre Prf et Sng tant que vous ne reproduisez pas de fichier Standard MIDI

4. Mode Mixer

A la page Master, vous avez accès au mode Mixer en appuyant sur [F1]. Vous appellerez ainsi une page semblable à celle-ci:



(Comme le G-800 est doté d'une fonction de mémoire de page, il peut sauter à une autre page lorsque vous sélectionnez le mode Mixer). Les touches de fonction [F1], [F2] et [F3] permettent de sélectionner la section de Parts à éditer. Après avoir choisi la section (RTime, Arrng, ou Song), sélectionnez le Part à éditer au moyen des boutons [PAGE] ▲/▼.

Servez-vous des commandes sous les paramètres voulus pour changer les valeurs du Part sélectionné.

Parts sélectionnables: (Parts Directs) Upper 1, Upper 2, Lower, M. Bass, M. Drum, (Parts Arranger) A.Drum, A.Bass, Acc1~Acc6, (Parts Song) Sng1~Sng16.

Pages Mixer\RTime et Mixer\Arrng

➲ Page Master: [F1] (Mixer)→ [F1] (RTime) ou [F2] (Arrng)
Part selection: [PAGE] ▲/▼

Volume (0~127)

Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour régler le volume du Part sélectionné. La valeur "0" signifie que le Part ne sera pas audible tandis que "127" constitue le volume maximal.

Remarque: Bien que la polyphonie ne pose pas de problème sur le G-800, souvenez-vous que la valeur "0" ne signifie pas que le Part n'utilise pas le nombre requis de voix. Si vous n'avez pas besoin d'un Part à un moment donné, coupez-le avec le commutateur ON/OFF.

On/Off (étouffer un Part – Mute)

Utilisez le Part Select [M.DRUMS] pour activer (On) ou étouffer (Off) le Part sélectionné. Ce commutateur fonctionne comme le commutateur Local (voyez page 86) en mode MIDI car le réglage On signifie que le Part en question ne sonne pas mais envoie tout de même des messages MIDI à la sortie MIDI OUT choisie si le paramètre Part Switch (voyez page 91) est réglé sur "Int". Le réglage Mute d'un Part peut être sauvegardé dans une mémoire Performance.

Lorsqu'un Part est activé, son nom est affiché en majuscules (UP1, par exemple) dans la barre de déroulement. Si le Part est sur Off, son nom est affiché en minuscules (up1).

Remarque: Le paramètre MIDI\Param Part Switch (voyez page 91) vous permet de spécifier si un Part étouffé envoie des données MIDI ou non.

Panpot (0~64~127, Rnd)

Vous permet de déterminer la position stéréo (panoramique) du Part sélectionné. La valeur "0" signifie que le Part sera placé à l'extrême gauche, "64" le place au centre (volume identique pour le canal droit et le canal gauche) tandis que "127" le place à l'extrême droite. Choisissez "Rnd" (Random ou aléatoire) pour que le Part se déplace dans l'image stéréo de façon imprédictible.

Reverb (0~127)

Le niveau Reverb Send est assigné à la commande [BASS/BANK]. Vous pouvez choisir des valeurs différentes pour chaque Part. La valeur "0" signifie que le Part en question ne sera pas traité par l'effet Reverb tandis que la valeur "127" représente le niveau de réverbération maximum. Ce paramètre joue le même rôle que la commande AUX Send sur une console de mixage.

Chorus (0~127)

Le niveau Chorus Send est assigné à la commande [LOWER/NUMBER]. Vous pouvez choisir des valeurs différentes pour chaque Part.

Delay (0~127)

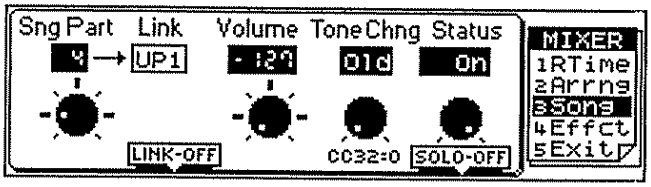
Le niveau Delay Send ne peut être réglé que pour des Parts Directs. Les parts Arranger ne peuvent être traités par l'effet Delay.

Equalizer (On/Off)

Utilisez le Part Select [UPPER1] pour activer ou désactiver (On/Off) l'égaliseur pour le Part sélectionné. Désactivez-le si vous ne voulez pas que le Part soit traité par l'égaliseur 2 bandes.

Page Mixer\Song

En mode Mixer, appuyez sur [F3] pour appeler la page suivante:



Ici, vous pouvez régler divers paramètres pour les parts Song joués par le Recorder. Notez que ces paramètres s'ajoutent ou modifient des réglages contenus dans les fichiers Standard MIDI. A la différence des pages RTime et Arrng, ces paramètres sont des paramètres de contrôle plutôt que des réglages absolus.

Sng Part (1~16)

Choisissez d'abord le Part Song voulu avec la commande [DRUMS/PART] avant de modifier les autres paramètres de cette page.

Link (On/Off)

Le paramètre Link n'est disponible que pour les Parts Song assignés aux Parts Directs. Ces assignations sont préprogrammées et ne peuvent donc pas être modifiées:

Part	Part du fichier Standard MIDI	Canal MIDI	Part Direct du G-800
Sng10	Batterie	10	Manual Drums
Sng2	Basse	2	Manual Bass
Sng3	Accords	3	Lower
Sng4	Solo/mélodie	4	Upper1
Sng6	Contre-mélodie	6	Upper2

Lorsque Link est sur On, vous pouvez jouer un Part Direct sur le clavier et laisser le Part Song lié (linked) choisir des Tones pour vous. C'est pratique lorsque vous utilisez la fonction Minus One (voyez "Status" ci-dessous): vous pouvez étouffer la mélodie (souvent le Part Song 4) pour la jouer vous-même. Si vous êtes content de la sélection de Tone contenue dans le fichier Standard MIDI, réglez Link sur On. Sinon, choisissez l'option Off et choisissez le Tone que vous voulez pour le Part mélodie que vous jouez en temps réel. La sélection de Tones pour les Parts Song peut être sauvegardée dans une mémoire Performance.

Volume (-127~+127)

La commande [BASS/BANK] vous permet de modifier le volume du Part choisi en ajoutant ou en soustrayant la valeur sélectionnée ici de la valeur contenue dans le fichier Standard MIDI. Il s'agit donc d'un réglage *relatif* parce qu'il ne remplace pas le réglage original du morceau mais il le modifie.

Tone Change (Old, New)

La commande [LOWER/NUMBER] vous permet de sélectionner des Tones Old (anciens) ou New (nouveaux). Vous vous souvenez peut-être (voir page 31 dans le *Guide du musicien*) que le G-800 met deux niveaux Tone à votre disposition: *New*, soit les nouveaux Tones du G-800 et *Old*, les Tones du SC-55. Notez que le réglage choisi ici n'est pris en considération que si la valeur de CC32 (sélection de banque) contenue dans le fichier Standard MIDI est égale à "0" ou manquante.

Si vous possédez un Sound Canvas SC-88, vous n'aurez aucune difficulté à comprendre ce concept. CC32=0 signifie "ne pas quitter le niveau actuel" (qui peut être soit A/B=New, soit C/D=Old).

Status (On/Off) (Minus One)

Le paramètre Status vous permet de déterminer le statut de piste actuel (Mute ou On). Lorsque vous choisissez Mute (étouffé), le Part Song sélectionné n'est plus audible. La sélection de Mute revient à activer la fonction de reproduction Minus One sur d'autres instruments. Réglez ce paramètre sur On pour tous les Parts Song qui doivent être reproduits.

Solo On/Off

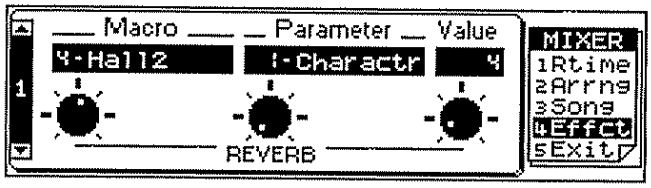
Utilisez le Part Select [UPPER1] pour activer (Solo On) ou désactiver (Solo Off) le mode Solo pour le Part sélectionné. Solo On signifie que le Part dont le nom s'inscrit sur la barre de déroulement sera audible. Vous pouvez isoler plusieurs Parts mais rappelez-vous que seul le Part dont le nom est affiché dans la barre de déroulement de la page Mixer\Song sera audible lorsque vous quittez le mode Mixer.

Pages Mixer\Effect

Le niveau Effect a quatre pages: 1 Reverb, 2 Chorus, 3 Delay, et 4 Equalizer que vous pouvez sélectionner au moyen des boutons [PAGE] ▲/▼.

Il y a un seul effet Reverb, un Chorus, un Delay et un égaliseur dont les réglages s'appliquent à tous les Parts qui leur sont assignés au moyen des paramètres Reverb Send, Chorus Send et Delay Send (si disponible) ou des commutateurs On/Off de l'égaliseur (voyez page 15).

Page Reverb



➲ Page Master: [F1] (Mixer)→ [F4] (Effct)
Effet: [PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 1)

Vous ne pouvez régler qu'un paramètre à la fois. Cela ne signifie cependant pas que les valeurs de paramètre invisibles ne sont plus valables lorsque vous sélectionnez un autre paramètre. Veillez à ne pas choisir de Macro après avoir ajusté les paramètres en fonction de vos besoins car la sélection d'un autre Macro ramène la valeur de tous les paramètres à leur valeur par défaut.

■ Macro

Room1. Room2. Room3	Ces effets de réverbération simulent celle d'une pièce. Il s'agit d'une réverbération bien définie et spacieuse
Hall1. Hall2	Ces effets simulent la réverbération d'une salle de concert. La réverbération obtenue ici est plus profonde que les réverbérations Room
Plate	Cet effet imite une réverbération par plaque (un effet de studio utilisant une plaque métallique pour simuler une réverbération naturelle)
Delay	Delay conventionnel qui produit un effet d'écho
Panning Delay	Delay spécial qui déplace les sons retardés vers la gauche et vers la droite. C'est efficace lorsque vous écoutez en stéréo

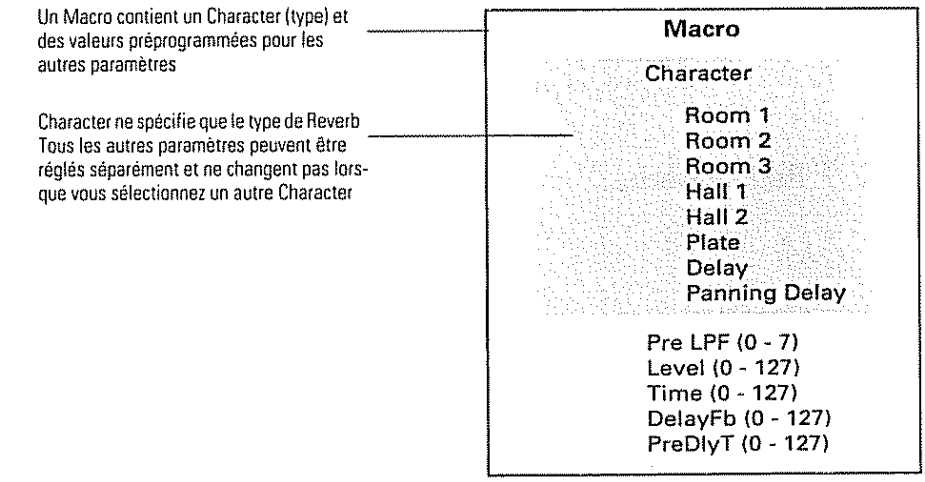
Les Macros vous permettent de sélectionner un des effets (appelés *Character*) du tableau ci-dessus *ainsi que* des valeurs adéquates (mais préprogrammées) pour tous les paramètres Reverb (Pre-LPF~RevPreDlyT). La différence entre Macro et Character (voyez plus bas) est que le premier fait ce que son nom implique: il appelle un programme Macro qui comprend une sélection de Character et des réglages de paramètre pour le Character sélectionné (ou type).

Remarque: Comme le Delay ne peut normalement servir que pour un Part, utilisez le Delay individuel pour des effets d'écho. De cette façon l'effet Reverb peut servir à "approfondir" le son

■ Paramètres Reverb

(a) Character [0~7]

Ce paramètre vous permet de sélectionner un effet Reverb. Vous nous suivez toujours? Character ne fait que spécifier le type de Reverb voulu. Il ne charge pas les valeurs préprogrammées pour les paramètres Pre-LPF~RevPreDlyT. En fait, Character (c.-à-d. le choix du type de Reverb) est lui-même un paramètre Macro. Cela explique pourquoi vous pouvez sélectionner le Macro *Room2* et régler le *Delay* pour Character. La sélection d'un autre Character ne ramène donc pas les autres valeurs de paramètre à leur réglage usine. Un Macro, par contre, appelle un type de Reverb et des réglages appropriés pour cet effet.



(b) Pre-LPF (0~7)

Un filtre passe-bas peut être appliqué au signal du Tone envoyé à la Reverb pour couper la plage des hautes fréquences. Des valeurs élevées couperont davantage de hautes fréquences et produiront une réverbération plus sourde. Notez que ce paramètre ne s'applique qu'au signal envoyé à l'effet Reverb. Si vous voulez couper les hautes fréquences des signaux directs de Tone, servez-vous de l'égaliseur (voyez page 21).

(c) Rev Level (0~127)

Ce paramètre règle le volume de l'effet Reverb (ou le signal Master AUX si vous êtes plus familier avec le vocabulaire pour mélangeur). Des valeurs plus élevées produiront une réverbération plus forte.

(d) Rev Time (0~127)

Ce paramètre détermine le temps que durera la réverbération. Plus les valeurs sont élevées, plus la réverbération sera longue.

(e) Rev Delay Fb (0~127)

Ce paramètre n'est disponible que lorsque vous sélectionnez Rev Charac 6 Delay ou 7 Panning Delay. Il détermine le mode de répétition du Delay. Des valeurs élevées produisent plus de répétitions.

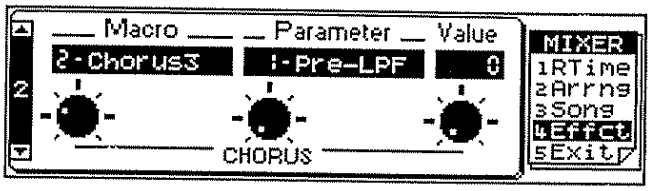
(f) RevPreDlyT (0ms~127ms)

Ce paramètre détermine l'intervalle de temps entre le signal original ("sec") et le début de l'effet Reverb. Des valeurs élevées produisent un temps de pré-Delay plus long et simule un espace réverbérant plus vaste.

■ Value

Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour spécifier une valeur pour le paramètre sélectionné. Pour que ce soit plus clair, nous avons indiqué la plage de réglage à côté des paramètres respectifs (voyez plus haut).

Page Chorus



➲ Page Master: [F1] (Mixer)→ [F4] (Effct)
Effet: [PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 2)

■ Macro

Le Chorus élargit l'image du son et son spectre. Vous avez le choix entre 8 types de Chorus.

Chorus1, Chorus2, Chorus3, Chorus4	Effets Chorus conventionnels ajoutant espace et profondeur au son
Feedback Chorus	Effet Chorus avec un effet flanger et un son doux
Flanger	Cet effet fait un peu penser à un avion qui décolle et atterrit.
Short Delay	Delay avec un temps de Delay bref
Short Delay (FB)	Delay bref avec de nombreuses répétitions

Remarque: Comme le Delay ne peut en général ne s'appliquer qu'à un Part, utilisez le Delay individuel pour créer des effets d'écho. De cette manière, l'effet Chorus peut servir à épaissir l'image stéréo.

■ Paramètres Chorus

(a) Cho Pre-LPF (0~7)

Un filtre passe-bas peut être appliqué au signal du Tone envoyé au Chorus pour couper la plage des hautes fréquences. Des valeurs élevées couperont davantage de hautes fréquences et produiront un Chorus plus sourd.

(b) Cho Level (0~127)

Ce paramètre détermine le volume global de l'effet Chorus. Si un seul Tone contient trop de Chorus, baissez la valeur Chorus Send (voyez page 15) plutôt que la valeur Cho Level.

(c) ChoFeedback (0~127)

Ce paramètre détermine le niveau auquel le son Chorus est renvoyé (feedback) au Chorus. Avec le feedback, vous obtiendrez un son de Chorus plus dense. Des valeurs élevées produisent un niveau de feedback plus important.

(d) Cho Delay (0~127)

Ce paramètre détermine le temps de retard de l'effet Chorus. Des valeurs élevées produisent une déviation de hauteur du son de Chorus plus importante.

(e) Cho Rate (0~127)

Ce paramètre détermine la vitesse (fréquence) à laquelle le Chorus est modulé. Des valeurs élevées produisent une modulation plus rapide.

(f) Cho Depth (0~127)

Ce paramètre détermine la profondeur de la modulation. Des valeurs élevées produisent une modulation plus profonde.

(g) Cho → Reverb (0~127)

Ce paramètre détermine la quantité de Chorus envoyé au Reverb. Des valeurs élevées envoient davantage de Chorus. La valeur "127" vous permet en fait de brancher les effets Chorus et Reverb en série (le Chorus avant le Reverb). Si vous ne souhaitez pas que le signal Chorus soit traité par l'effet Reverb, réglez cette valeur sur "0".

(h) Cho→Dly (0~127)

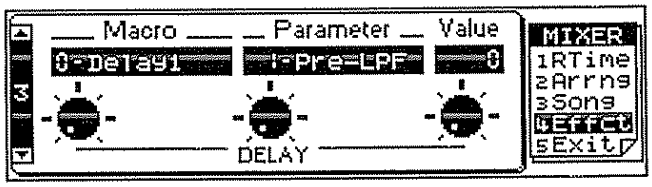
Ce paramètre détermine la quantité de son avec Chorus envoyé au Delay. Des valeurs élevées envoient davantage de Delay. La valeur "127" vous permet en fait de brancher les effets Chorus et Delay en série (le Chorus avant le Delay). Si vous ne souhaitez pas que le signal Chorus soit traité par l'effet Delay, réglez cette valeur sur "0"

Truc: *Utilisez ce paramètre lorsque vous voulez traiter un Part Arranger avec l'effet Delay (voyez plus bas). Si vous ne voulez que le Delay, choisissez la valeur 0 pour Chor Delay, Cho Rate et Cho Depth. Souvenez-vous, néanmoins, que cela signifie que vous ne disposez plus d'un effet Chorus proprement dit.*

■ Value

Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour spécifier une valeur pour le paramètre sélectionné. Pour que ce soit plus clair, nous avons indiqué la plage de réglage à côté des paramètres respectifs (voyez plus haut).

Page Delay



➲ Page Master: [F1] (Mixer)→ [F4] (Effct)
Effet: [PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 3)

■ Macro

Le Delay crée des échos. Il est également possible d'accentuer la profondeur et l'espace d'un son en y ajoutant un bref Delay (une technique souvent utilisée pour des morceaux rock'n roll et dans des bars à karaoke). Vous avez le choix entre 10 types de Delay.

Delay1, Delay2, Delay3	Delays conventionnels; les Delays 1, 2 et 3 ont des temps de Delay progressivement plus longs.
Delay4	Delay avec un temps de Delay relativement court (effet de type "slap back")
Pan Delay1, Pan Delay2, Pan Delay3	Le son avec Delay se déplace entre la droite et la gauche. Efficace en stéréo. Les Delays 1, 2 et 3 ont des temps de Delay progressivement plus longs
Pan Delay4	Delay plutôt bref; le son avec Delay se déplace entre la gauche et la droite ce qui est efficace en stéréo (effet de type "slap back" stéréo)

Dly To Rev	De la réverbération est ajoutée au Delay qui se déplace entre la gauche et la droite Efficace en stéréo
PanRepeat	Le Delay se déplace entre les canaux droit et gauche mais la position Pan et différente des effets repris ci-dessus Efficace en stéréo

■ Paramètres Delay

(a) Dly Pre-LPF (0~7)

Un filtre passe-bas peut être appliqué au signal envoyé au Delay pour couper la plage des hautes fréquences. Des valeurs élevées couperont davantage de hautes fréquences et produiront un Delay plus sourd.

(b) Dly Time C (0.1ms~1.0s)

L'effet Delay du G-800 vous permet de régler trois temps de retard qui ne sont utiles que lorsque vous écoutez en stéréo: centre (C), gauche (L) et droite (R). Delay Time C détermine le temps de retard du Delay situé au centre.

(c) DlyTRatioL/R (4%~500%)

Ce paramètre détermine le temps de retard du Delay situé à gauche et à droite sous forme de pourcentage du Delay central. La valeur "100%" signifie que le Delay gauche ou droit a la même vitesse de répétition que le Delay central.

(d) Dly Level C/L/R (0~127)

Ces paramètres déterminent le volume des Delays central, gauche et droit. Des valeurs élevées produisent un Delay plus fort.

(e) Dly Level (0~127)

Ce paramètre règle le volume global des trois Delays (centre, gauche et droite). Des valeurs élevées produisent un Delay global plus fort

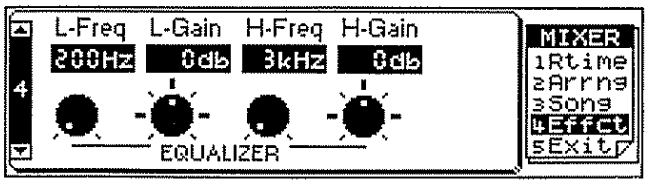
(f) Dly Fback (–64~ 0 ~+63)

Ce paramètre spécifie le nombre de répétition effectuées par le Delay. Avec une valeur "0", le Delay ne produit pas de répétitions. Avec des valeurs élevées, il y aura davantage de répétitions. De valeurs négatives (–) inverseront la phase du Delay central lors du feedback. Ces valeurs négatives sont efficaces avec des temps de Delay courts.

(g) Dly→Rev (0~127)

Ce paramètre détermine la quantité de Delay envoyé au Reverb. Des valeurs élevées signifient que la part de Reverb sera plus importante dans le signal de Delay. Veillez à ne pas abuser de cet effet car il a tendance à rendre l'image sonore floue.

Page Equalizer



➲ Page Master: [F1] (Mixer)→ [F4] (Effct)
Effet: [PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 4)

Cette page d'effet contient les réglages EQ (égaliseur) qui seront d'application pour tous les Parts dont le commutateur EQ (voyez page 15) est sur On. Tout comme pour les autres effets

(Reverb, Chorus, et Delay), il n'y a qu'un égaliseur dont les réglages sont partagés par tous les Parts du G-800.

■ L-Freq (200Hz, 400Hz)

L-Freq détermine la bande des basses fréquences qui peuvent être coupées ou accentuées au moyen du paramètre L-Gain. Il s'agit d'un filtre en plateau (shelving) qui touche également les fréquences plus basses que celles que vous réglez ici.

■ L-Gain (–12~0~12dB)

Ce paramètre vous permet d'accentuer (valeurs positives) ou de couper (valeurs négatives) la fréquence L et toutes les fréquences plus basses que la valeur L-Freq. Réglez L-Gain sur "0" si vous ne désirez pas changer les basses fréquences.

Remarque: La réduction de la teneur en basses fréquences peut parfois affecter le volume des Tones traités par l'égaliseur. Vérifiez donc toujours la balance après avoir réglé la valeur L-Gain et corrigez si nécessaire (voyez "Contrôle du volume (assignations de curseurs)" en page 8).

■ H-Freq (3kHz, 6kHz)

H-Freq détermine la bande des hautes fréquences qui peuvent être coupées ou accentuées au moyen du paramètre H-Gain. Il s'agit d'un filtre en plateau (shelving) qui touchent également les fréquences plus hautes que celles que vous réglez ici.

■ H-Gain (–12~0~12dB)

Ce paramètre vous permet d'accentuer (valeurs positives) ou de couper (valeurs négatives) la fréquence H et toutes les fréquences plus hautes que la valeur H-Freq. Réglez H-Gain sur "0" si vous ne désirez pas changer les hautes fréquences.

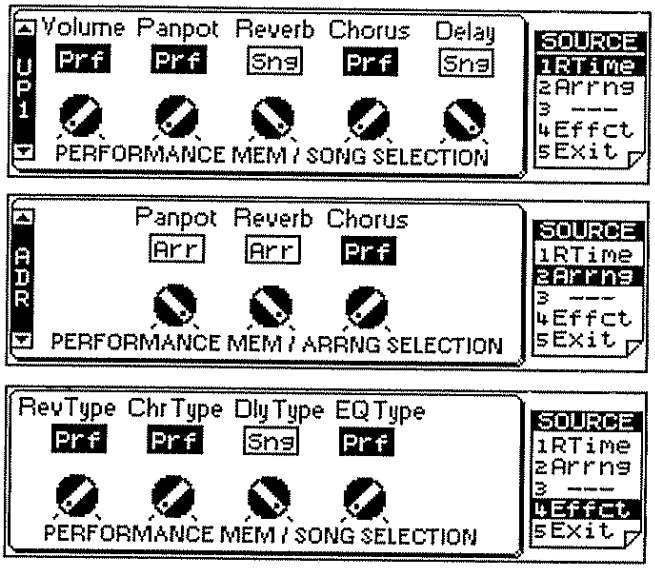
Pages Source

Les pages Source des Parts Directs, Arranger et Song contiennent un nombre de commutateurs qui vous permettent de spécifier si le Part sélectionné avec [PAGE] ▲/▼ doit utiliser vos propres réglages/ceux de la mémoire Performance ou ceux du Music Style ou du fichier Standard MIDI reproduit.

La sélection de *Prf* signifie que le G-800 utilisera les réglages que vous venez d'effectuer ou ceux contenus dans la mémoire Performance sélectionnée en dernier lieu. *Arr* et *Sng*, d'autre part, font réagir le Part sélectionné au Music Style ou au morceau (Song) que vous reproduisez.

Remarque: Vous ne pouvez sélectionner *Arr* pour les Parts Directs ou les paramètres d'effet. Ce réglage n'est disponible que pour les Parts Arranger. De même, vous ne pouvez sélectionner *Sng* pour les Parts Arranger car il n'y a pas de lien interne entre le Recorder et l'Arranger du G-800.

➲ Page Master: [F1] (Mixer)→ [SHIFT] + [F1] (RTime), [F2] (Arrng) ou [F4] Effct)



Les commutateurs disponibles peuvent varier en fonction de la page Source que vous sélectionnez. Tous les paramètres ne peuvent pas être protégés contre toute modification causée par le Music Style ou le morceau reproduit.

Comme les paramètres sont assez parlants, nous ne les aborderons pas plus en détail ici. A l'exception des commutateurs Source, ils sont décrits dans le *Guide du musicien*. Il y a cependant quelques petits détails à ne pas oublier:

(1) **Reverb, Chorus et Delay font référence aux niveaux d'envoi du Part sélectionné. Il n'y a pas de commutateurs On/Off mais plutôt des commutateurs qui vous permettent de spécifier si oui ou non le niveau d'envoi doit changer en réponse aux données Arranger ou Song.**

(2) **Comme les Parts Arranger ne peuvent pas être traités par le Delay (du moins pas de manière directe), il n'y a pas de commutateur Delay Send Source sur la page Arrng Source.**

(3) **Les réglages Type de la page Source des effets font allusion aux Macros.**

(4) **Les réglages de commutateur Source peuvent être sauvegardés dans une mémoire Performance.**

5. Mode Parameter

Comme nous l'avons dit dans le *Guide du musicien*, le mode Parameter contient des paramètres qui modifient divers aspect du G-800.

(1) **Paramètres Global**
Master Tune, fonctions métronome, protection de la mémoire, etc.

(2) **Paramètres Arranger**
Chord Family Assign, Part Range, etc.

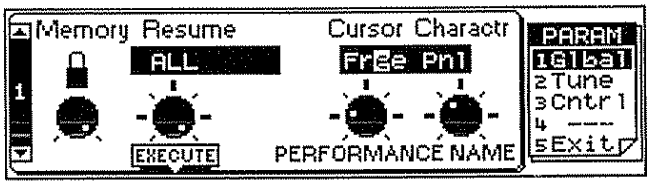
(3) **Parts Directs**
Accord Upper 2, Portamento pour Upper1 & 2, etc.

(4) **Paramètres pour commandes**
Assignation de la pédale d'expression, réglages Extra Bender, etc.

(5) **Paramètres mémoire Performance**
Resume, nom de Performance.

(6) **Commutateurs Source pour ces paramètres**

Page Parameter\Glbal\1



➲ Page Master: [F2] (Param)→ [F1] (Glbal)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 1)

Memory verrouillé/déverrouillé (paramètre Global)

Ce paramètre vous permet d'activer (verrouiller) ou de désactiver (déverouiller) la fonction de protection de la mémoire. Lors de la mise sous tension, le G-800 active toujours la protection de la mémoire pour éviter toute perte accidentelle de données. Notez qu'il est pratiquement impossible d'effacer une mémoire Performance ou un MIDI Set parce que vous devez maintenir le bouton [WRITE] enfoncé tout en spécifiant le numéro de la mémoire Performance. De plus, vous avez toujours la possibilité de couper la protection de la mémoire juste avant de sauvegarder des données dans une des mémoires du G-800.

Resume (paramètre Performance Memory)

La fonction Resume vous permet de spécifier les réglages de la mémoire Performance 00 qui doivent être chargés. La mémoire Performance 00 FreePanl contient des réglages par défaut et, surtout, des réglages de commutateurs Source qui permettent à un fichier Standard MIDI ou un Music Style de modifier les paramètres concernés en fonction de leurs propres réglages.

Il est inutile de charger tous les réglages de la mémoire Performance 00 si elle contient des valeurs de paramètres que vous ne désirez pas copier.

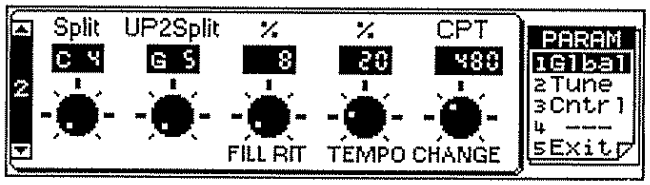
Réglages à charger	Signification
Tone	Seule la sélection de Tone de la mémoire Performance 00 sera chargée
Mixer	Seuls les réglages Mixer de la mémoire Performance 00 seront chargés
Dynamic Arranger	Seuls les réglages Dynamic Arranger seront chargés
Param	Seuls les réglages du niveau Parameter seront chargés
All	Tous les réglages de la mémoire Performance 00 seront chargés

Cursor Character (paramètre Performance Memory)

Ces deux "paramètres" servent à nommer ou renommer la mémoire Performance sélectionnée. Vous disposez des caractères suivants:

```
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
! " # $ % & ' ( ) * + , -
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
[ \ ] ^ _ `
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
```

Page Parameter\Global\2



➲ Page Master: [F2] (Param)→ [F1] (Glbal)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 2)

Split (C3~C6) (Parts Directs. paramètre Arranger)

Ce paramètre spécifie le point de scission entre les sections Droite et Gauche en mode Arranger et Keyboard Split. La plage de valeur est de Do3~Do6. La valeur par défaut est Do4.

UP2Split (C#3~C#6) (Parts Directs)

Ce paramètre détermine le point de scission entre les sections Upper1 et Upper2. Cette scission n'est effective que lorsque le témoin du bouton [UPPER2 SPLIT] s'allume. Le point de scission Upper2 peut être fixé n'importe où entre Do#3 et Do#6. La valeur par défaut est Sol5

Fill Rit (15%~90%) (paramètre Arranger)

Ce paramètre définit l'intensité du ritardando durant la reproduction d'un Fill (To Original ou To Variation). Notez que Fill In Rit ne s'applique qu'aux Fills et que le témoin [FILL RIT] doit être allumé pour qu'il y ait ritardando.

Voici un exemple: si le tempo du Style choisi est sur 100 alors que Fill Rit% est sur 10%, le fait de choisir un Fill In avec la fonction [FILL RIT] activée (On) ramènera progressivement le tempo à 90. A la fin du Fill, cependant, la valeur de tempo choisie au préalable (ici ♩= 100) sera rétablie.

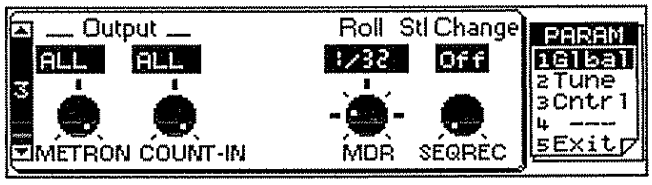
Tempo Change% (0%~100%) (paramètre Arranger)

Ce paramètre définit le taux de changement de tempo lors de la reproduction normale de Style. Il s'agit de la valeur qui sera atteinte à la fin de la période CPT (voyez ci-dessous). Tempo Change% s'applique aussi bien à la fonction [RIT] (ralentissement progressif) qu'à la fonction [ACC] (accélération progressive); le bouton de la fonction en question doit être enfoncé (le témoin correspondant doit s'allumer).

Tempo Change CPT (15~3825CPT) (paramètre Arranger)

La valeur CPT précise le temps qu'il faut avant que la valeur Tempo Change% ne soit atteinte. Comme une noire équivaut à 120 CPT, nous vous recommandons donc de choisir des multiples de 120CPT tels que 240 (une mesure 2/4), 360 (une mesure 3/4), 480 (une mesure 4/4), etc.

Page Parameter\Global\3



➲ Page Master: [F2] (Param)→ [F1] (Glbal)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 3)

Metronome Output (MDR, EXT, ALL) (paramètre Global)

Ce paramètre vous permet de choisir la sortie assignée au métronome général, c.-à-d. celui qui est audible pendant la reproduction de Style et de morceau (Song). Le métronome peut vous aider lorsque vous vous exercez à jouer une partition difficile mais, surtout, le métronome Global fournit un repère au batteur ou à tout autre musicien avec qui vous jouez.

Le métronome User Style (voyez page 43) peut être programmé à part.

MDR	Le son de métronome est produit par le Rim Shot du Part Manual Drum; cela signifie donc qu'il sortira par les sorties STEREO OUTPUT R, L/MONO
EXT	Le métronome est envoyé à la sortie individuelle Metronome Output du panneau arrière
ALL	Le métronome est envoyé à la fois à la sortie Metronome Output et au Drum Set choisi

Count-In (MDR, EXT, ALL) (paramètre Arranger)

Ce paramètre spécifie la sortie à laquelle les battements de décompte sont envoyés. Ce décompte peut être utilisé en mode Song (décompte d'une mesure avant le début de la reproduction) et est toujours utilisé en mode d'enregistrement User Style.

MDR	Le décompte est produit par le Rim Shot du Part Manual Drum; cela signifie donc qu'il sortira par les sorties STEREO OUTPUT R. L/MONO
EXT	Le décompte est envoyé à la sortie individuelle Metronome Output du panneau arrière
ALL	Le décompte est envoyé à la fois à la sortie Metronome Output et au Drum Set choisi

Roll Resolution (Parts Directs)

Ce paramètre détermine la résolution de la fonction Roll. Il peut être réglé comme suit:

1/16	Double-croche	1/32	Triple-croche
1/16t	Triolet de double-croches	1/32t	Triolets de triple-croches
1/16s	Double-croche swing	1/32s	Triple-croche swing

La valeur par défaut est 1/16. Comme nous l'avons vu dans le *Guide du musicien*, le choix de 1/32 ou de valeurs plus brèves encore peut entraîner un tempo produisant un véritable effet mitraillette. Précisez toujours la résolution après avoir réglé le tempo de reproduction du Style ou du Song ou alors revoyez la valeur sélectionnée si celle-ci s'avère trop optimiste pour produire des roulements naturels.

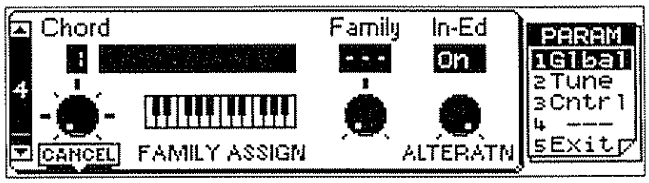
Stl Change (paramètre Chord Sequencer)

Ce paramètre vous permet de spécifier ce que le Chord Sequencer doit enregistrer (voir page 63 dans le *Guide du musicien*). Choisissez On si vous désirez que le Chord Sequencer enregistre tous les réglages touchant à l'Arranger (changements de Style, volume des Parts Arranger, de tempo, etc.) et sélectionnez Off si le Chord Sequencer ne doit enregistrer que les notes NTA.

Réglage	Ce qui est enregistré
On	Changements d'accord, de Style, de Division (Fills, Intro, Ending, Variation/Original, Basic/Advanced), changements de volume pour tous les Parts Accompagnement
Off	Uniquement les changements d'accord (notes NTA)

Remarque: Voyez "Style Change" en page 64 (*Guide du musicien*) pour en savoir davantage sur NTA.

Page Param\Glbal\4



➲ Page Master: [F2] (Param)→ [F1] (Glbal)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 4)

Chord Family Assign (paramètre Arranger)

La quatrième page Param\Glbal est entièrement consacrée à l'assignation d'accords plus "élaborés" à l'un des trois modes (majeur, mineur ou septième) de l'Arranger du G-800. Si la mémoire Performance actuelle ou si les réglages choisis ne contiennent pas d'assignation, vous ne pouvez que choisir la mémoire Chord 1. Après avoir "rempli" la mémoire Chord 1, vous pouvez choisir la mémoire Chord 2, etc. (vous pouvez également choisir 1 en allant en arrière).

■ Chord

Indique le numéro de la mémoire Chord sélectionné. Jouez un accord dans la zone de reconnaissance d'accord: son nom sera alors affiché à droite du numéro de la mémoire.

■ Family

Après avoir spécifié l'accord, servez-vous du paramètre Family pour l'assigner à un des trois modes: Maj (majeur), min (mineur) ou 7th (septième). Lorsque vous jouez l'accord récemment assigné dans la zone de reconnaissance d'accords du clavier, le motif d'accompagnement correspondant au mode que vous avez choisi ici sera activé. Utilisez ce paramètre pour assigner des accords "6", "7/11", etc. à un mode particulier.

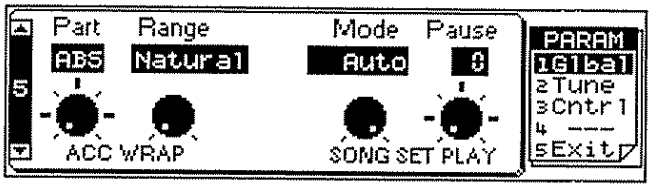
Vous vous rappelez que les modes sont en fait des Divisions "invisibles" qui ne peuvent être sélectionnées sur le panneau avant – à l'inverse des autres, telles que Basic/Original, Advanced/Variation, etc., que vous pouvez choisir manuellement ou au moyen d'une commande au pied FC-7 disponible en option.

■ Alteratn

Le paramètre Alteration vous permet de préciser si vos accords "élaborés" doivent être joués pendant la reproduction d'une Intro (In) ou Ending (Ed). Il peut arriver qu'un accord complexe joué en mode On, au début d'un motif Intro ou Ending change la séquence d'accords de tout le motif dans une mesure telle que vous en arrivez à douter de votre G-800.

Dans la plupart des cas, vous choisirez probablement Off pour que votre accord G7♭5 favori ne prenne effet qu'à la fin de l'Intro (ou n'influence pas la séquence d'accords du motif Ending).

Page Param\Glbal\5



➲ Page Master: [F2] (Param)→ [F1] (Glbal)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 5)

Acc Wrap: Part et Range

Comme nous l'avons vu dans le *Guide du musicien*, le paramètre Wrap sert à changer la reproduction du Music Style sélectionné de sorte que toutes les notes d'une partition (basse, etc.) sonnent dans une tessiture naturelle. En mode *Natural*, l'Arranger transpose d'une octave vers le bas ou vers le haut toutes les notes qui sont trop hautes ou trop basses pour le son sélectionné (généralement automatiquement). Bien que pratique dans bien des cas, cela peut parfois provoquer des sauts d'une octave pour des motifs d'accompagnement lorsque vous passez de G à F7, par exemple.

■ Part (ABS, AC1~AC6) (paramètre Arranger)

Utilisez le paramètre Part pour sélectionner le Part dont vous désirez changer le réglage Range.

■ Range

Range	Signification
Natural	L'Arranger reproduit toutes les notes du Part en question dans une tessiture naturelle pour le Tone assigné à ce Part. Les notes qui sont trop hautes ou trop basses sont transposées vers le haut ou vers le bas
Full	Dans ce cas, les notes de la piste d'accompagnement sont jouées de la manière dont elles ont été programmées. Cela peut être utile lorsque vous vous servez de la fonction User Style pour enregistrer des séquences

Song Set Play

Les fonctions Song Set Play vous permettent de spécifier la façon dont le Song Set (voyez page 104) choisi doit être reproduit.

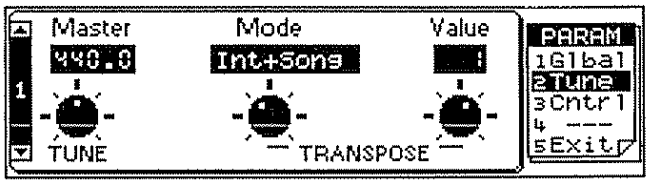
■ Mode (Auto, Manual)

Choisissez Auto si la reproduction du Song suivant doit commencer automatiquement après que le temps de Pause se soit écoulé (voyez plus bas). Sélectionnez Manual si vous désirez déterminer vous-même quand le morceau suivant doit être reproduit.

■ Pause (0~99 secondes)

La valeur Pause définit les blancs entre deux Songs dans une chaîne de morceaux. Notez que la valeur Pause n'est utilisée que lorsque vous choisissez le Mode Auto.

Page Param\Tune\1



➲ Page Master: [F2] (Param)→ [F2] (Tune)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 1)

Master Tune (415.3Hz~466.2Hz) (paramètre Global)

Le réglage Master Tune touche la hauteur de tout le G-800. Utilisez ce paramètre pour accorder votre G-800 en fonction d'instruments acoustiques qui ne peuvent être accordés. Dans tous les autres cas, réglez ce paramètre sur 440.0Hz (hauteur standard pour la plupart des instruments électroniques).

Le réglage Master Tune peut être sauvegardé dans une mémoire Performance, ce qui signifie que vous pourriez programmer 192 accords différents pour votre G-800 – en théorie du moins.

Transpose Mode (paramètre Global)

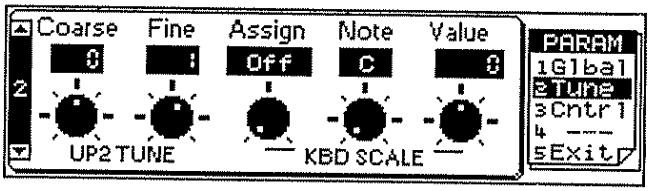
Le paramètre Transpose Mode vous permet de déterminer quelles sont les sections de votre G-800 qui seront transposées lorsque vous appuyez sur le bouton [TRANSPOSE] (le témoin s'allume) du panneau avant.

Transpose mode	Explication
Int	Si le témoin [TRANSPOSE] est allumé, seuls les Parts Directs et Arranger seront transposés
Song	Seuls les Parts du morceau Recorder seront transposés
MIDI	Si le témoin [TRANSPOSE] est allumé, seules les notes reçues via MIDI IN A/B seront transposées. En fait le résultat est le même qu'avec le paramètre Rx Shift du mode MIDI
Int+Song	Si le témoin [TRANSPOSE] est allumé, les Parts Directs et Arranger ainsi que les Parts Recorder seront transposés
Int+MIDI	Si le témoin [TRANSPOSE] est allumé, les Parts Directs et Arranger ainsi que toutes les notes reçues via MIDI seront transposés
Song+MIDI	Si le témoin [TRANSPOSE] est allumé, les Parts du morceau Recorder ainsi que toutes les notes reçues via MIDI seront transposés
All	Tous les Parts et notes reçues seront transposés

(Transpose) Value (–11~–1, 1~11) (paramètre Global)

Utilisez ce paramètre pour spécifier l'intervalle de transposition qui est d'application chaque fois que le témoin du bouton [TRANSPOSE] s'allume. Notez que vous ne pouvez pas choisir la valeur "0" car cela reviendrait à couper la fonction Transpose. Comme il suffit de le faire en appuyant sur le bouton [TRANSPOSE], il est inutile d'avoir un réglage "0".

Page Param\Tune\2



➲ Page Master: [F2] (Param)→ [F2] (Tune)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 2)

Coarse (-24~24) (Parts Directs)

Le paramètre Coarse vous permet d'accorder Upper2 par pas de demi-tons ce qui revient à transposer le Part Upper2 en fonction du Part Upper1. Comme nous l'avons vu dans le *Guide du musicien*, Upper2 Coarse (de même que Fine, voyez ci-dessous) ne servent que lorsque les Parts Upper1 et Upper2 sont actifs. Choisissez la valeur sur "-12" pour transposer le Part Upper2 d'une octave vers le bas et la valeur "7" pour le transposer d'une quinte vers le haut. Une option souvent choisie consiste à assigner des Tones de piano aux deux Parts Upper et de transposer Upper2 d'une octave vers le haut ("12").

La plage maximale de ce paramètre est de deux octaves vers le bas ("–24") ou deux octaves vers le haut ("24").

Fine (-99~99) (Parts Directs)

Le paramètre Fine sert à changer l'accord du Part Upper2 par rapport au Part Upper1. Comme 100 cent est égal à un demi-ton, ce paramètre vous permet en fait de programmer un intervalle d'un demi-ton entre Upper1 et Upper2. Néanmoins, des réglages plus réalistes seraient de l'ordre de "+10" ou "-10".

Kbd Scale

Utilisez les paramètres Kbd Scale chaque fois que vous avez besoin d'un autre réglage que le tempérament égal. Le tempérament égal signifie que les intervalles entre deux demi-tons sont toujours identiques. Cela n'est pas le cas en musique orientale ou en musique baroque, par exemple. Des oreilles non averties risquent de trouver que des intervalles variables sonnent faux. Mais, de la même façon, le tempérament égal paraît bizarre à d'autres musiciens.

■ **Assign (Off, UP1-2, All)** (paramètre Global)

Ce paramètre vous permet de spécifier les Parts auxquels vous voulez assigner un accord différent. Off signifie que les réglages Value (voyez plus bas) n'ont pas d'effet sur le tempérament égal des Parts du G-800. Si vous choisissez UP1-2, seuls les deux Parts Upper seront affectés par vos réglages Value. All signifie que tous les Parts Directs, Song et Arranger seront accordés en fonction de vos réglages Value. Cela n'est probablement possible que pour quelques réglages usine. Mais rien ne vous empêche de programmer vos propres Styles et de tirer parti de la fonction Kbd Scale. De plus, vous pouvez également charger des User Styles MSD (programmés sur un E-86).

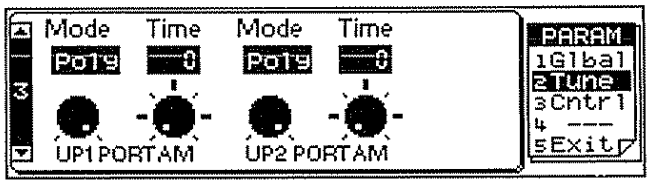
■ **Note (C~B)** (paramètre Global)

Il ne s'agit par réellement d'un paramètre réglable. *Note* vous permet de choisir la note dont vous désirez changer l'accord. Chaque note (de Do, Do#, Ré, Ré#, etc. jusqu'à Si) ne peut être choisie qu'une fois car le réglage Value s'applique à toutes les notes du même nom.

■ **Value (–128~+128)** (paramètre Global)

C'est ici que vous réglez l'accord de la note choisie. Comme il s'agit d'un paramètre relatif, c.-à-d. un paramètre qui spécifie une déviation du tempérament égal programmé, la valeur peut être soit positive, soit négative. Si vous choisissez "0", la hauteur de la note correspond à la hauteur prévue par le tempérament égal. Comme 100 équivaut à un demi-ton, vous disposez d'une liberté considérable pour programmer des gammes

Page Param\Tune\3



➲ Page Master: [F2] (Param)→ [F2] (Tune)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 3)

Portamento et Mode (Parts Directs)

■ **Mode UP1 et UP2 (Poly, Mono)**

Les paramètres Mode servent à régler le Part Upper correspondant sur Poly (polyphonique) ou Mono (monophonique). Poly signifie que le Part Upper en question peut jouer plusieurs notes simultanément ce qui vous permet de jouer des accords ou deux voix.

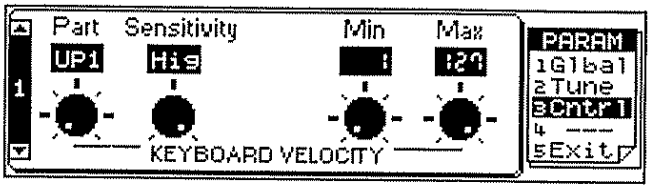
Mono, d'autre part, signifie que seule la dernière note est audible. Les modes Mono du G-800 suivent le principe de priorité à la dernière note, ce qui signifie que chaque fois que vous jouez deux notes ou plus, seule la note dont vous avez enfoncé la touche en dernier lieu résonnera. Sélectionnez Mono pour les sons d'instrument qui ne jouent pas d'accord (instruments à vent, solo de cuivre, etc.).

■ **Time (0~127)**

Time détermine la vitesse de Portamento. Vous vous souvenez peut-être que l'effet Portamento produit des transitions plus douces entre les notes que vous jouez. Des valeurs élevées sont efficaces pour des sons de synthétiseur, surtout lorsque vous jouez de grands intervalles (par exemple Do1 suivi de Do6).

La valeur "0" signifie que l'effet Portamento n'est pas actif. La fonction Portamento pour le commutateur au pied (voyez page 36) vous permet d'activer et de désactiver le Portamento pendant que vous jouez; il n'est donc pas nécessaire de garder constamment la valeur "0". Si vous choisissez la fonction Portamento pour le commutateur au pied, l'effet Portamento ne sera actif que lorsque vous enfoncez le commutateur disponible en option DP-2, DP-6 ou Boss FS-5U.

Page Param\Cntrl\1 (Parts Directs)



Cette page est entièrement consacrée aux réglages de sensibilité au toucher des Parts Directs. Voyez la page "Page Param\Cntrl\2" pour les réglages de sensibilité au toucher des Parts Arranger.

➲ Page Master: [F2] (Param)→ [F3] (Cntrl)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 1)

Part (UP1, UP2, LWR, MBS, MDR)

Ce paramètre vous permet de sélectionner le Part Direct dont vous désirez modifier les réglages.

Sensitivity (Low, Medium, High)

High, la valeur de sensibilité au toucher la plus élevée, est la valeur par défaut. Medium est une valeur intermédiaire qui laisse encore de la place pour quelques changements de volume et de timbre en fonction de la force avec laquelle vous frappez les touches tandis que Low représente la sensibilité minimale au toucher. Bien que le choix de Low ne signifie pas que le Part en question ne réagisse pas à votre toucher, vous utiliserez probablement ce réglage pour des Tones d'orgue – quoique ce ne soit pas toujours non plus une bonne solution.

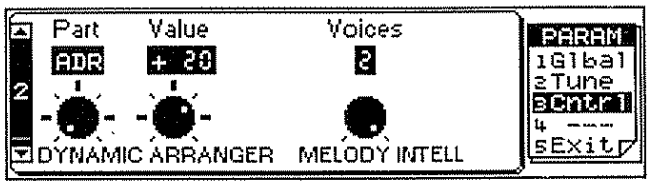
En effet, un certain nombre de Tones d'orgue dépendent du toucher: un toucher important produit un Tone avec un effet rotary rapide tandis qu'un toucher plus faible produit le même son avec un effet rotary plus lent. Comme le timbre et le volume de ces Tones ne changent pratiquement pas, il est inutile de choisir le réglage Low pour Sensitivity (sensibilité).

Min et Max (1~127)

Min détermine la valeur de toucher la plus basse permettant de piloter le Part Direct en question. Sauf dans les cas où le Part est utilisé de manière complémentaire (souvent Upper2 ou Upper1), laissez cette valeur sur "1". La valeur "0" ne peut pas être choisie car cette valeur est prise par la plupart des instruments MIDI pour signaler la fin d'une note (Note Off ou touche relâchée). La valeur Min ne peut pas être plus élevée que la valeur Max.

Max, par contre, détermine la valeur de toucher la plus basse permettant de piloter le Part Direct en question. Voyez "Plage de toucher (Min et Max)" en page 97 dans le *Guide du musicien* pour un exemple utile de commutation par toucher. Une fois de plus, le réglage Max ne peut être inférieur au réglage Min.

Page Param\Cntrl\2



➲ Page Master: [F2] (Param)→ [F3] (Cntrl)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 2)

Dynamic Arranger (paramètre Arranger)

■ **Part (ADR, ABS, AC1~AC6)**

Ce paramètre vous permet de sélectionner le Part Arranger dont vous voulez régler la sensibilité au toucher. Comme nous l'avons vus dans le *Guide du musicien*, vous pouvez utiliser ce paramètre pour alterner deux Parts d'accompagnement en faisant varier la force avec laquelle vous frappez les touches dans la zone de reconnaissance d'accords.

■ **Value (–127~+127)**

Choisissez la valeur "0" si le Part Arranger ne doit pas réagir à la force avec laquelle vous frappez les touches dans la zone de reconnaissance d'accords. Plus la valeur positive est élevée, plus vous devez frapper les touches fort pour arriver au volume maximal du Part. Des réglages négatifs, par contre, impliquent que le volume diminue plus votre toucher devient fort.

Remarque: La valeur de toucher que vous spécifiez ici ne sera utilisée que lorsque vous enfoncez le bouton [KBD SCALE] sur le panneau avant (le témoin doit s'allumer).

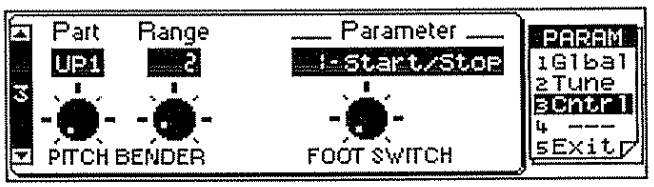
Melody Intell Voices (1, 2) (paramètre Arranger)

Bien que jouée par le Part Upper2, la mélodie intelligente est contrôlée par l'Arranger. Pour en profiter, vous devez appuyer sur le bouton [MELODY INTELLIGENCE] sur le panneau avant (le témoin doit s'allumer). Si, à ce moment-là, Upper2 est activé, le témoin du bouton Keyboard Mode [UPPER2] s'éteint pour signaler que le Part Upper2 est piloté par l'Arranger. Il est cependant toujours possible de sélectionner des Tones pour Upper2.

La fonction Melody Intelligence ajoute une deuxième (et troisième) voix à la mélodie que vous jouez avec le Part Upper1. Comme vous le savez, la mélodie intelligente repose sur les accords que vous jouez dans la zone de reconnaissance d'accords du clavier.

Utilisez le paramètre Voices pour sélectionner 1 ou 2 mélodies intelligentes.

Page Param\Cntrl\3



➲ Page Master: [F2] (Param)→ [F3] (Cntrl)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 3)

Pitch Bender (Parts Directs)

■ Part (UP1, UP2, LWR, MBS, MDR)

Ce paramètre vous permet de sélectionner le Part Direct dont vous désirez régler la plage (Range) de changement de hauteur (Pitch Bend). Surprenant mais intéressant: vous pouvez aussi sélectionner une plage Pitch Bend pour le Part Manual Drums. Si vous choisissez des valeurs entre '2" et "7", vous obtiendrez des effets spéciaux qui donnent bien avec des cymbales, par exemple.

■ Range (0~24)

Ce paramètre permet de spécifier le changement de hauteur qui peut être obtenu en tournant le levier Bender à bout de course vers la droite ou la gauche. Comme il n'y a qu'un paramètre Range, il s'applique aussi bien au changement de hauteur vers le haut que vers le bas.

Remarque: La valeur Range que vous choisissez ici ne sera atteinte que si vous tournez le levier Bender à bout de course vers la gauche (changement de hauteur vers le bas) ou vers la droite (changement vers le haut). Si vous vous arrêtez à une position intermédiaire, vous n'obtiendrez qu'une valeur de changement de hauteur intermédiaire.

Foot Switch Parameter (Parts Directs/paramètre Arranger)

Ce paramètre vous permet de spécifier la fonction du commutateur disponible en option DP-2, DP-6 ou Boss FS-5U, branché à la borne FOOTSWICH du panneau arrière. Le réglage par défaut est Start/Stop, ce qui vous permet de lancer et d'arrêter la reproduction de l'Arranger. Notez également les options Soft et Sostenuto ainsi que Hold.

Bien qu'il y ait une borne SUSTAIN FOOTSWITCH qui remplisse le même rôle, vous pouvez sélectionner Hold pour certaines mémoires Performance car cela vous permet de faire l'économie d'un commutateur au pied DP-2, DP-6 ou Boss FS-5U. Néanmoins, la sélection de Hold implique que vous ne pouvez pas assigner une autre option au commutateur au pied. N'oubliez pas que l'assignation au commutateur peut être sauvegardée dans une mémoire Performance.

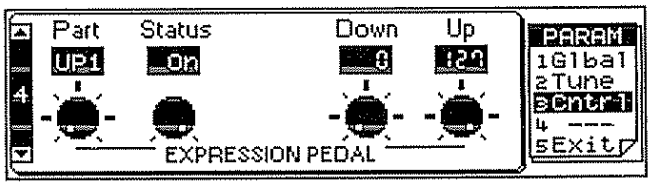
Voici les fonctions que le commutateur au pied disponible en option DP-2, DP-6 ou Boss FS-5U branché à la borne FOOT SWITCH peut remplir:

:

Paramètre	Explication
Start/Stop	Lance et arrête la reproduction de l'Arranger. Même fonction que [START/STOP]
Play/Stop	Lance et arrête la reproduction du Recorder. Même fonction que Recorder [PLAY ►]
Intro	Sélectionne l'Intro du Style Type (Basic ou Advanced) sélectionné lors de la reproduction de l'Arranger. Même fonction que [INTRO]
Ending	Sélectionne l'Ending du Style Type (Basic ou Advanced) sélectionné lors de la reproduction de l'Arranger. Même fonction que [ENDING]
Fo/Fv	Pilote soit le Fill To Original soit le Fill To Variation, en fonction de la Division active (Original ou Variation). A la fin du Fill, l'Arranger jouera la Division sélectionnée par le Fill
Bsc/Adv	Sélectionne soit le Type Basic (Bsc) ou Advanced (Adv), en fonction du Type actif lorsque vous appuyez sur le commutateur. Même fonction que [BASIC] et [ADVANCED]
Org/Var	Sélectionne soit la Division Original ou Variation du Type actuellement actif, en fonction de la Division active lorsque vous appuyez sur le commutateur. Même fonction que [ORIGINAL] et [VARIATION]

Paramètre	Explication
Inversion	Active et désactive la fonction Inversion
Kbd Rec	Vous permet d'activer et de désactiver la reconnaissance du clavier. Lorsqu'elle est désactivée, les notes que vous jouez dans la zone de reconnaissance d'accords n'entraînent plus la production d'accords par l'Arranger. Désactivez-la pour jouer des arpèges lorsque les zones Directe et Arranger se superposent (en partie)
Prf Up	Sélectionne la mémoire Performance suivante (ex: A12 si A11est actuellement active) **Note:** Comme la fonction d'assignation du commutateur au pied peut également être sauvegardée dans une mémoire Performance, la mémoire que vous choisissez au moyen du commutateur au pied en mode Prf Up risque de contenir une autre assignation du commutateur de sorte que vous ne pourriez plus choisir une autre mémoire Performance (par ex. A13) avec le commutateur
Fade Out	Lance le Fade Out. Même fonction que [FADE OUT] sur le panneau avant
Portamento	Active/désactive la fonction Portamento (voyez page 32)
Soft	Dans ce cas, le commutateur au pied fonctionne comme une pédale Soft (pédale pour pianos à queue et pianos numériques qui réduit le volume) **Note:** Cette fonction n'est disponible que pour les Parts Directs
Sostenuto	Dans ce cas, le commutateur au pied fait office de pédale Sostenuto (une autre pédale que vous trouvez sur les pianos à queue et numériques qui vous permet de ne maintenir que les notes que vous jouez au moment où vous appuyez sur la pédale) **Note:** Cette fonction n'est disponible que pour les Parts Directs
Hold	Le commutateur au pied a la même fonction qu'un DP-2, DP-6 ou Boss FS-5U branché à la borne SUSTAIN FOOTSWITCH

Page Param\Cntrl\4: Expression pedal



➲ Page Master: [F2] (Param)→ [F3] (Cntrl)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 4)

Part

Le premier paramètre de cette page sert à sélectionner le Part Direct (UP1, UP2, LWR, MBD, ou MDR) ou Arranger (ADR, ABS, AC1–AC6) dont vous souhaitez éditer le réglage d'expression.

Remarque: Il est inutile de régler ces paramètres si vous ne possédez pas une pédale d'expression EV-5 ou EV-10 branchée à la borne EXPRESSION PEDAL.

Status (Parts Directs & paramètre Arranger)

Sélectionnez On si vous désirez piloter le volume du Part choisi avec le pied ou Off si vous ne le souhaitez pas (pour les Parts dont le volume ne change jamais).

Up (0~127)

La valeur que vous déterminez ici est la valeur du volume d'Expression (CC11) que le Part aura lorsque la pédale est relevée (réglage minimal). En fait, ce paramètre a la même fonction que la commande située sur le côté gauche d'un EV-5, par exemple.

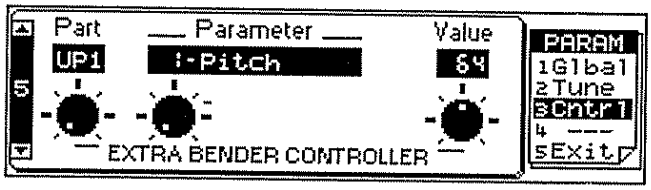
Down (0~127)

La valeur que vous choisissez ici représente le volume maximal que vous pouvez obtenir pour ce Part en appuyant au maximum sur la pédale d'expression (réglage maximum).

Remarque: Il est parfaitement possible de régler la valeur Up sur "127" et la valeur Down sur "0" de sorte que le Part correspondant ne sera audible que lorsque la pédale Expression est relevée (Up).

Page Param\Cntrl\5: Extra Bender Controller (Parts Directs)

Cette page d'écran est entièrement consacrée aux réglages Extra Bender. Avant d'expliquer les paramètres, nous aimerions attirer votre attention sur le fait que vous pouvez régler la valeur de différents paramètres disponibles de sorte que le Bender vous permette de piloter plusieurs paramètres simultanément. N'oubliez donc pas de faire défiler toutes les options et réglez leur Value sur zéro pour couper la fonction Extra Bender pour le Part sélectionné.



➲ Page Master: [F2] (Param)→ [F3] (Cntrl)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 5)

Part (UP1, UP2, LWR, MBS, MDR)

Ce paramètre vous permet de sélectionner le Part Direct dont vous désirez éditer les réglages Extra Bender.

Parameter

L'Extra Bender a le même effet lorsqu'il est tourné vers la droite ou vers la gauche. Il ne fonctionne donc pas comme le levier Bender qui fait monter la hauteur lorsqu'il est tourné vers la droite et la fait descendre lorsque vous le tournez vers la gauche. C'est pourquoi, dans l'introduction du *Guide du musicien*, la fonction Extra Bender était décrite comme une espèce d'aftertouch qui, elle aussi, ne travaille que dans un sens.

Paramètre	Signification
PChng (-24~24)	Ce paramètre a le même effet que la fonction Pitch Bend. Autrement dit, il vous permet de changer la hauteur des notes que vous jouez avec le Part et d'aller au-delà de la valeur Pitch Bend Range (voyez page 35)

Paramètre	Signification
TVF Cutoff (–64~63)	Le choix d'une valeur positive ou négative pour ce paramètre signifie que la fréquence de coupure du Tone assigné au Part sélectionné peut être augmentée ou diminuée **Note:** En fonction de la valeur choisie pour "TVF Cutoff [-63~+63]" en page 11, des réglages positifs ou négatifs élevés peuvent ne pas avoir d'effet perceptible. C'est également le cas des Tones dont la fréquence de coupure est presque toujours programmée sur la valeur maximale
Amplitude (–64~63)	Le choix d'une valeur positive ou négative pour ce paramètre vous permet d'augmenter ou de diminuer le volume du part sélectionné avec l'Extra Bender **Note:** Une fois de plus, le volume ne peut être augmenté (ou diminué) au-delà de "127" (ou "0"). Si le volume du Part est déjà sur "127" (ou "0"), le recours à l'Extra Bender ne produira aucun effet audible
LFO1 Rate (–64~63)	Ce paramètre vous permet d'augmenter ou diminuer la vitesse de modulation du LFO1. Utilisez cette fonction en combinaison avec l'axe Modulation du levier Bender/Modulation ou, encore, pour changer la vitesse de la modulation préprogrammée automatique
LFO1 Pitch (0~127)	Ce paramètre vous permet d'ajouter de la modulation de hauteur en vous servant de la fonction Extra Bender. La modulation de hauteur est couramment appelée vibrato
LFO1 TVF (0~127)	Ce paramètre vous permet de moduler la fréquence de coupure en vous servant de la fonction Extra Bender. C'est couramment appelé wah-wah
LFO1 TVA (0~127)	Ce paramètre vous permet d'ajouter de la modulation d'amplitude avec la fonction Extra Bender. C'est aussi appelé Tremolo
LFO2 Rate LFO2 Pitch LFO2 TVF LFO2 TVA	Même plage de réglage et signification que les paramètre équivalents du LFO1. Notez que certains Tones n'utilisent pas de second LFO ce qui explique que ces réglages ne produisent pas toujours l'effet attendu

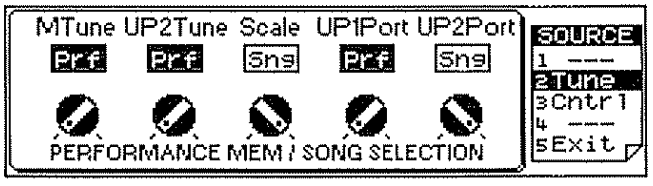
Remarque: A l'exception de Rate, les paramètres LFO ont des réglages absolus, c.-à-d. des réglages qui n'influencent pas les réglages existants ce qui explique que leur plage va de 0 à 127 et non de –64 à 63. Utilisez ces paramètres (Pitch~TVA) pour donner un aspect neuf au Tone sélectionné.

Remarque: Tout comme les paramètres Part (voyez page 10), les réglages Extra Bender affectent le *Part* Direct sélectionné de sorte que la sélection d'un autre Tone pour un tel Part ne remettra pas les réglages Value (voyez plus bas) à "0".

Value

C'est ici que vous réglez la valeur du paramètre actuellement affiché. Comme nous l'avons dit plus haut, vous pouvez attribuer une valeur à tous les paramètres disponibles (mais actuellement invisibles)

Page Source\Tune



➲ Page Master: [F2] (Param)→ [SHIFT] + [F2] (Tune)

Ainsi que vous l'avez vu dans le *Guide du musicien*, les commutateurs Source vous permettent de protéger vos réglages Param contre des données provenant d'un fichier Standard MIDI que vous reproduisez avec le Recorder du G-800. Le fait que seuls Prf et Sng puissent être sélectionnés montre bien que tous les commutateurs Source, à l'exception du commutateur MTune, ne s'appliquent qu'aux Parts Directs

Commutateurs Source

Comme tous les commutateurs Source de cette page fonctionnent de façon identique, nous pouvons les traiter en une fois. Choisissez Prf si les paramètres ne doivent pas changer en réponse à des messages MIDI envoyés par le fichier Standard MIDI que vous reproduisez avec le Recorder interne. Prf signifie que vos propres réglages ou ceux de la mémoire Performance seront utilisés.

Sng signifie que les messages MIDI contenus dans le fichier Standard MIDI peuvent modifier les paramètres en question.

Source	Signification
MTune	Réglage Master Tune (voyez page 30)
UP2Tune	Réglages Coarse et Fine du Part Upper2 (voyez page 31)
Scale	Valeurs d'accord de la fonction Kbd Scale (voyez page 31).
UP1Port	Valeur Portamento Time pour le Part Upper1 (voyez page 32)
UP2Port	Valeurs Portamento Time pour le Part Upper2 (voyez page 32)

Page Source\Cntrl

Les commutateurs Source de cette page ne s'appliquent qu'aux Parts Directs. Utilisez [PAGE] ▲/▼pour sélectionner le Part dont vous voulez changer le réglage Source (son nom apparaît dans la barre de déroulement).

➲ Page Master: [F2] (Param)→ [SHIFT] + [F3] (Cntrl)

Voyez "Commutateurs Source" en page 39 pour une description des options des commutateurs Source.

Source	Signification
Extra Bender	Réglages Extra Bender du Part sélectionné (voyez page 37)
Pitch Bender Range	Réglages Pitch Bend Range du Part sélectionné (voyez page 35)

6. Mode User Style

Le mode User Style vous permet de programmer vos propres accompagnements (appelés *User Styles*). La programmation de User Styles ne signifie pas nécessairement que vous deviez tout enregistrer de toutes pièces. Le G-800 vous permet de copier des pistes (ou mêmes des parties entières) des Music Styles préprogrammés (en ROM) ou d'autres User Styles (se trouvant sur disquette). Choisissez donc l'option qui vous convient le mieux.

Lorsque vous programmez des User Styles, souvenez-vous que vous n'enregistrez que l'accompagnement. Si vous voulez également enregistrer la mélodie ou une partition d'accompagnement qui caractérise un morceau particulier, le User Style en question ne pourra plus être utilisé pour d'autres morceaux. Autrement dit, essayez de penser en termes de "style" lors de la programmation (house, rave, samba, polka, etc.) si vous désirez que votre Style puisse être employé "universellement" (pour un certain type de musique).

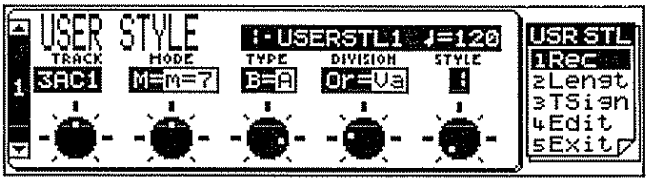
De plus, la programmation de changements d'accords pour les motifs Basic/Original, Basic/Variation, Advanced/Original et Advanced/Variation n'est peut-être pas une bonne chose. Après tout, ces changements d'accords peuvent être réalisés en temps réel en les jouant dans la zone de reconnaissance d'accords du clavier. Bien qu'à première vue ces avertissements semblent superflus, vous verrez que créer un motif plutôt qu'un morceau proprement dit requiert beaucoup de réflexion et de discipline. Mais, d'autre part, les fonctions User Style sont tellement simples à programmer que rien ne vous empêche de programmer vos Styles morceau par morceau; vous ne perdrez pas énormément de temps.

Remarque: Mettons-nous d'accord pour utiliser le mot motif pour faire référence à une combinaison Mode/Type/Division. Exemple: "Basic/Original, M" est un motif d'accompagnement possible (tout comme "Advanced, Fill-In-to Original".)

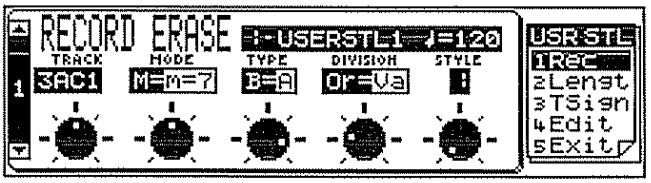
Remarque: Le mode User Style ne peut être sélectionné qu'en mode Arranger (c.-à-d. normal) du G-800. Si la fonction assignée à [F4] est "Lyrics", appuyez sur le bouton [GS/GM MODE] (le témoin doit s'éteindre).

UsrStl\Rec\1

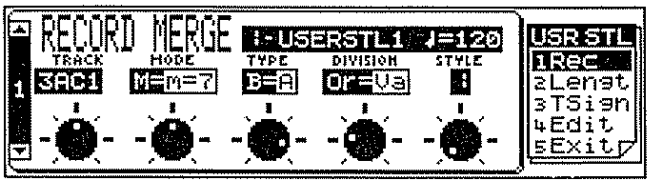
➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [F1] (Rec)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 1)



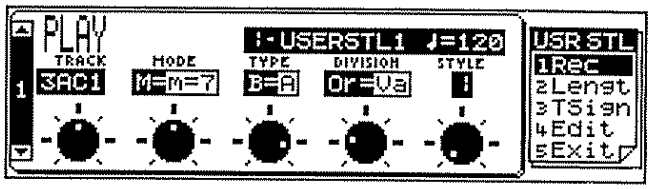
S'affiche si la mémoire User Style sélectionnée ne contient pas encore de données



S'affiche lorsque vous appuyez sur [REC] après avoir sélectionné une piste qui ne contient pas encore de données ou si vous avez choisi Erase (voyez page 53)



S'affiche lorsque vous appuyez sur [REC] après avoir sélectionné une piste qui ne contient pas encore de données ou si vous avez choisi Merge (voyez page 53)



S'affiche quand vous appuyez sur [START/STOP] ou sur le bouton Recorder [PLAY ►] pour écouter votre motif en mode User Style

Track (1ADR, 2ABS, 3AC1, 4AC2, 5AC3, 6AC4, 7AC5, 8AC6)

Utilisez ce paramètre pour sélectionner une piste (track) du motif actif (voyez Mode, Type, et Division). Si le nom de cette piste est affiché en caractères minuscules (ex. 3ac1), cette piste est vide. Notez qu'une piste dont la longueur (Length) a été spécifiée (voyez page 48) n'est plus considérée comme une piste vide (et son nom s'affiche donc en majuscules: par exemple, 3AC1) parce qu'elle contient déjà le nombre de silences équivalent à la longueur déterminée.

Mémoire et nom du User Style

C'est ici que le numéro de la mémoire User Style sélectionnée et son nom apparaissent. Si vous n'avez pas encore donné de nom, vous verrez USERSTL suivi du numéro de la mémoire.

Tempo

La même fenêtre affiche également le tempo de reproduction actuel et d'enregistrement. N'hésitez pas à changer le tempo avec le cadran [TEMPO] mais souvenez-vous que cette valeur de tempo sera enregistrée et considérée comme valeur préprogrammée pour votre User Style.

Sélection de motif de Style

■ Mode

Ce paramètre vous permet de choisir le mode majeur, mineur et/ou septième. Tous les réglages impliquant un ou deux symboles "=" signifient que le premier motif (blanc sur bleu) que vous enregistrez sera automatiquement copié dans les ou l'autre(s) Mode(s) (bleu sur blanc). C'est ce que nous avons appelés le *clônage* dans le *Guide du musicien*.

Les options disponibles sont les suivantes:

Fonction écran	Options	Explication
Mode	M	N'enregistre que le motif majeur
	M=m	Enregistre le motif majeur et le copie dans le motif mineur
	M=m=7	Enregistre le motif majeur et le copie dans le motif mineur et de septième
	Autres options: m, m=M, m=7, m=M=7, 7, 7=M, 7=m, 7=M=m	

■ Type

Utilisez ce paramètre pour sélectionner le Type. Considérez le Type comme le degré de complexité d'un Style, *Basic* représentant le niveau "facile" tandis que *Advanced* contient des

accompagnements plus élaborés (sauf programmation différente). Vous vous rappelez peut-être qu'il y a deux versions en boucle par Type: Original et Variation.

Fonction d'écran	Options	Explication
Type	Bsc	N'enregistre que la Division Basic
	Adv	N'enregistre que la Division Advanced
	B=A	Enregistre la division Basic et la copie dans la division Advanced
	Autres options: A=B	

Division

Une Division est un type d'accompagnement spécifique tel que l'Intro, un Fill, l'Ending du motif d'accompagnement choisi.

Fonction d'écran	Options	Explication
Division	Or	N'enregistre que la Division Original
	Va	N'enregistre que la Division Variation
	Fo	N'enregistre que Fill-In To Original
	Fv	N'enregistre que Fill-In to Variation
	In	N'enregistre que l'Intro
	Ed	N'enregistre que l'Ending
	Autres options: Or=Va, Va=Or, Fo=Fv, Fv=Fo, In=Ed, Ed=In	

Remarque: L'ordre dans lequel vous sélectionnez le Mode, le Type, et la Division n'a pas d'importance.

Il est également possible de clôner d'autres motifs *après* avoir enregistré le premier. Il suffit de sélectionner les options "=" requises pour le Mode, le Type et la Division et de commencer à enregistrer. Attendez que le décompte soit terminé et arrêtez l'enregistrement après le premier ou le deuxième temps (en appuyant soit sur Recorder [STOP ■] ou [START/STOP]). Ne jouez rien sur le clavier. Le reste du motif d'origine sera automatiquement copié dans les motifs clônes sélectionnés.

Remarque: La fonction clône travaille toujours en mode Erase, même si vous avez sélectionné Merge pour le motif d'origine. C'est pourquoi, avant de clôner d'autres motifs, assurez-vous que la destination du clône ne contient pas de données que vous souhaitez conserver.

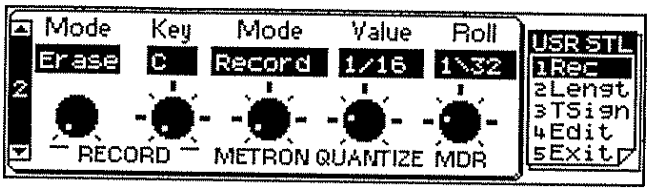
Remarque: Comme la fonction clône transforme automatiquement les accords et les gammes majeurs en équivalents mineurs ou de septième pour se conformer aux modes mineur et septième, rien ne vous empêche de l'utiliser. C'est également vrai pour les transformations automatiques de motifs majeurs clônés pendant l'enregistrement d'un motif de septième, par exemple.

Style (1~8)

La commande assignée au paramètre Style ([UPPER/VARIATION]) vous permet de choisir la mémoire User Style que vous voulez programmer.

UsrStl\Rec\2

➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [F1] (Rec)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 2)



(Record)Mode (Erase, Merge)

C'est ici que vous sélectionnez le mode d'enregistrement, c.-à-d. ce qui va arriver aux données du motif sélectionné. En mode Erase, toutes les données de la piste sélectionnée (voyez page 41) sont remplacées par les nouvelles données. Erase est le mode choisi automatiquement pour les pistes vides.

Merge signifie que les nouvelles données seront ajoutées aux données résidant sur la piste. Sélectionnez Merge pour ajouter quelques notes ici et là, pour "mémoriser" l'adresse d'un autre Tone ou Drum Set ou pour modifier les réglages de la page 4 (voyez plus bas).

Key (C, C#, D, Eb, F, F#, G, Ab, A, Bb, B)

Ce paramètre vous permet de préciser à votre G-800 la tonalité dans laquelle vous allez enregistrer la piste. Il est vital de déterminer la tonalité correcte avant l'enregistrement pour pouvoir utiliser cette piste ou ce motif en temps réel. Le système de reconnaissance d'accords de l'Arranger repose effectivement sur le postulat que tous les motifs sont en Do.

Donc, lorsque vous jouez un Do (en mode Arranger Intelligent) ou un accord Do dans la zone de reconnaissance d'accords, l'Arranger utilisera les notes originales du motif que vous avez enregistré (sans transposition en temps réel). Si vous avez enregistré ce motif en Fa# sans le dire au G-800, vous entendrez Fa# chaque fois que vous jouez un Do ou un accord Do en mode Arranger.

C'est pourquoi, si vous voulez enregistrer en Ré, choisissez D. Si vous ne le faites, vous ne le remarquerez peut-être pas en mode User Style mais vous verrez tout de suite qu'il y a un problème quand vous passerez en mode Arranger.

A la différence du E-86, le G-800 n'exige plus que vous enregistriez tous vos motifs User Style en Do ce qui est évidemment fort pratique. Rappelez-vous, cependant, que la transposition requise pour rencontrer le postulat "en Do" de l'Arranger ne peut être correctement effectuée que si vous mentionnez au G-800 la tonalité dans laquelle vous enregistrez.

Remarque: Il est inutile de préciser la tonalité pour les pistes 1ADR.

(Metron) Mode

Le réglage par défaut de ce paramètre est Record, de sorte que le métronome du User Style n'est audible que lorsque vous enregistrez une nouvelle piste. Pendant la reproduction de la piste, le métronome reste silencieux. Voici les autres modes métronome:

Record	Le métronome n'est audible que pendant l'enregistrement du User Style

Play	Le métronome n'est audible que pendant la reproduction du User Style en mode User Style
Rec&Ply	Le métronome est audible pendant la reproduction et l'enregistrement
Always	Le métronome est audible même lorsque le User Style n'est pas reproduit

(Quantize) Value

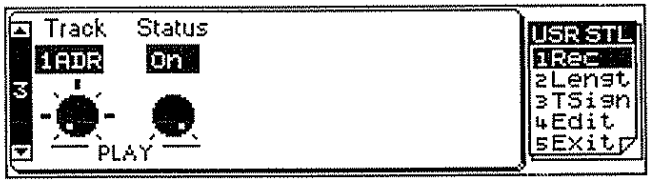
Ce paramètre vous permet de régler la valeur Quantize (de quantification) à utiliser pendant l'enregistrement du User Style. Comme nous l'avons vu dans le *Guide du musicien*, vous pouvez régler ce paramètre sur Off et ne quantifier que les pistes dont le timing est réellement trop approximatif avec la fonction Track Quantize (voyez page 66).

Dans tous les cas, les valeurs disponibles pour la quantification automatique durant l'enregistrement sont les suivantes:

1/8	Croche	1/32	Triple-croche
1/8t	Triolet de croches (1/12)	1/32t	Triolet de triple-croches (1/48)
1/16	Double-croche	1/64	Quadruple-croche
1/16t	Triolet de double-croches (1/24)	Off	Pas de quantification

Remarque: Veillez à toujours choisir la valeur qui équivaut à la note la plus brève que vous allez enregistrer. Autrement, votre enregistrement sera différent de ce que vous avez joué.

UsrStl\Rec\3



➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [F1] (Rec)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 3)

Les paramètres de cette page sont tous des paramètres de reproduction qui vous permettent d'étouffer les pistes que vous ne voulez pas entendre lorsque vous enregistrez. Il va sans dire que l'étouffement des pistes User Style n'est nécessaire que pour les pistes qui contiennent déjà des données.

Remarque: Cette fonction Mute ne s'applique qu'au mode User Style. Les pistes que vous étouffez ici sont toujours audibles en mode Arranger. Si vous ne voulez plus d'une partition particulière, effacez-la (voyez page 58).

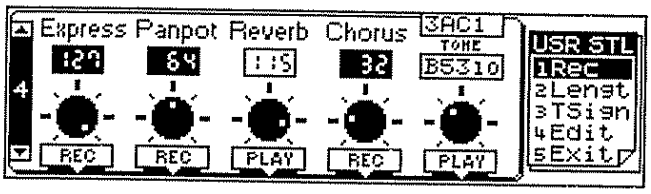
Track (1ADR~8AC6)

Utilisez ce paramètre pour sélectionner la piste à étouffer.

Status

Choisissez Off pour les pistes que vous voulez étouffer. Pour les réactiver, sélectionnez On.

UsrStl\Rec\4



➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [F1] (Rec)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 4)

Les motifs User Style ne contiennent pas seulement des données de notes et de Pitch Bend/modulation mais également un certain nombre d'autres réglages tels que le volume, la position stéréo (pan), les valeurs Reverb et Chorus Send. Les paramètres de cette page vous permettent de régler et de modifier ces données "non-note".

La première fois que vous enregistrez quelque chose sur une piste, les valeurs par défaut de ces paramètres sont enregistrées avec les notes que vous jouez.

Commutateurs REC/PLAY

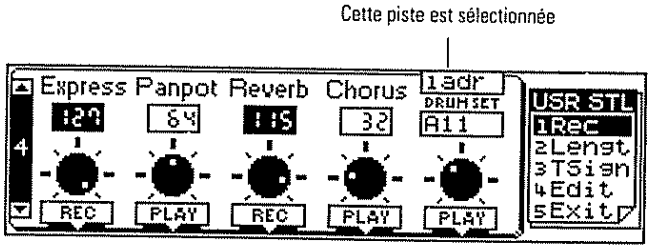
Les commutateurs situés sous chaque paramètre servent à spécifier si la valeur correspondante d'expression, de panoramique, etc. doit être enregistrée ou pas. La première fois que vous choisissez une piste pour l'enregistrement, ces commutateurs sont automatiquement réglés sur REC.

A partir du deuxième enregistrement sur la même piste (en mode Merge), tous les commutateurs sont réglés sur PLAY, ce qui signifie que les changements introduits ne seront pas enregistrés. Les valeurs des paramètres correspondants reviendront à leurs positions enregistrées.

Choisissez donc REC lorsqu'un des paramètres doit recevoir une nouvelle valeur de façon permanente. La valeur du paramètre en question sera alors affichée en blanc sur bleu. (En mode PLAY, elle est affichée en bleu sur blanc).

Express (0~127)

Utilisez le paramètre Expres(sion) pour changer le volume de la piste dont le nom apparaît dans le coin droit. La piste doit être sélectionnée à la page UsrStl\Rec\1.



Comme nous l'avons mentionné dans le *Guide du musicien*, le réglage de ce paramètre n'a une raison d'être qu'après l'enregistrement de plusieurs pistes. Cela vous permet d'établir une balance correcte entre les pistes.

Panpot (Rnd, 0~64~127)

Servez-vous du paramètre Panpot pour placer la piste stéréo dans le champ sonore stéréo. Des valeurs comprises entre "0" et "63" déplacent le Part vers la gauche tandis que des valeurs comprises entre "65" et "127" le déplacent vers la droite. "64" est la valeur "centrale" (valeur par défaut). Vous pourriez également choisir Rnd pour obtenir des sauts aléatoires entre les

canaux gauche et droit. Comme ces sauts sont imprévisibles, il vaut probablement mieux réserver Rnd pour des contre-mélodies "gag".

Reverb (0~127)

Ce paramètre détermine le niveau Reverb Send pour la piste sélectionnée. "0" signifie que le Part en question n'est pas traité par l'effet Reverb tandis que "127" représente une profondeur d'effet maximum.

Chorus (0~127)

Ce paramètre détermine le niveau Chorus Send pour la piste sélectionnée. "0" signifie que le Part en question n'est pas traité par l'effet Chorus tandis que "127" représente une profondeur d'effet maximum.

Tone/Drum Set

En fonction de la piste choisie, le message entre le nom de la piste et l'adresse du Tone ou du Drum Set sera Tone ou Drum Set. Vous savez maintenant que vous ne pouvez sélectionner des Drum Sets que pour la piste/Part 1ADR. Pour toutes les autres pistes, le message Tone sera affiché.

Vous pouvez sélectionner les Tones et Drum Sets soit au moyen des boutons de sélection TONE sur le panneau avant, soit avec la commande [UPPER/VARIATION].

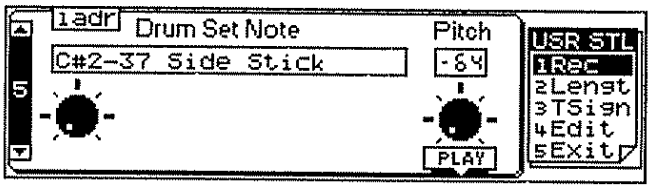
Remarque générale

Voici les réglages par défaut de ces paramètres:

Paramètre	1ADR	2ABS	3AC1	4AC2	5AC3	6AC4	7AC5	8AC6
Expression	127	127	127	127	127	127	127	127
Pan	64	64	64	64	64	64	64	64
Reverb	100	100	100	100	100	100	100	100
Chorus	0	0	0	0	0	0	0	0
Tone/Drum Set	A11	A11	A11	A11	A11	A11	A11	A11

Ces valeurs seront automatiquement enregistrées la première fois que vous choisissez une piste pour l'enregistrement. Notez que vous pouvez sélectionner d'autres Tones/Drum Sets à pratiquement n'importe quelle page UsrStl\Rec (mais uniquement avec les boutons TONE). La sélection du bon Tone ou Drum Set avant de commencer vous plonge tout de suite dans l'atmosphère. Laissez les autres réglages pour plus tard, quand vous aurez une idée plus claire sur l'image stéréo que vous désirez.

UsrStl\Rec\5



➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [F1] (Rec)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 5)

Cette page est entièrement consacrée à la piste 1ADR (Accompaniment Drums). Elle vous permet de modifier la hauteur de certains sons de batterie et de percussion (voyez plus bas).

Remarque: La page UsrStl\Rec\5 n'apparaît que si vous avez sélectionné la piste 1ADR avant d'appeler cette fonction.

Nom de note-numéro-nom du son

Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour choisir le son de batterie ou de percussion dont vous voulez changer la hauteur.

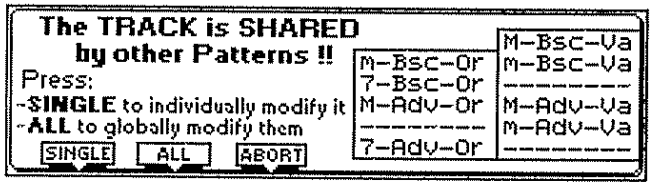
Note	Son
C#2/37	Side Stick
D2/38	Snare Drum 1
E2/40	Snare Drum 2
F2/41	Low Tom 2
E3/52	Chinese Cymbal
G#3/56	Cowbell
A3/57	Crash Cymbal 2
F4/65	High Timbale

Pitch (–64~64)

Ce paramètre vous permet de régler la hauteur (pitch) du son de batterie ou de percussion choisi. Sélectionnez "0" si vous avez besoin de la hauteur originale du son en question. Les valeurs positives relèvent la hauteur tandis que les valeurs négatives l'abaissent.

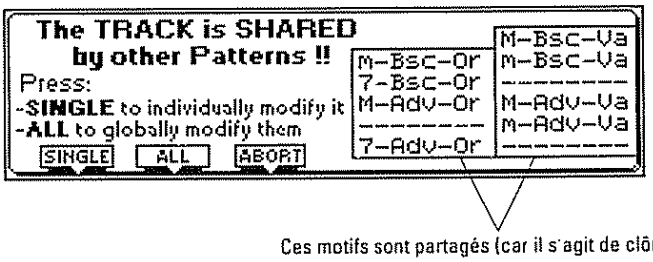
Clônage, fonctions d'édition et avertissements éventuels (Shared)

Lorsque vous enregistrez ou éditez un motif seulement d'un groupe de clônes, l'avertissement suivant peut être affiché: La PISTE est PARTAGEE par d'autres motifs!!



Cela signifie que ce que vous allez faire va rompre l'uniformité des motifs que vous vouliez identiques (en les clônant).

Notez que ce message n'apparaît que si, après avoir clôné plusieurs motifs, vous décidez de n'en éditer que le motif M-Bsc-Or (ou Or-M-Bsc) par exemple. Comme le G-800 "sait" quelles pistes sont des clônes, il vous avertira chaque fois que vous réenregistrez ou éditez une version sans la copier dans les motifs "partagés" (shared). Pour vous aider, les noms des motifs partagés apparaissent dans deux fenêtres (une pour les motifs Original et l'autre pour les motifs Variation):



Ces motifs sont partagés (car il s'agit de clônes)

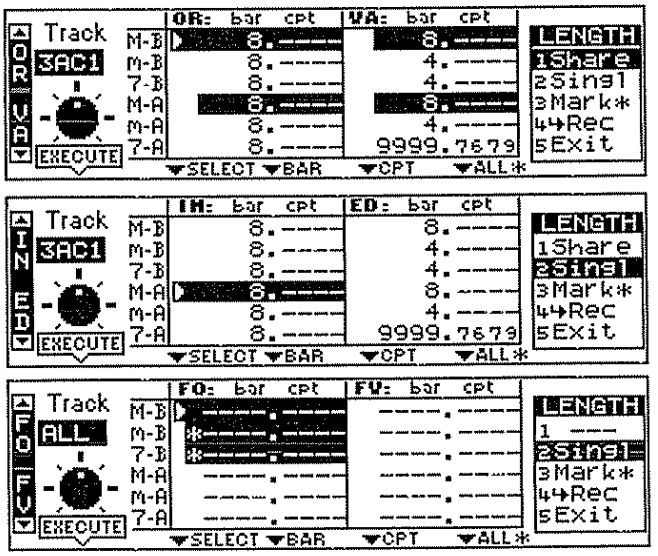
Vous pouvez ainsi décider de ne modifier que le motif sélectionné sans changer les clônes ou d'appliquer ces changements à tous les clônes (ou motifs partagés).

Appuyez sur le Part Select [M.DRUMS] (Single) pour éditer le motif choisi sans changer les clônes.

Appuyez sur le Part Select [M.BASS] (All) si les clônes (ou motifs partagés) doivent être modifiés en fonction du motif que vous réenregistrez ou éditez.

Appuyez sur Part Select [LOWER] pour quitter cette page sans rien changer.

Length (longueur)

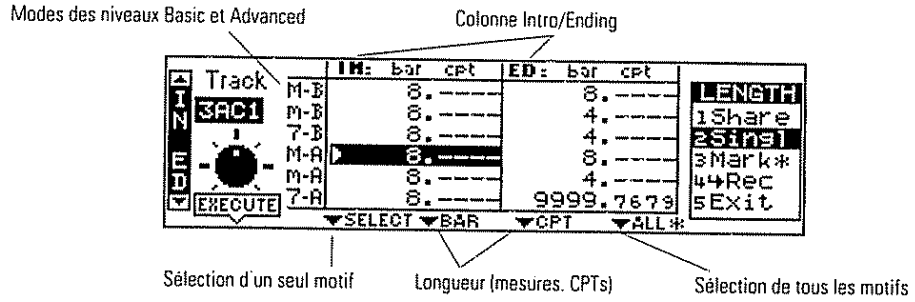


➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [F2] (Lengt)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez les pages Or/Va, In/Ed, or Fo/Fv)

La fonction Length vous permet de modifier la longueur (nombre de mesures, temps et clocks) avant et après l'enregistrement. Si vous l'utilisez après l'enregistrement, les données qui se trouvent au-delà de la fin spécifiée seront effacées.

Remarque: Il n'y a pas moyen de rappeler les données: réfléchissez donc bien avant d'exécuter la fonction Length.

Voyons un peu les informations qui apparaissent sur ces pages:



Track (1ADR~8AC6, All)

Vous permet de sélectionner la piste dont vous désirez modifier la longueur. Si la longueur ne doit pas être la même pour toutes les pistes (ce qui est imperceptible pour les divisions en boucle, voyez "Divisions en boucle" en page 107 dans le *Guide du musicien*), essayez de n'utiliser que des multiples ou des fractions pour des pistes plus longues ou plus courte (par exemple, 4 mesures pour une piste tandis que les autres comptent 8 mesures; les motifs à trois mesures ne se bouclent pas convenablement sur des pistes de 4 ou 8 mesures).

[F1] Share

Appuyez sur [F1] pour pouvoir sélectionner tous les motifs partagés en une fois. Cela garantit que tous les clônes restent identiques à l'original.

[F2] Singl

Appuyez sur [F2] si vous voulez ne sélectionner qu'un seul motif dans un groupe de clônes. Si vous changez la longueur d'un motif partagé, vous devez confirmer votre choix (voyez "Clônage, fonctions d'édition et avertissements éventuels (Shared)" en page 47).

[F3] Mark *

La fonction Mark vous permet de choisir divers motifs qui ne sont pas liés. Pour sélectionner un motif, servez-vous de la commande [ACCOMP/GROUP] puis appuyez sur [F3]. Choisissez un autre motif à cette page et appuyez une fois de plus sur [F3].

[F4] → Rec

Une pression sur ce bouton vous ramène au niveau UsrStl\Rec (voyez page 40).

[F5] Exit

Appuyez sur ce bouton pour revenir à la page Master.

Select

La fonction Select, assignée à la commande [ACCOMP/GROUP], vous permet de placer le curseur sur le motif dont vous désirez changer la longueur.

Bar

La commande [BASS/BANK] vous permet de régler la longueur des motifs sélectionnés par pas d'une mesure. Notez qu'il est parfaitement possible d'allonger une piste existante en spécifiant une valeur Bar (mesure) qui se trouve au-delà des dernière notes (de la fin actuelle).

CPT

Voici une autre valeur de longueur de résolution beaucoup plus fine. Dans la plupart des cas, vous travaillerez probablement avec des multiples de noires ♩ (par exemple, 120CPT) parce que 120CPT représente un temps d'une mesure X/4 (1/4, 2/4, 3/4, 4/4, etc.). Il est possible de sélectionner toutes les étapes intermédiaires bien que, d'un point de vue musical, cela ait peu de sens de choisir des motifs à "x mesures plus un peu".

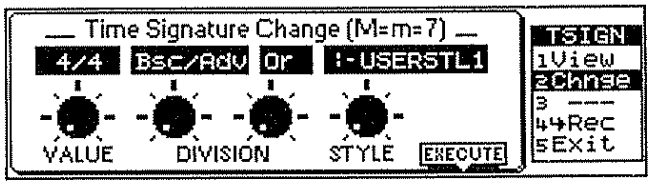
All

Servez-vous de la fonction (commande [UPPER/VARIATION]) pour sélectionner tous les motifs de la page d'écran (par exemple, tous les motifs Original/Variation, Intro/Ending ou Fill-In To Original/To Variation).

Execute

Appuyez sur le Part Select [M.DRUMS] pour appliquer la nouvelle valeur de longueur à tous les motifs sélectionnés sur cette page.

TSign (armure de temps)



➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [F3] (TSign)
[F1] (View) ou [F2] (Chnge)

La page TSign vous permet de vérifier et de régler la mesure ("armure de temps" ici) de certains motifs. Comme vous le verrez à la page View (voyez ci-dessous), la mesure des motifs majeur (M), mineur (m) et de septième (7) doit toujours être la même. Ce système de sécurité vous évite de passer d'une mesure à une autre en jouant simplement un accord majeur, mineur ou de septième dans la zone de reconnaissance d'accords du clavier.

Value (Time Signature)

Ce paramètre vous permet de déterminer la mesure (armure de temps) du motif sélectionné (Division, voyez plus bas). Les mesures les plus communément utilisées sont les suivantes: 2/4, 3/4, 4/4, 6/8 et 12/8. D'autres valeurs (telles que 7/4, 13/8, etc.) sont également possibles.

Remarque: Lorsque vous changez la mesure d'un motif déjà enregistré, ses notes et événements sont "réassemblés" en fonction de la nouvelle mesure et vous risquez parfois de vous retrouver avec des mesures incomplètes. Néanmoins, aucune donnée n'est effacée.

Division (Basc/Adv, Basic, Advanced; Or, Var)

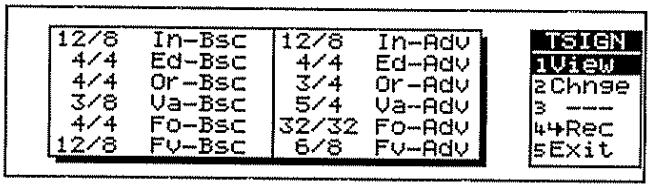
Les commandes [ACCOMP/GROUP] et [BASS/BANK] vous permettent de sélectionner le(s) motif(s) que vous désirez éditer. Quel que soit votre choix, il portera toujours sur les modes majeur, mineur et de septième.

Style

Ce paramètre sert à sélectionner le User Style dont vous voulez changer la mesure.

[F1] (View)

Appuyez sur [F1] pour voir la mesure des divers motifs.



[F2] (Chnge)

Appuyez sur [F2] pour sélectionner la page qui vous permet de modifier les réglages de mesure. La première page (voyez ci-dessus) ne vous permet que de voir les réglages.

[F4]→ Rec

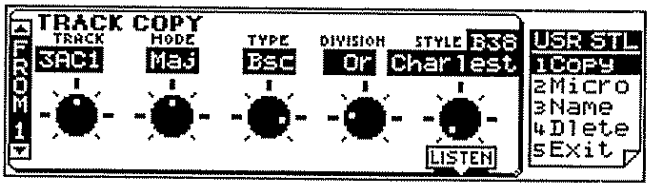
Une pression sur ce bouton vous ramène au niveau UsrStl\Rec (voyez page 40).

Execute

Appuyez sur le Part Select [UPPER1] pour confirmer la nouvelle mesure et réajuster le(s) motif(s) sélectionné(s).

Track Copy

User Stl\Copy\ From1



➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [SHIFT] + [F1] (Copy)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez From 1)

La fonction Track Copy vous permet de copier les pistes d'un motif de Style ROM (A11~B88) dans le motif du User Style sélectionné. Vous ne pouvez copier qu'une piste à la fois (d'où le nom Track Copy ou copie de piste). Voyez "Load User Style/Copier un Style ROM" en page 94 pour voir comment copier des motifs entiers de Style d'une disquette ou d'une mémoire Style interne ROM.

■ Track (1ADR~8AC6)

Vous permet de sélectionner la piste dont vous désirez copier les données (le motif *source*). N'oubliez pas de sélectionner le bon Style ROM (si ce n'est déjà fait). Une fois de plus, vous ne pouvez sélectionnez qu'une piste à la fois

■ Mode

Vous permet de spécifier un tiers de l'adresse du motif source: Maj (majeur), min (mineur) ou 7 (septième).

■ Type

Vous permet de spécifier le type de motif source: Bsc (Basic) ou Adv (Advanced).

■ Division

Ce paramètre sert à sélectionner la Division du motif source à copier: Or (Original) ou Var (Variation).

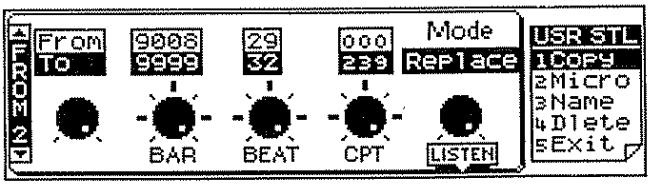
■ Style (A11~B88)

Utilisez ce paramètre pour sélectionner le Style ROM qui contient le motif source. Le nom de ce Style est affiché à la deuxième ligne.

■ Listen

Appuyez sur le Part Select [UPPER1] pour écouter (listen) le motif sélectionné pour la copie. *Listen* reproduit toujours le motif entier.

User Stl\Copy\ From 2



➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [SHIFT] + [F1] (Copy)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez From 2)

■ From/To

Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour choisir le niveau To ou From. From constitue la position où l'édition doit débuter. Vous la déterminez en format Bar-Beat-CPT (mesure-temps-CPT). To désigne la position où l'édition doit s'arrêter (valeur Bar-Beat-CPT). Vérifiez toujours si vous avez sélectionné le bon niveau (From ou To) avant de régler les paramètres suivants.

■ Bar (1~9999)

C'est ici que vous spécifiez la position en mesures (bar). Par défaut, les valeurs From et To sont situées respectivement au début et à la fin de la piste choisie. Notez que la valeur To fait toujours référence à la fin de la piste la plus longue.

■ Beat (1~[nombre de temps par mesure])

Ici, vous spécifiez la position en temps. Le nombre de temps que vous pouvez sélectionner dépend évidemment de la mesure (armure de temps) du motif en question.

■ CPT

C'est ici que vous spécifiez la position CPT du début et de la fin du motif à copier. A moins que vous n'ayez pas besoin de toutes les données de la dernière mesure, vous devriez garder le réglage par défaut.

■ Mode (Replace, Merge)

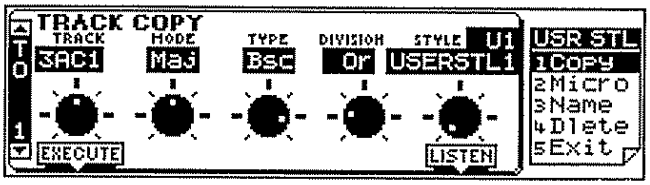
Sélectionne le mode Copy:

Mode Copy	Explication
Replace	Les données se trouvant dans la plage sélectionnée seront copiés sur la piste de destination et effaceront toutes les données (de la piste de destination) se trouvant dans la plage correspondante
Mix	Les données de la plage sélectionnée seront ajoutées aux données éventuelles de la piste de destination

Dans les deux cas, la longueur de la piste de destination risque de changer afin d'inclure toutes les données de la piste source. Autrement dit, la piste de destination risque d'être plus longue après la copie. C'est pourquoi...

Remarque: Si la mémoire User Style dans laquelle vous voulez effectuer la copie, contient des données, sauvegardez-la sur disquette avant de copier. Le G-800 n'a pas de fonction d'annulation. Si vous sauvegardez un Style sur disquette avant d'y copier des données, vous pourrez toujours recharger la version précédente au cas où quelque chose n'aurait pas tourné rond.

User Stl\Copy\ To 1



➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [SHIFT] + [F1] (Copy)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez To 1)

Cette page vous permet de sélectionner l'adresse du motif de *destination* (dans lequel vous voulez copier le motif source). N'oubliez pas les restrictions suivantes:

(1) **Les motifs 1ADR ne peuvent être copiés que sur des pistes 1ADR.**

(2) **Les motifs 2ABS ne peuvent être copiés que sur des pistes 2ABS.**

(3) **Une piste AC (par exemple, 3AC1~8AC6) peut être copiée sur n'importe quelle piste AC – mais jamais sur une piste 1ADR ou 2ABS.**

(4) **Les motifs en boucle ne peuvent être copiés dans des motifs à un coup.**

(5) **Les Intros ne peuvent être copiées que dans des Intros, les motifs Endings dans des Endings et les Fill-Ins dans des Fill-Ins.**

(6) **Si la piste de destination ou la division est réglée sur une valeur "interdite", le G-800 sélectionne automatiquement la valeur source correspondante.**

Par exemple: si vous avez sélectionné une piste 1ADR comme source et une piste 3AC1 comme destination, le G-800 choisira automatiquement 3AC1 comme piste source.

■ Track, Mode, Type, Division

Voyez page 52 pour davantage de renseignements.

■ Style

Sélectionne la mémoire User Style de destination. Vous ne pouvez sélectionner que des mémoires User Style ici.

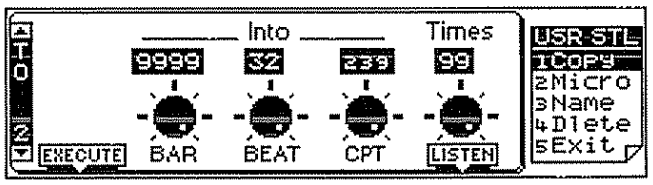
■ Execute

Appuyez sur le Part Select [M.DRUMS] pour copier les données de la source choisie si vous ne désirez faire qu'une copie. Sinon, passez à la page suivante.

■ Listen

Appuyez sur le Part Select [UPPER1] pour écouter le motif que vous allez effacer. *Listen* reproduit toujours le motif entier.

User Stl\Copy\ To 2



➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [SHIFT] + [F1] (Copy)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez To 2)

Cette page vous permet de déterminer la position *Into*, c.-à-d. la valeur bar, beat et CPT (mesure, temps et CPT) où les premières données du motif source seront copiées.

■ Bar, Beat, CPT

See page 52 for details.

■ Times (1~99)

Détermine le nombre de copies que vous voulez faire. Notez que la valeur "3" signifie que vous vous retrouverez avec 3 copies contiguës, la deuxième étant placée juste après la première, etc.

■ Execute

Appuyez sur le Part Select [M.DRUMS] pour copier les données source.

Mode User Style Edit

La plupart des pages d'écran du mode User Style Edit comportent une fonction [→REC] qui vous permet de revenir à la première page User Style\Rec. Faites-en usage après l'édition d'une piste (ou de toutes les pistes) pour enregistrer immédiatement les changements apportés.

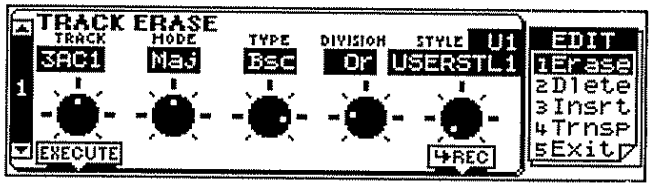
Avant de parler des diverses fonctions User Style Edit, nous aimerions vous rafraîchir la mémoire: certaines fonctions vous permettent de sélectionner le type de données à éditer.

Lorsque c'est le cas, vous pouvez sélectionnez un des messages suivants. Appelons-les *Types de données*.

Paramètre	Signification
All	Tous les paramètres éditables repris ci-dessous
Note	Seuls les messages de note
Modul	Seuls les messages de modulation (CC1 en langage MIDI)
PanPt	Seuls les messages de pan (ou Panpot) (CC10)
Expre	Seuls les messages d'Expression (CC11)
Revrb	Seuls les messages Reverb Send (CC91)
Chrus	Seuls les messages Chorus Send (CC93)
PChng	Les messages de changement de programme
PBend	La plage de Pitch Bend (c -à-d. le changement de hauteur obtenu lorsque vous tournez le levier Bender à bout de course vers la droite ou la gauche)
NRPN	Numéro de paramètre non reconnu (voyez page 81 pour en savoir plus sur le NPNR)

Track Erase

Page Edit\Erase\1



➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [F4] (Edit)→ [F1] (Erase)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 1)

Track Erase vous permet d'effacer sélectivement des données soit sur une plage spécifiée du ou des motif(s) ou de la (voire des) piste(s) entière(s). En mode All, Erase substitue le nombre de silences nécessaires aux données effacées de sorte que vous conservez un nombre égal de mesures vides. Si vous désirez éliminer les mesures elles-mêmes, servez-vous de Track Delete (voyez page 58).

■ Track (1ADR~8AC6, All)

Vous permet de sélectionner la piste que vous désirez éditer. N'oubliez pas de sélectionner la bonne mémoire User Style si ce n'est déjà fait (voyez ci-dessous). Vous pouvez également choisir All ici, auquel cas l'opération se fait pour toutes les pistes du motif sélectionné.

■ Mode

Vous permet de sélectionner le mode du motif à éditer: Maj (majeur), min (mineur) ou 7 (septième).

■ Type

Vous permet de sélectionner le type de motif à éditer: Bsc (Basic) ou Adv (Advanced)

■ Division

Ce paramètre vous permet de choisir la Division du motif: Or (Original) ou Var (Variation).

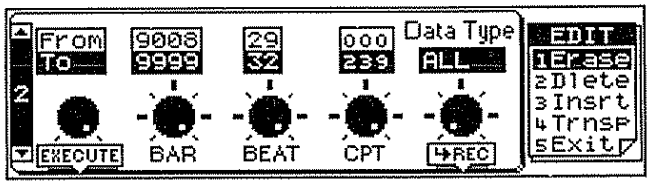
■ Style (U1~U8)

Utilisez ce paramètre pour sélectionner le Style qui contient le motif à éditer. Le nom de ce Style (soit le réglage par défaut, USERSTL X, soit le nom programmé) est affiché à la deuxième ligne.

■ Execute

Appuyez sur le Part Select [M.DRUMS] pour éditer les données immédiatement. Les paramètres suivants vous permettent de rétrécir le champ de l'opération d'édition. Si vous désirez éditer tout le motif, il est inutile de peaufiner vos réglages. Confirmez simplement la commande en appuyant sur le Part Select [M.DRUMS]

Page Edit\Erase\2



➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [F4] (Edit)→ [F1] (Erase)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 2)

■ From/To

Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour choisir le niveau To ou From. From constitue la position où l'édition doit débuter. Vous la déterminez en format Bar-Beat-CPT (mesure-temps-CPT). To désigne la position où l'édition doit s'arrêter (valeur Bar-Beat-CPT). Vérifiez toujours si vous avez sélectionné le bon niveau (From ou To) avant de régler les paramètres suivants.

■ Bar (1~9999)

C'est ici que vous spécifiez la position en mesures (bar). Par défaut, les valeurs From et To sont situées respectivement au début et à la fin de la piste choisie. Notez que la valeur To fait toujours référence à la fin de la piste la plus longue.

■ Beat (1~[nombre de temps par mesure])

Ici, vous spécifiez la position en temps. Le nombre de temps que vous pouvez sélectionner dépend évidemment de la mesure (armure de temps) du motif en question.

■ CPT

Ici, vous pouvez déterminer la position en CPT du début et de la fin. A moins que vous n'ayez pas besoin d'éditer toutes les données de la dernière mesure, vous devriez garder le réglage par défaut. Notez que le mode Micro vous permet d'éditer les données au niveau des événements, ce qui est plus précis car, là, vous voyez les événements à éditer, contrairement à ce qui se passe ici. Si vous ne voulez modifier qu'un seul événement (ou message), servez-vous du mode Microscope (voyez page 70).

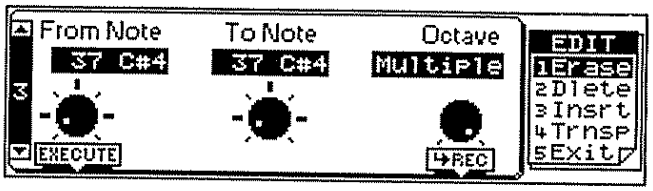
■ Data Type

Vous permet de sélectionner les données à éditer. Consultez le tableau à la page 55 pour avoir une liste des types de données éditables.

■ Execute

Appuyez sur le Part Select [M.DRUMS] pour éditer les données immédiatement. Les paramètres suivants vous permettent de rétrécir le champ de l'opération d'édition. Si vous désirez éditer tout le motif, il est inutile de peaufiner vos réglages. Confirmez simplement la commande en appuyant sur le Part Select [M.DRUMS].

Edit\Erase\3 page



➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [F4] (Edit)→ [F1] (Erase)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 3)

Il suffit de régler les paramètres de cette page si le Type de données (ou Data Type) (voyez plus haut) sélectionné est Note. Dans tous les autres cas, il est inutile de préciser des valeurs à cette page car vous ne pouvez y choisir qu'une plage (From/To) pour des *notes*. C'est pourquoi cette page ne s'affiche que lorsque le Type de données est Note.

■ From Note (C-1~G9)

Ce paramètre vous permet de déterminer la limite inférieure de la plage de notes à modifier au sein de la plage From/To sélectionnée (voyez la deuxième page d'écran). Si vous ne désirez éditer qu'une note, réglez la même valeur pour From Note et To Note.

Remarque: Si vous avez opté pour Octave= Multiple, il suffit de spécifier la plage From Note/To Note correcte sans vous soucier de l'octave (vous pouvez choisir la plage C-1~G-1, par exemple, et ces notes seront modifiées dans toutes les octaves).

Remarque: Les réglages ci-dessus (37C#4) ne sont que des exemples. La nom correct de la note numéro 37 est, bien sûr, C#2.

■ To Note (C-1~G9)

Ce paramètre vous permet de sélectionner la limite supérieure de la plage de notes que vous voulez éditer. Sélectionnez la valeur correcte si vous ne désirez pas éditer toutes les notes. Voyez également les deux remarques se trouvant sous "From Note (C-1~G9)".

■ Octave (Multiple, Single)

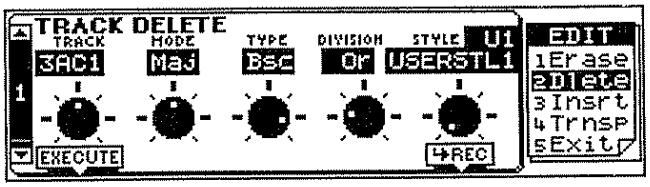
Si la plage de notes sélectionnée doit être éditée pour toutes les octaves, choisissez Multiple. Si, par contre, l'édition ne doit toucher que les notes de la plage choisie, optez pour Single.

■ Execute

Appuyez sur le bouton de sélection [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et éditer les données.

Track Delete

Page Edit\Dlete\1



➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [F4] (Edit)→ [F2] (Dlete)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 1)

A la différence de la fonction Erase, Track Delete supprime également toutes les mesures de sorte que les mesures qui se trouvent derrière la position To seront déplacées vers le début de la piste (ou des pistes). Comme Delete supprime les mesures, il est impossible de sélectionner le type de données à effacer.

■ Track (1ADR~8AC6, All)

Vous permet de sélectionner la piste que vous désirez éditer. N'oubliez pas de sélectionner la bonne mémoire User Style si ce n'est déjà fait (voyez ci-dessous). Vous pouvez également choisir All ici, auquel cas l'opération se fait pour toutes les pistes du motif sélectionné.

■ Mode

Vous permet de sélectionner le mode du motif à éditer: Maj (majeur), min (mineur) ou 7 (septième).

■ Type

Vous permet de sélectionner le type de motif à éditer: Bsc (Basic) ou Adv (Advanced).

■ Division

Ce paramètre vous permet de choisir la Division du motif: Or (Original) ou Var (Variation)

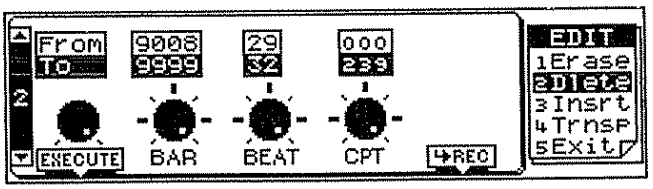
■ Style (U1~U8)

Utilisez ce paramètre pour sélectionner le Style qui contient le motif à éditer. Le nom de ce Style (soit le réglage par défaut, USERSTL X, soit le nom programmé) est affiché à la deuxième ligne.

■ Execute

Appuyez sur le Part Select [M.DRUMS] pour éditer les données immédiatement. Les paramètres suivants vous permettent de rétrécir le champ de l'opération d'édition. Si vous désirez éditer tout le motif, il est inutile de peaufiner vos réglages. Confirmez simplement la commande en appuyant sur le Part Select [M.DRUMS].

Page Edit\Dlete\2



➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [F4] (Edit)→ [F2] (Dlete)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 2)

■ From/To

Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour choisir le niveau To ou From. From constitue la position où l'édition doit débuter. Vous la déterminez en format Bar-Beat-CPT (mesure-temps-CPT). To désigne la position où l'édition doit s'arrêter (valeur Bar-Beat-CPT). Vérifiez toujours si vous avez sélectionné le bon niveau (From ou To) avant de régler les paramètres suivants.

■ Bar (1~9999)

C'est ici que vous spécifiez la position en mesures (bar). Par défaut, les valeurs From et To sont situées respectivement au début et à la fin de la piste choisie. Notez que la valeur To fait toujours référence à la fin de la piste la plus longue.

■ Beat (1~[nombre de temps par mesure])

Ici, vous spécifiez la position en temps. Le nombre de temps que vous pouvez sélectionner dépend évidemment de la mesure (armure de temps) du motif en question.

■ CPT

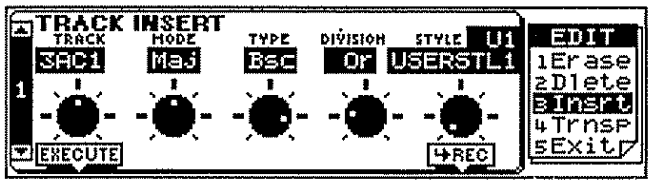
Ici, vous pouvez déterminer la position en CPT du début et de la fin. A moins que vous n'ayez pas besoin d'éditer toutes les données de la dernière mesure, vous devriez garder le réglage par défaut. Notez que le mode Micro vous permet d'éditer les données au niveau des événements, ce qui est plus précis car, là, vous voyez les événements à éditer, contrairement à ce qui se passe ici. Si vous ne voulez modifier qu'un seul événement (ou message), servez-vous du mode Microscope (voyez page 70).

■ Execute

Appuyez sur le bouton de sélection [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et éditer les données.

Track Insert

Page Edit\Insrt\1



➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [F4] (Edit)→ [F3] (Insrt)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 1)

La fonction Insert vous permet d'insérer des espaces dans un motif existant. Cela signifie que toutes les données situées derrière la position calculée par le paramètre For (voyez la deuxième page d'écran) sont déplacées vers la fin du motif et allongent ainsi le motif. Vous ne pouvez insérer que des mesures vides ici.

■ Track (1ADR~8AC6, All)

Vous permet de sélectionner la piste que vous désirez éditer. N'oubliez pas de sélectionner la bonne mémoire User Style si ce n'est déjà fait (voyez ci-dessous). Vous pouvez également choisir All ici, auquel cas l'opération se fait pour toutes les pistes du motif sélectionné.

■ Mode

Vous permet de sélectionner le mode du motif à éditer: Maj (majeur), min (mineur) ou 7 (septième).

■ Type

Vous permet de sélectionner le type de motif à éditer: Bsc (Basic) ou Adv (Advanced)

■ Division

Ce paramètre vous permet de choisir la Division du motif: Or (Original) ou Var (Variation)

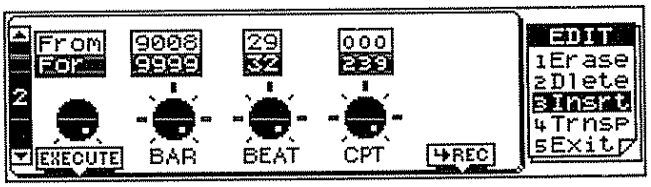
■ Style (U1~U8)

Utilisez ce paramètre pour sélectionner le Style qui contient le motif à éditer. Le nom de ce Style (soit le réglage par défaut, USERSTL X, soit le nom programmé) est affiché à la deuxième ligne.

■ Execute

Appuyez sur le Part Select [M.DRUMS] pour éditer les données immédiatement. Les paramètres suivants vous permettent de rétrécir le champ de l'opération d'édition. Si vous désirez éditer tout le motif, il est inutile de peaufiner vos réglages. Confirmez simplement la commande en appuyant sur le Part Select [M.DRUMS].

Edit\Insrt\2 page



➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [F4] (Edit)→ [F3] (Insrt)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 2)

■ From/For

Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le niveau From ou For. Le niveau From vous permet de spécifier la position où le nombre choisi de mesures, temps et clocks doit être inséré.

For, par contre, spécifie *le nombre* de mesures, temps et CPT qui doivent être insérés. Autrement dit, la fonction ne suit pas tout à fait la règle From/To des autres fonctions User Style Edit.

Track Insert fonctionne un peu comme Length (voyez page 48) lorsqu'il s'agit de rendre un motif plus long. Il y a cependant une différence de taille: Track Insert vous permet de faire de la place au début ou au milieu d'un motif tandis que Length ne peut qu'ajouter des mesures vides, des temps et des CPT à la fin d'un motif. (A part cela, Length vous permet également de raccourcir un motif, bien sûr).

Remarque: Le mode Microscope comporte également une fonction Insert (voyez page 72) qui vous permet d'ajouter des événements *sans* déplacer les événements suivants vers le bout du motif. Si vous avez besoin de place pour de nouvelles données, Edit Track Insert est donc la seule possibilité que vous ayez de le faire.

■ Bar (1~9999)

C'est ici que vous spécifiez la position en mesures (bar). Par défaut, les valeurs From et For sont situées au début de la piste choisie.

■ Beat (1~[nombre de temps par mesure])

Ici, vous spécifiez la position en temps. Le nombre de temps que vous pouvez sélectionner dépend évidemment de la mesure (armure de temps) du motif en question.

■ CPT

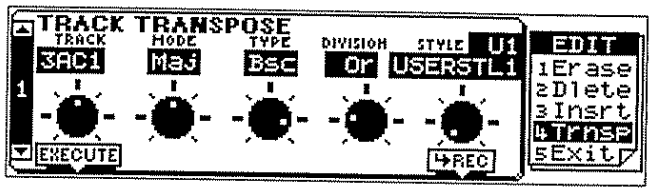
Vous spécifiez ici la valeur CPT de la position d'insertion (From) ou la longueur de l'insertion (For). Dans la plupart des cas, vous travaillerez probablement avec des mesures entières car, autrement, votre travail sera bien plus difficile et le résultat risque d'en pâtir

■ Execute

Appuyez sur le bouton de sélection de Part [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et insérer le nombre requis de mesures, temps et CPT.

Track Transpose

Page Edit\Trnsp\1



➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [F4] (Edit)→ [F4] (Trnsp)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 1)

Track Transpose vous permet de transposer les notes du motif sélectionné (les autres données "non-note" ne pouvant évidemment pas être transposées). Utilisez cette fonction avec circonspection parce que la valeur Key (tonalité) (voyez page 43) n'est pas remise à jour – et, ce, même si vous transposez toute la piste (ou toutes les pistes). Nous vous suggérons donc de ne l'utiliser que pour des parties d'un motif Intro ou Ending, par exemple, pour une phrase difficile que vous n'avez enregistrée qu'une fois et ensuite copiée au moyen de Track Copy (voyez page 51). Autrement dit, ne transposez jamais un motif entier car cela entraînerait immanquablement une confusion indescriptible en mode Arranger.

■ Track (1ADR~8AC6, All)

Vous permet de sélectionner la piste que vous désirez éditer. N'oubliez pas de sélectionner la bonne mémoire User Style si ce n'est déjà fait (voyez ci-dessous). Vous pouvez également choisir All ici, auquel cas l'opération se fait pour toutes les pistes du motif sélectionné. Combinée avec From Note et To Note (voyez ci-dessous), Track Transpose peut aussi servir la piste 1ADR. Elle vous permet de choisir un autre son de caisse claire ou grosse caisse, par exemple. La plupart des Drum Sets proposent deux caisses claires, l'une assignée au numéro 38 (Ré2) et l'autre affectée au numéro 40 (Mi2). En sélectionnant From Note= 38 (D2), To Note= 38 (D2) et en réglant la valeur de transposition sur "+2", vous pouvez changer votre caisse claire Ré2 en caisse claire Mi2.

■ Mode

Vous permet de sélectionner le mode du motif à éditer: Maj (majeur), min (mineur) ou 7 (septième).

■ Type

Vous permet de sélectionner le type de motif à éditer: Bsc (Basic) ou Adv (Advanced).

■ Division

Ce paramètre vous permet de choisir la Division du motif: Or (Original) ou Var (Variation).

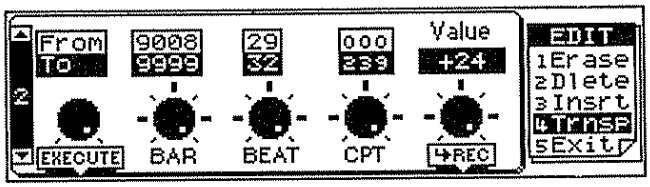
■ Style (U1~U8)

Utilisez ce paramètre pour sélectionner le Style qui contient le motif à éditer. Le nom de ce Style (soit le réglage par défaut, USERSTL X, soit le nom programmé) est affiché à la deuxième ligne.

■ Execute

Appuyez sur le bouton de sélection de Part [M.DRUMS] pour éditer les données immédiatement. Cependant, il est probable que vous n'obteniez pas encore la transposition voulue. Ignorez simplement ce paramètre et passez à la page d'écran suivante.

Page Edit\Trnsp\2



➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [F4] (Edit)→ [F4] (Trnsp)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 2)

■ From/To

Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour choisir le niveau To ou From. From constitue la position où l'édition doit débuter. Vous la déterminez en format Bar-Beat-CPT (mesure-temps-CPT). To désigne la position où l'édition doit s'arrêter (valeur Bar-Beat-CPT). Vérifiez toujours si vous avez sélectionné le bon niveau (From ou To) avant de régler les paramètres suivants.

■ Bar (1~9999)

C'est ici que vous spécifiez la position en mesures (bar). Par défaut, les valeurs From et To sont situées respectivement au début et à la fin de la piste choisie. Notez que la valeur To fait toujours référence à la fin de la piste la plus longue.

■ Beat (1~[nombre de temps par mesure])

Ici, vous spécifiez la position en temps. Le nombre de temps que vous pouvez sélectionner dépend évidemment de la mesure (armure de temps) du motif en question.

■ CPT

Ici, vous pouvez déterminer la position en CPT du début et de la fin. A moins que vous n'ayez pas besoin d'éditer toutes les données de la dernière mesure, vous devriez garder le réglage par défaut. Notez que le mode Micro vous permet d'éditer les données au niveau des événements, ce qui est plus précis car, là, vous voyez les événements à éditer, contrairement à ce qui se passe ici. Si vous ne voulez modifier qu'un seul événement (ou message), servez-vous du mode Microscope (voyez page 70).

■ Value (–24~+24)

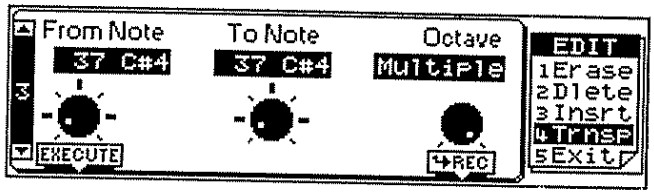
Ce paramètre sert à déterminer l'intervalle de transposition par pas de demi-tons. Si vous désirez transposer un motif en Do en Ré, entrez la valeur (Value) +2.

Remarque: Soyez prudent lorsque vous utilisez Track Transpose pour le Part 1ADR. Après tout, une transposition de toutes les notes de cette piste entraînerait un changement considérable du Part de batterie.

■ Execute

Appuyez sur le bouton de sélection de Part [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et éditer les données ou passez à la page suivante si vous ne désirez pas transposer toutes les notes

Page Edit\Trnsp\3



➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [F4] (Edit)→ [F4] (Trnsp)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 3)

■ From Note (C-1~G9)

Ce paramètre vous permet de déterminer la limite inférieure de la plage de notes à modifier au sein de la plage From/To sélectionnée (voyez la deuxième page d'écran). Si vous ne désirez éditer qu'une note, réglez la même valeur pour From Note et To Note.

Remarque: Si vous avez opté pour Octave= Multiple, il suffit de spécifier la plage From Note/To Note correcte sans vous soucier de l'octave (vous pouvez choisir la plage C-1~G-1, par exemple, et ces notes seront modifiées dans toutes les octaves).

■ To Note (C-1~G9)

Ce paramètre vous permet de sélectionner la limite supérieure de la plage de notes que vous voulez éditer. Sélectionnez la valeur correcte si vous ne désirez pas éditer toutes les notes.

■ Octave (Multiple, Single)

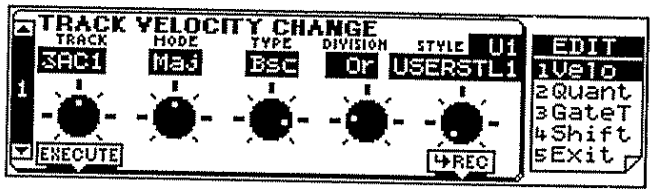
Si la plage de notes sélectionnée doit être éditée pour toutes les octaves, choisissez Multiple. Si, par contre, l'édition ne doit toucher que les notes de la plage choisie, optez pour Single.

■ Execute

Appuyez sur le bouton de sélection [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et éditer les données.

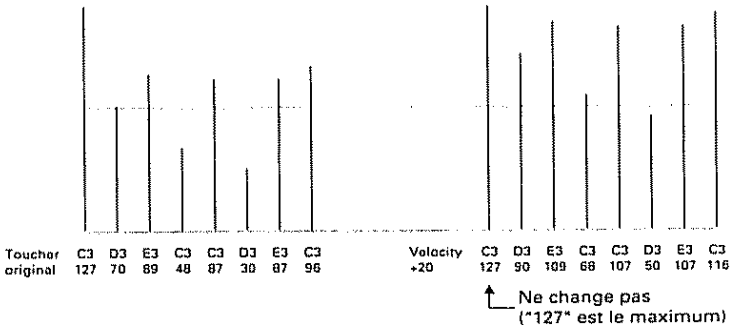
Track Velocity Change

Page Edit\Velo\1



➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [F4] (Edit)→ [SHIFT] + [F1] (Velo)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 1)

La fonction Velocity Change vous permet de modifier le toucher (*velocity*) d'une piste ou d'un extrait. Si vous augmentez les valeurs de toucher, les notes seront plus fortes et plus brillantes tandis que si vous la réduisez, vous obtiendrez le résultat inverse et les notes seront plus sourdes, plus arrondies. Utilisez cette fonction lorsque vous êtes satisfait du timing des notes mais moins de leur sonorité. L'exécution de cette fonction signifie que les valeurs de toucher changeront proportionnellement:



■ Track (1ADR~8AC6, All)

Vous permet de sélectionner la piste que vous désirez éditer. N'oubliez pas de sélectionner la bonne mémoire User Style si ce n'est déjà fait (voyez ci-dessous). Vous pouvez également choisir All ici, auquel cas l'opération se fait pour toutes les pistes du motif sélectionné.

■ Mode

Vous permet de sélectionner le mode du motif à éditer: Maj (majeur), min (mineur) ou 7 (septième).

■ Type

Vous permet de sélectionner le type de motif à éditer: Bsc (Basic) ou Adv (Advanced).

■ Division

Ce paramètre vous permet de choisir la Division du motif: Or (Original) ou Var (Variation).

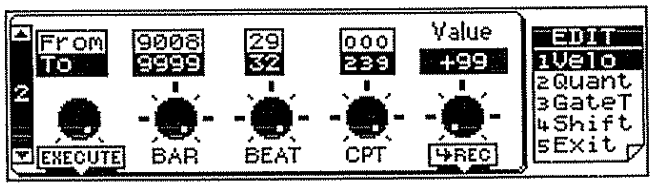
■ Style (U1~U8)

Utilisez ce paramètre pour sélectionner le Style qui contient le motif à éditer. Le nom de ce Style (soit le réglage par défaut, USERSTL X, soit le nom programmé) est affiché à la deuxième ligne.

■ Execute

Appuyez sur le bouton de sélection de Part [M.DRUMS] pour éditer les données immédiatement.

Page Edit\Velo\2



➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [F4] (Edit)→ [SHIFT] + [F1] (Velo)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 2)

■ From/To

Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour choisir le niveau To ou From. From constitue la position où l'édition doit débuter. Vous la déterminez en format Bar-Beat-CPT (mesure-temps-CPT). To désigne la position où l'édition doit s'arrêter (valeur Bar-Beat-CPT). Véri-

fiez toujours si vous avez sélectionné le bon niveau (From ou To) avant de régler les paramètres suivants.

■ Bar (1~9999)

C'est ici que vous spécifiez la position en mesures (bar). Par défaut, les valeurs From et To sont situées respectivement au début et à la fin de la piste choisie. Notez que la valeur To fait toujours référence à la fin de la piste la plus longue.

■ Beat (1~[nombre de temps par mesure])

Ici, vous spécifiez la position en temps. Le nombre de temps que vous pouvez sélectionner dépend évidemment de la mesure (armure de temps) du motif en question.

■ CPT

Ici, vous pouvez déterminer la position en CPT du début et de la fin. A moins que vous n'ayez pas besoin d'éditer toutes les données de la dernière mesure, vous devriez garder le réglage par défaut. Notez que le mode Micro vous permet d'éditer les données au niveau des événements, ce qui est plus précis car, là, vous voyez les événements à éditer, contrairement à ce qui se passe ici. Si vous ne voulez modifier qu'un seul événement (ou message), servez-vous du mode Microscope (voyez page 70).

■ Value (–99~+99)

Le paramètre Value vous permet de régler l'ampleur du changement de toucher. Sélectionnez une valeur positive pour augmenter le toucher de la piste (ou des pistes) ou une valeur négative pour diminuer les valeur de toucher.

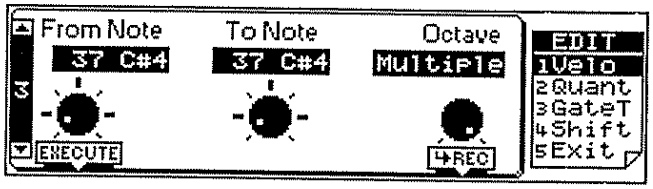
Ce paramètre Value est particulièrement utile pour des sons commutant par le toucher (la plupart des Tones d'orgue, par exemple). Il suffit alors d'une légère réduction ou augmentation du toucher pour faire jouer l'autre son par toutes les notes.

Remarque: Même la valeur positive ou négative la plus élevée ne vous entraînera pas plus loin que "1" ou "127". Il y a une raison pour laquelle "0" est impossible: cette valeur sert à indiquer la fin d'une note (*Note Off*). "127", par contre, représente la valeur de toucher la plus importante produite par la norme MIDI. Si vous choisissez une valeur de toucher élevée, vous risquez de voir toutes les notes jouées avec un toucher de "127", . ce qui est peut-être ce que vous recherchiez.

■ Execute

Appuyez sur le bouton de sélection de Part [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et éditer les données ou passez à la page suivante si vous ne désirez pas changer toutes les notes

Page Edit\Velo\3



➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [F4] (Edit)→ [SHIFT] + [F1] (Velo)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 3)

■ From Note (C-1~G9)

Ce paramètre vous permet de déterminer la limite inférieure de la plage de notes à modifier au sein de la plage From/To sélectionnée (voyez la deuxième page d'écran). Si vous ne désirez éditer qu'une note, réglez la même valeur pour From Note et To Note.

Remarque: Si vous avez opté pour Octave= Multiple, il suffit de spécifier la plage From Note/To Note correcte sans vous soucier de l'octave (vous pouvez choisir la plage C-1~G-1, par exemple, et ces notes seront modifiées dans toutes les octaves).

Remarque: Les réglages ci-dessus (37C#4) ne sont que des exemples. La nom correct de la note numéro 37 est, bien sûr, C#2.

■ To Note (C-1~G9)

Ce paramètre vous permet de sélectionner la limite supérieure de la plage de notes que vous voulez éditer. Sélectionnez la valeur correcte si vous ne désirez pas éditer toutes les notes. Voyez également les deux remarques se trouvant sous "From Note (C-1~G9)".

■ Octave (Multiple, Single)

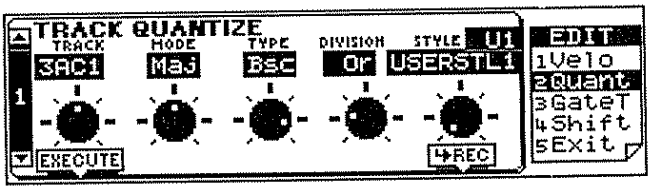
Si la plage de notes sélectionnée doit être éditée pour toutes les octaves, choisissez Multiple. Si, par contre, l'édition ne doit toucher que les notes de la plage choisie, optez pour Single.

■ Execute

Appuyez sur le bouton de sélection [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et éditer les données.

Track Quantize

Page Edit\Quant\1



➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [F4] (Edit)→ [SHIFT] + [F2] (Quant)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 1)

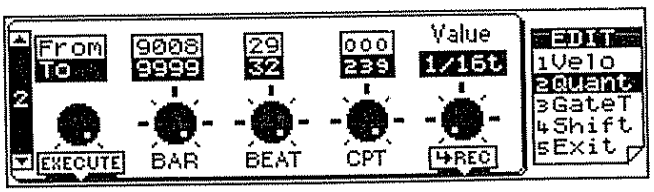
La fonction Track Quantize peut être utilisée après l'enregistrement d'un Part si vous n'êtes pas tout à fait satisfait du timing. Si vous ne désirez quantifier que certaines notes dans une plage de temps donnée, rétrécissez le champ d'édition au moyen des paramètres From/To à la deuxième page. Comme nous l'avons dit dans le *Guide du musicien*, utilisez la quantification avec modération pour obtenir des Styles "naturels".

Le recours à cette fonction après l'enregistrement d'un Part a l'avantage de ne pas ruiner l'aspect musical de ce que vous avez joué. Si, néanmoins, vous préférez quantifier vos Parts pendant l'enregistrement, utilisez (Quantize) Value (voyez page 44) pour sélectionner la résolution de la fonction de quantification "automatique".

■ Track, Mode, Type, Division, Style, Execute

Voyez page 64 pour une explication de ces paramètres.

Page Edit\Quant\2



➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [F4] (Edit)→ [SHIFT] + [F2] (Quant)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 2)

■ From, To, Bar, Beat, CPT, Execute

Voyez page 64 pour une explication de ces paramètres.

■ Value

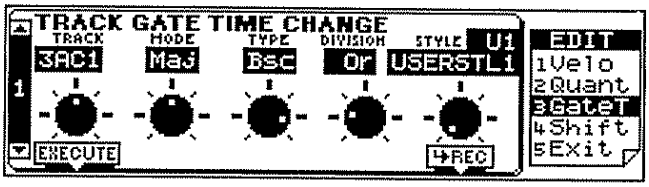
Ce paramètre détermine la résolution de la fonction Quantize. Les valeurs disponibles sont les suivantes:

1/8	Croche	1/32	Triple-croche
1/8t	Triolet de croches (1/12))	1/32t	Triolet de triple-croches (1/48)
1/16	Double-croche	1/64	Quadruple-croche
1/16t	Triolet de double-croches (1/24)		

Remarque: Veillez à toujours sélectionner la valeur qui équivaut à la note la plus courte que vous avez enregistrée. Faute de quoi, votre Part ne ressemblera plus à ce que vous avez joué.

Track Gate Time Change

Page Edit\GateT\1



➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [F4] (Edit)→ [SHIFT] + [F3] (GateT)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 1)

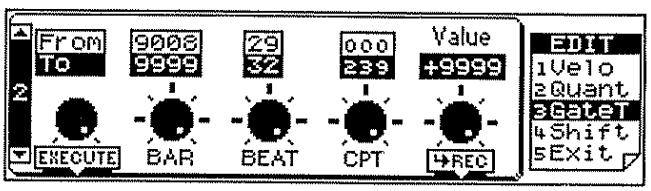
La fonction Gate Time Change vous permet de modifier la durée des notes dans la plage de temps (From/To) sélectionnée. Nous vous recommandons de n'utiliser cette fonction que pour raccourcir des notes ressenties comme étant trop longues à cause du Tone que vous avez assigné à la piste en question. A ces deux pages, il n'est pas possible de visualiser la durée des notes ce qui rend une édition des données en bloc quelque peu dangereuse. Servez-vous de la fonction "Change" (voyez page 70) pour modifier la durée de notes spécifiques.

Après avoir sélectionné un Tone avec un temps de relâchement assez long (c.-à-d. un son qui résonne encore après que toutes les touches aient été relâchées), Track Gate Time Shift vous permet de ramener les notes "à bonne dimension" et d'éviter ainsi des superpositions (et d'éventuelles dissonances appelées aussi *cacophonie*). Bien que votre moment de relâchement ait été bien choisi pour le Tone original, vous devriez utiliser Track Gate Time Shift pour raccourcir les notes qui risquent de se chevaucher.

■ Track, Mode, Type, Division, Style, Execute

Voyez page 64 pour une explication de ces paramètres.

Page Edit\GateT\2



➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [F4] (Edit)→ [SHIFT] + [F3] (GateT)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 2)

■ From, To, Bar, Beat, CPT, Execute

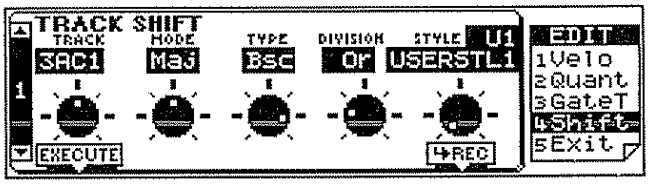
Voyez page 64 pour une explication de ces paramètres.

■ Value (–9999~+9999)

Ce paramètre détermine l'ampleur du changement de durée des notes (ou Gate Time) sélectionnées. La valeur Gate Time la plus brève est "1" (elle est utilisée pour toutes les notes de la piste 1ADR). Si vous sélectionnez "–1000" pour les notes ayant un Gate Time de "1" dans la plage de temps déterminée, vous vous retrouverez avec une valeur inchangée. Si la valeur "0" était autorisée, elle effacerait en fait les notes, ce que la fonction Track Erase (voyez page 55) fait déjà très bien. Autrement dit, vous ne pouvez utiliser Track Change Gate Time pour effacer des notes.

Track Shift

Page Edit\Shift\1

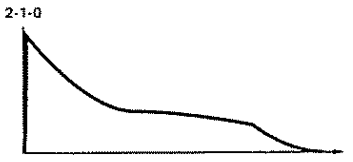


➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [F4] (Edit)→ [SHIFT] + [F4] (Shift)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 1)

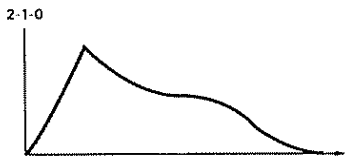
Track Shift vous permet de déplacer les notes au sein de la plage From/To sélectionnée (deuxième page). Cela peut servir à deux choses:

(1) A corriger des notes "lentes" suite à une attaque (plus) lente.

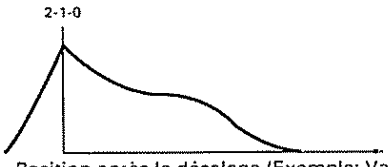
Vous aurez peut-être besoin de Track Shift après avoir assigné un Tone à une piste dont l'attaque est significativement plus lente que celle du Tone utilisé lors de l'enregistrement du Part. Cette technique est fréquemment utilisée en musique pop pour concilier des arpèges de doubles-croches avec un son de couverture "lent". Plutôt que de faire commencer les notes à un moment mathématiquement correct (par exemple, 2-1-0), vous pourriez les délacer vers la gauche (par exemple, sur 1-4-110) de la mesure précédente, afin que le volume de l'attaque atteigne son maximum au premier temps de la mesure suivante.



Attaque du Tone utilisé lors de l'enregistrement. Le timing est parfait



Attaque du nouveau Tone.
Timing trop lent



Position après le décalage (Exemple: Value –10)
Le timing est à nouveau parfait

(2) A corriger le timing des note enregistrées via MIDI sans les quantifier.

Comme nous l'avons vu dans le *Guide du musicien*, vous pourriez utiliser des séquences, etc. comme matériau de base pour vos User Styles. L'enregistrement de tels extraits via MIDI peut causer un certain retard (de l'ordre de 5CPT). Si cela vous paraît inacceptable, utilisez Track Shift pour "repousser" toutes les notes vers la gauche (choisissez "–5"). Cela vous per-

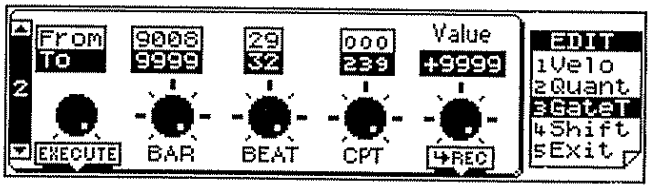
met de corriger le timing tout en conservant les irrégularités qui font le charme et l'individualité musicale de l'original non quantifié.

Remarque: Avant de sélectionner une valeur Shift, vous devriez examiner une piste en mode Microscope (voyez page 70) pour déterminer la valeur négative à utiliser. Si la première note d'une piste débute sur 1-1-6, par exemple, réglez Track Shift sur "–6". Veillez à utiliser le même décalage (Shift) pour toutes les pistes afin de conserver le timing de l'original!

■ Track, Mode, Type, Division, Style, Execute

Voyez page 64 pour une explication de ces paramètres.

Page Edit\Shift\2



➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [F4] (Edit)→ [SHIFT] + [F4] (Shift)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page 2)

■ From, To, Bar, Beat, CPT, Execute

Voyez page 64 pour une explication de ces paramètres.

■ Value (–9999~+9999)

Ce paramètre détermine le décalage des notes. La valeur (Value) est donnée en unités de CPT (un CPT= 1/120 ♩).

Remarque: Les notes se trouvant sur le premier temps de la première mesure ne peuvent être déplacées davantage vers la gauche (cela reviendrait à les envoyer dans une mesure "0" inexistante).

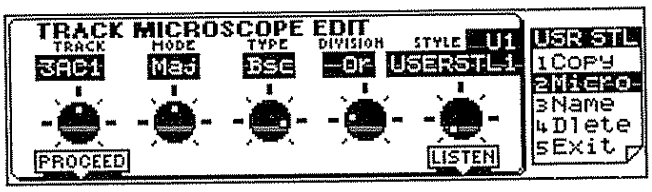
7. Mode User Style Microscope

Le mode User Style Microscope est semblable au mode Microscope des séquenceurs de la série Roland MC. Sélectionnez ce mode quand vous ne voulez changer qu'un seul aspect d'un User Style (ou d'un Style ROM) parfait à tout autre égard.

Dans ce chapitre, nous utiliserons le mot événement pour tout message (identique aux messages MIDI qui pilotent l'Arranger). Un événement est donc une commande (ou une instruction) pour l'Arranger.

Comme le nom de la première page d'écran (*Track Microscope Edit*) l'implique, vous ne pouvez visualiser et éditer qu'une piste à la fois. Autrement dit, n'oubliez pas de sélectionner la piste et le motif voulus avant de sélectionner une fonction Micro.

Track Microscope Edit



➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [SHIFT] + [F2] (Micro)

Cette page contient les critères familiers, nécessaires à la sélection d'une piste et d'un motif. Une fois de plus, choisissez d'abord le motif avant de commencer l'édition. Il est impossible de visualiser toutes les données d'un motif en mode Microscope. C'est également la page à laquelle vous revenez après avoir quitté la fonction Micro Edit.

■ Track, Mode, Type, Division, Style

Voyez page 64 pour en savoir plus sur ces paramètres.

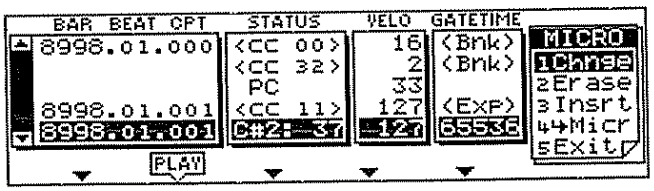
■ Proceed

Appuyez sur le Part Select [M.DRUMS] pour passer à la page Microscope Edit.

■ Listen

La fonction Listen vous permet d'écouter la piste du motif sélectionné.

Change



➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [SHIFT] + [F2] (Micro)
Part Select [M.DRUMS] (Proceed)→ [F1] (Chnge)

La fonction Microscope Change sert à modifier des événements qui peuvent être des instructions les plus variées allant de la transformation d'un Do#2 en un Ré2, d'une valeur de tou-

cher "35" en "70" à la modification d'une commande de contrôle CC1 en une commande de contrôle CC10.

■ Sélection d'événement: Bar-Beat-CPT

Vous permet de faire défiler les événements. Vous ne pouvez choisir que des positions Bar-Beat-CPT qui contiennent déjà des données. Notez que les boutons [PAGE] ▲/▼ vous permettent également de faire défiler les événements. Ils présentent l'avantage d'être plus précis car ils avancent pas à pas et chaque événement note se fait entendre.

■ Status

Cette colonne contient tous les types de message que vous pouvez assigner à un événement:

Status	Signification	Status	Signification
CC1	Données de modulation	PC	Changements de programme (en général au début d'un motif)
CC6	Entrée de données (indispensable pour les messages NPNR)	PB	Message Pitch Bend
CC10	Message Pan	CC91	Profondeur d'envoi de l'effet 1 (Reverb)
CC11	Message Expression (volume)	CC93	Envoi de l'effet 2 (Chorus)
CC0	Sélection de banque (OSS)	CC98/99	NPNR
CC32	Sélection de banque (pour sélectionner le niveau Old ou New)		

Remarque: Ne cherchez pas les événements CC64 (Hold ou Sustain), vous ne les trouveriez pas. Comme nous l'avons dit dans le *Guide du musicien*, les messages de la pédale branchée à la borne SUSTAIN FOOTSWITCH sont convertis en valeurs Gate Time équivalentes. Pour changer de tels messages "Hold" convertis, vous devez modifier les valeurs Gate Time des notes en question.

■ Velo

Ne vous laissez pas induire en erreur par le nom de la colonne: elle affiche effectivement la valeur de toucher des *notes* mais elle contient aussi les valeurs assignées à un numéro de commande de contrôle, un changement de programme ou un événement Pitch Bend.

Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour changer la valeur de l'événement choisi.

■ Gate Time

Les valeurs de cette colonne, par contre, représentent toujours la durée (ou Gate Time) des événements notes. C'est pourquoi les autres événements n'ont pas de valeur Gate Time (voyez, par exemple, l'événement PC-33 dans l'illustration ci-dessus).

Remarque: La valeur Gate Time d'événements notes de batterie est toujours "1". Les sons pilotés sont en fait des échantillons simples qui s'arrêtent automatiquement. Le choix d'une valeur Gate Time plus longue pour des notes de la piste 1ADR ne les allongera nullement.

■ [PLAY] (Part Select [M.BASS])

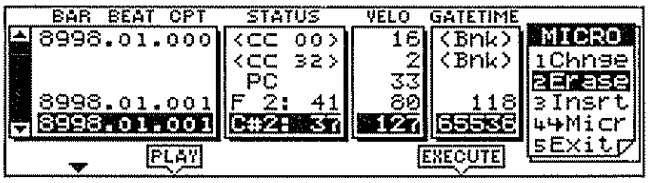
La fonction Play vous permet d'écouter l'événement choisi (s'il s'agit d'une note). Vous pourriez utiliser cette fonction pour vérifier la nouvelle valeur de toucher (Velo) et la modifier si nécessaire.

Vous pouvez maintenant choisir une autre fonction sur le menu (Erase ou Insert) ou appuyer sur [F4] pour revenir à la première page Microscope (afin de choisir une autre piste ou un

autre motif à éditer ou, encore, pour revenir (Exit) à la page Master. Lorsque vous quittez, l'écran confirme que les nouveaux réglages sont enregistrés:

Il est donc inutile de confirmer vos réglages: toutes les modifications prendront effet dès que vous revenez à la première page Microscope. (Cela signifie également que les réglages qui ne vous satisfont pas vraiment seront aussi effectués: soyez donc prudent).

Erase



➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [SHIFT] + [F2] (Micro)
Part Select [M.DRUMS] (Proceed)→ [F2] (Erase)

La fonction Erase vous permet de vous débarrasser d'événements que vous ne voulez plus. Si vous effacez un événement dans ce mode, les événements suivants ne seront pas déplacés vers la gauche pour "boucher le trou". En fait, la fonction Microscope ne considère pas les "espaces" entre les événements comme des trous.

■ **Sélection d'événement: Bar-Beat-CPT** [DRUMS/PART]

Voyez page 71 pour en savoir davantage. Utilisez cette fonction pour sélectionner l'événement que vous voulez effacer.

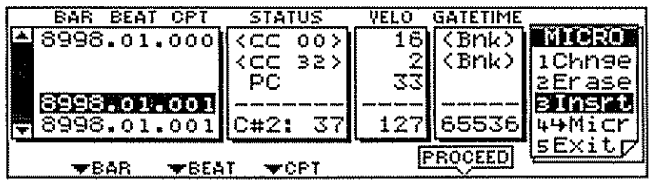
■ **[PLAY]** (bouton de sélection de Part [M.BASS])

La fonction Play vous permet d'écouter l'événement choisi (s'il s'agit d'une note). Vous pourriez utiliser cette fonction pour vérifier la nouvelle valeur de toucher (Velo) et la modifier si nécessaire.

■ **Execute** (Part Select [UPPER1])

La commande Erase doit être confirmée. Si vous êtes sûr d'avoir choisi le bon événement, appuyez sur ce bouton pour en être quitte.

Insert



➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [SHIFT] + [F2] (Micro)
Part Select [M.DRUMS] (Proceed)→ [F3] (Insrt)

Cette fonction Insert vous permet d'ajouter des événements à une piste existante – ou à programmer un Part pas par pas. Voyez le *Guide du musicien* pour y trouver un exemple de programmation pas par pas au moyen de la fonction Microscope Insert.

La fonction Insert comprend deux pages: la première sert à ajouter un événement à la position choisie (au moyen de Bar, Beat et CPT), tandis que la seconde vous permet de définir le statut (note, commande de contrôle, etc.) ainsi que les valeurs de cet événement.

Remarque: Il est parfaitement possible d'insérer un événement à une position qui en contient déjà un. Cela vous permet d'ajouter la note manquante d'un accord, par exemple. Veillez, cependant, à ne pas assigner deux commandes de contrôle de numéro identique (ex. Pan, CC10) avec des valeurs différentes à la même position.

■ **Bar (1~9999)** [DRUMS/PART]

Précise la mesure où l'événement doit être inséré.

■ **Beat (1~[nombre de temps par mesure])** [ACCOMP/GROUP]

Précise le temps de la mesure où l'événement doit être inséré (voyez ci-dessus).

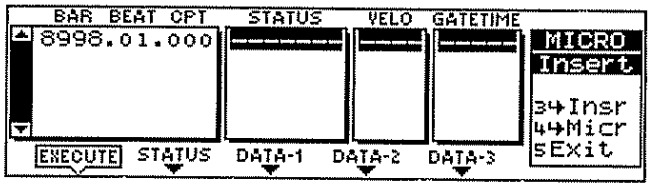
■ **CPT** [BANK]

Ce paramètre détermine la valeur CPT du nouvel événement. Voici un tableau des notes les plus couramment utilisées et leurs valeurs CPT:

Note	CPT	Note	CPT
𝅝	480	𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	90
𝅗𝅥	240	♪	60
♩	120	𝅘𝅥𝅯	30

■ **Proceed** (Part Select [UPPER1])

Après avoir spécifié la position du nouvel événement, appuyez sur le Part Select [UPPER1] pour appeler la deuxième page Insert, où vous pouvez assigner une fonction (Status) et une ou plusieurs valeurs au nouvel événement.



Si vous regardez attentivement l'illustration, vous verrez que cette fois, les tirets Status, Value et Gate Time sont affichés en "négatif" (alors qu'à la page précédente, seule la position l'était). Cela vous indique que le G-800 attend des instructions pour le nouvel événement.

■ **Status** [ACCOMP/GROUP]

Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner le Status du nouvel événement (note, commande de contrôle, etc., voyez le tableau à la page 71). Pour insérer un événement note, vous pouvez également appuyer sur la touche correspondante du clavier du G-800. Cela vous permet d'assigner automatiquement une valeur de toucher à cet événement. Si la valeur de toucher n'est pas celle que vous vouliez, vous pouvez soit recommencer (en appuyant plus fort ou moins fort) ou vous servir de la commande [BASS/BANK] pour la régler.

Remarque: Vous ne pouvez programmer qu'une note à la fois. Si vous jouez un accord, seule la dernière note jouée sera retenue.

■ **Data-1** [BASS/BANK]

Cette commande ne peut servir qu'à choisir le "nom de note: numéro de note" (ex. C#2: 37) des événements *notes*. Si vous sélectionnez un autre événement au moyen de la commande Status (voyez ci-dessus), la commande [BASS/BANK] ne peut plus être utilisée.

■ **Velo (Data 2)** [LOWER/NUMBER]

Comme nous l'avons dit plus haut, la valeur Velo ne fait pas nécessairement référence à une valeur de toucher. Elle sert également à indiquer et à régler (à cette page) la valeur assignée à la commande contrôle, etc. C'est pourquoi la fonction de la commande [LOWER/NUMBER] est appelée *Data-2* plutôt que *Velo*.

■ **Gate Time (Data-3)** [UPPER/VARIATION]

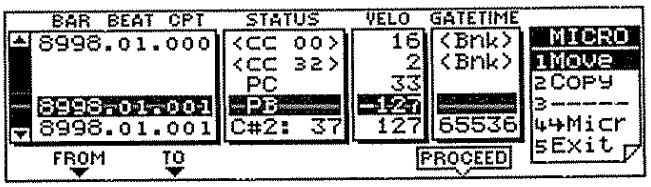
Vous ne pouvez choisir une valeur Gate Time que pour les événements notes. Servez-vous en pour préciser la durée de la nouvelle note. Souvenez-vous que la valeur Gate Time "1" suffit aux événements notes 1ADR.

Remarque: Appuyez sur [F3] pour revenir à la première page insert si vous devez faire une modification.

■ **Execute**

Appuyez sur le Part Select [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et les assigner à l'événement.

Move



➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [SHIFT] + [F2] (Micro)
Part Select [M.DRUMS] (Proceed)→ [SHIFT] + [F1] (Move)

La fonction Move vous permet de déplacer le ou les événement(s) choisi(s) vers une autre position. Elle ressemble à la fonction Track Shift (voyez page 68) mais elle ne s'applique qu'à un événement ou à un petit nombre d'événements à la fois.

■ **From** [DRUMS/PART]

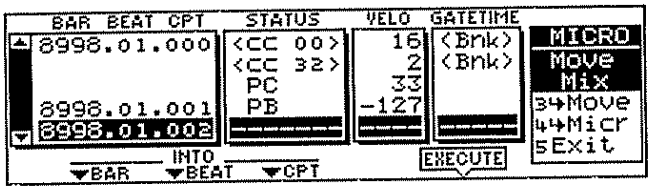
Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le premier événement à déplacer. Si vous ne souhaitez déplacer qu'un seul événement, appuyez sur [PROCEED]. Sinon sélectionnez le dernier événement à déplacer.

■ **To** [ACCOMP/GROUP]

Vous permet de sélectionner le dernier événement à déplacer. En tournant la commande [ACCOMP/GROUP], vous remarquerez que tous les événements que vous faites défiler sont affichés en négatif. Arrêtez-vous au dernier événement à déplacer.

■ **Proceed** (Part Select [UPPER1])

Lorsque vous avez sélectionné la série d'événements à déplacer, appuyez sur le Part Select [UPPER1] pour passer à la deuxième page Move:



Les paramètres de cette page servent à spécifier la nouvelle position (*Into*) du premier événement que vous avez sélectionné à la page précédente. Tous les événements suivants seront placés en fonction de ce premier événement (la distance entre les événements déplacés restera donc la même).

■ **Bar, Beat, CPT** ([DRUMS/PART]. [ACCOMP/GROUP]. [BASS/BANK])

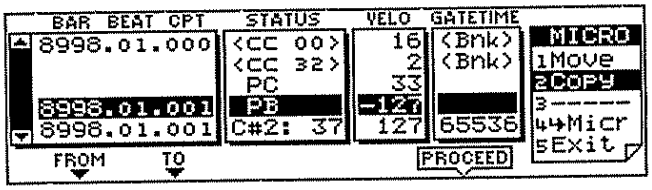
Déterminez la destination de (ou des) événement(s) choisi(s). Pour votre gouverne, la fonction Move est automatiquement réglée sur `Mix`, ce qui signifie que le déplacement des événements n'efface pas ceux qui seraient déjà présents à l'endroit choisi pour la destination.

■ **Execute** (Part Select [UPPER1])

Appuyez sur le Part Select [UPPER1] pour confirmer vos réglages et déplacer les événements sélectionnés à leur nouvelle position.

Vous pouvez alors appuyer sur [F3] pour passer à la fonction Copy ou [F4] pour revenir à la première page Microscope.

Copy

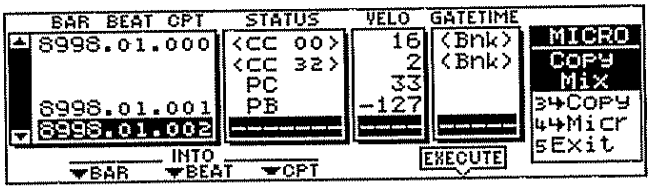


➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [SHIFT] + [F2] (Micro)
Part Select [M.DRUMS] (Proceed)→ [SHIFT] + [F2] (Copy)

La fonction Copy vous permet de copier les événements choisis à une autre position. D'une certaine façon, c'est un peu comme si vous déplaciez les événements sans, toutefois, les effacer à leur position d'origine.

■ **From, To**

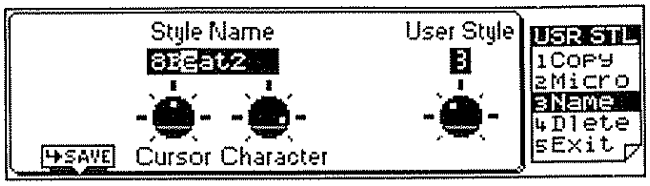
Voyez page 74 pour en savoir davantage. Après avoir sélectionné les événements à copier, appuyez sur le Part Select [UPPER1] (Proceed) pour passer à la seconde page Copy:



Vous savez maintenant que la position *Into* est la position Bar/Beat/CPT à laquelle le premier événement de la série choisie sera copié. Servez-vous des commandes [DRUMS/PART], [ACCOMP/GROUP] et [BASS/BANK] pour déterminer cette position.

Notez aussi le message `Copy Mix` sur le menu de fonctions. Comme à la seconde page Move, ce message vous signale que la copie des événements sélectionnés n'effacera pas les événements qui existent déjà à la position choisie.

Style Name



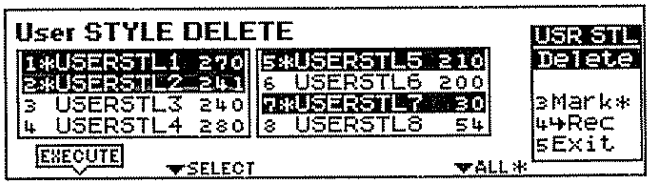
➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [F3] (Name)

Après avoir édité un User Style, il vous reste à lui donner un nom. C'est ce que la page Style Name vous permet de faire. Sélectionnez d'abord une mémoire User Style qui contient le Style dont vous désirez changer (voire programmer) le nom. Comme d'habitude, sélectionnez la position du curseur avec la commande [ACCOMP/GROUP] et entrez le caractère voulu avec la commande [BASS/BANK].

Une fois le nom entré, profitez de la fonction Save pour sauvegarder votre User Style sur disquette: après tout, c'est votre seule garantie de ne pas le perdre. N'oubliez pas que tous les User Styles sont effacés à la mise hors tension du G-800.

Une pression sur le Part Select [M.DRUMS] vous amène directement à la page Save Disk qui vous permet de sauvegarder vos User Styles. Vous n'avez donc pas à vous battre contre une légion de commandes pour arriver à la page voulue.

User Style Delete



➲ Page Master: [F4] (UsrStl)→ [F4] (Dlete)

A la différence de "Track Delete" en page 58, la fonction User Style Delete sert à effacer la mémoire User Style choisie (ou les mémoires). Comme nous l'avons déjà mentionné dans le*Guide du musicien*, il vaudrait mieux oublier que cette fonction existe car, d'une part, tous les User Styles sont effacés à la mise hors tension et, d'autre part, chaque fois que vous chargez (ou copiez) un autre Style dans une mémoire User Style, le Style y résidant est effacé sans avertissement. Cependant, si vous êtes certain de ne plus avoir besoin d'un Style donné, supprimez-le avec cette fonction.

Select, All, Mark

Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour amener le curseur sur le User Style que vous désirez effacer ou servez-vous de la commande [UPPER/VARIATION] pour sélectionner les quatre premiers Styles (1~4), les quatre suivants (5~8) ou tous les Styles.

Vous pouvez également choisir les Styles 1, 5 et 8, par exemple. Il suffit de les sélectionner et d'appuyer sur [F3] (Mark) pour les marquer (*).

Après avoir sélectionné les Styles à supprimer, appuyez sur le Part Select [M.DRUMS] (Execute) pour effacer le(s) Style(s).

L'écran indique que votre demande est traitée:

Les Styles sont supprimés et l'écran vous indique ainsi la fin de l'opération:

Vous revenez ensuite à la première page User Style\Rec.

8. Mode MIDI

SMF, General MIDI et General Standard

Avant d'étudier les paramètres MIDI de votre G-800, il faut que vous sachiez qu'il est compatible GM (General MIDI) et GS (General Standard). Il vous permet donc de reproduire (et d'enregistrer) des fichiers Standard MIDI avec le Recorder; ceux-ci peuvent être reproduits sur n'importe quel instrument compatible GM ou GS (comme votre G-800). Cela peut vous sembler aller de soi mais avant l'arrivée de la norme GS (et GM), il était impossible de prédire ce qu'une séquence enregistrée sur un instrument donnerait lorsqu'elle était reproduite avec un autre module ou synthétiseur car la mémoire 1 de l'instrument A contenait un son de synthé tandis que la même mémoire sur l'instrument B proposait un son de piano à queue.

Fichiers Standard MIDI

En fait, il fut un temps où il était impossible de charger vos séquences dans un séquenceur d'une autre marque car il y avait autant de formats (c.-à-d. de manières d'encoder les données) différents qu'il existait de fabricants de séquenceurs. C'est pourquoi divers fabricants ont décidé de s'unir pour créer un format qui pouvait être lu par tous les séquenceurs. Considérez le format de fichier Standard MIDI comme le format TXT d'ordinateurs bien connus: il s'agit du niveau que tous les programmes comprennent.

A la différence du format TXT, par contre, le format du fichier Standard MIDI (*SMF* en bref) est particulièrement sophistiqué: même les messages System Exclusive (SysEx, les messages propres au système) circulent bien; or ils constituent le type de données MIDI le plus complexe. Cela permet ainsi de conserver le "format" (comparable à la mise en page d'un texte imprimé) de la séquence lorsque vous la convertissez en SMF.

En fait, le format SMF est si élaboré que certains séquenceurs n'utilisent même plus le système de leur fabricant pour enregistrer et reproduire des données – ce qui est le cas du G-800.

Le format fichier Standard MIDI (qui garantissent le fait que n'importe quel séquenceur peut en lire les données) est un must pour les deux normes suivantes (qui garantissent, elles, le fait que la sélection de son, entre autres, reste identique).

Système GM

Le système GM (General MIDI) est un ensemble de recommandations qui tentent d'aller au-delà des limitations imposées par les systèmes propres aux différents fabricants et de standardiser les possibilités MIDI des instruments générateurs de son. Les générateurs de son et les données de son qui sont compatibles avec la norme GM portent le label GM. Les données Song (de morceau) portant le label GM peuvent être reproduites au moyen de n'importe quel instrument générateur de son GM pour reproduire une performance musicale essentiellement identique.

Format GS

Le format GS constitue le jeu de spécifications de Roland pour standardiser les possibilités MIDI des générateurs de son. Les données Song portant le label GS peuvent être reproduites sur n'importe quel instrument portant le label GS. Le G-800 est compatible avec les formats GM et GS et peut donc être utilisé pour reproduire des données de morceau ayant un de ces labels.

Remarque: Voyez "Compatibilité" en page 161 dans le *Guide du musicien* pour savoir quels sont les aspects dont vous devez tenir compte pour que les morceaux Recorder de votre G-800 restent compatibles GM/GS.

Messages MIDI utilisés par le G-800

La manière dont un instrument réagit lorsqu'il reçoit des messages MIDI (c.-à-d. comment il produit du son, etc.) dépend des spécifications de cet instrument. Cela signifie que si l'instrument de réception n'est pas capable d'exécuter la fonction demandée par le message arrivant, le résultat musical ne sera pas ce que vous attendiez. En fait, il y a plusieurs niveaux de compatibilité MIDI et tous les instruments MIDI ne comprennent (ne reçoivent) pas tous les messages MIDI existants

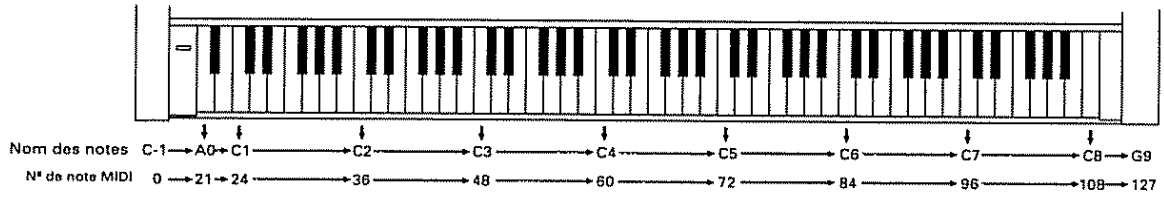
Remarque: Les messages MIDI dont la réception est obligatoire pour satisfaire au système GM (niveau 1) sont marqués d'un astérisque *.

Messages de note*

Ces messages portent les informations touchant aux notes jouées sur le clavier. En voici le détail:

Numéro de note	Un numéro correspondant à la touche du clavier que vous avez enfoncée ou relâchée
Note enclenchée	Ce message signale la pression d'une touche ("Jouer maintenant")
Note relâchée	Ce message signale le relâchement d'une touche
Toucher	Une valeur décrivant la force avec laquelle la touche est enfoncée

Remarque: Sur de nombreux instruments (dont votre G-800), un message de note enclenchée avec une valeur de toucher "0" signale la fin d'une note (la valeur de toucher "0" a en fait la fonction d'un message de note relâchée).



Pitch bend *

Ce message envoie des informations touchant à la position du levier Bender (ou de la molette Pitch Bend). La hauteur changera donc à la réception de ce message.

Sélection de banque (numéros de contrôle 0 et 32) Changement de programme*

Sur le G-800, ces messages sélectionnent des Tones, des Styles et des mémoires Performance. En utilisant les messages de sélection de banque (qui sont un type de messages de contrôle), vous avez accès à une palette plus large encore d'emplacements de mémoire. Les messages de contrôle ont été ajoutés lorsqu'il est devenu évident que le maximum de sons pouvant être

sélectionnés au moyen de messages de changement de programme n'était plus suffisant pour avoir accès à tous les sons offerts par les divers instruments.

Remarque: N'oubliez pas d'envoyer un changement de programme après un message de sélection de banque car l'envoi de ce type de message uniquement reste sans résultat. Voici l'ordre correct dans lequel ces messages doivent être envoyés (attention aux valeurs CPT):

1.1.0 Sélection de banque CC0 + valeur
1.1.1 Sélection de banque CC32 + valeur (0, 1, ou 2)
1.1.2 Changement de programme

Remarque: Sur le G-800, les messages CC32 servent à sélectionner le mode Tone: "0" (ne pas quitter le mode Tone actuel), "1" (Old, c.-à-d. mode SC-55, Groups C et D), et "2" (New, c.-à-d. mode Tone du G-800, Groups A et B).

Commandes de contrôle

Ces messages contrôlent des paramètres tels que la modulation et le panoramique. La fonction d'un message est déterminée par son numéro de contrôle (c.-à-d. son numéro d'identité).

■ Modulation (numéro de contrôle 1) *

Ce message contrôle le vibrato.

■ Volume (numéro de contrôle 7) *

Ce message contrôle le volume d'un Part. A la réception de ce message, le volume du Part recevant sur ce canal MIDI change.

■ Expression (numéro de contrôle 11) *

Ce message envoie des changements de volume. Il peut servir à ajouter de l'expression. Le volume d'un Part sera affecté par les messages Volume (commande de contrôle 7) et les messages Expression (commande de contrôle 11). Si une valeur "0" est reçue pour l'un ou l'autre de ces messages, le volume du Part sera égal à 0 et n'augmentera pas même si l'autre message est envoyé avec une valeur plus élevée. Soyez-y donc attentif.

■ Pan(pot) (numéro de contrôle 10) *

Ce message contrôle la position stéréo d'un Part.

■ Hold (1) (numéro de contrôle 64) *

Ce message envoie des informations concernant le mouvement haut/bas de la pédale Damper (Sustain, Hold) et maintient les notes jouées. Lorsqu'un message Hold On est reçu, les notes seront maintenues. Dans le cas d'instruments avec un temps de chute bref, tels que le piano, le son diminue progressivement d'intensité jusqu'à ce qu'un message Hold Off soit reçu. Pour les instruments avec un long maintien, tels qu'un orgue, le son est maintenu jusqu'à la réception d'un message Hold Off.

■ Sostenuto (numéro de contrôle 66)

La pédale Sostenuto d'un piano ne maintient que les notes qui résonnent déjà au moment où la pédale est enfoncée. Le message Sostenuto envoie les informations relatives à cette pédale. Lorsque Sostenuto On est reçu, seules les notes dont la touche était déjà enfoncée à ce moment seront maintenues.

Remarque: Cette fonction peut être assignée au commutateur au pied disponible en option (voyez page 35).

■ Soft (numéro de contrôle 67)

La pédale Soft (douce) d'un piano adoucit le son tant que la pédale est enfoncée. Le message Soft envoie les informations relatives à cette pédale. Lorsque Soft On est reçu, la fréquence de coupure sera abaissée, produisant ainsi un son plus sourd. A la réception de Soft Off, le son précédent est rétabli.

Remarque: Cette fonction peut être assignée au commutateur au pied disponible en option (voyez page 35).

■ Niveau Reverb Send (numéro de contrôle 91)

Ce message ajoute un effet de réverbération au Part.

■ Niveau Chorus Send (numéro de contrôle 93)

Ce message ajoute un effet Chorus au Part.

■ Niveau Delay Send (numéro de contrôle 94)

Ce message ajoute un effet de retard au Part. Cet effet n'est pas disponible pour les Parts de batterie (ADR et MDR).

■ Portamento (numéro de contrôle 65)
Temps de Portamento (numéro de contrôle 5)
Commande de Portamento (numéro de contrôle 84)

Le Portamento est un effet qui crée un changement de hauteur sans heurt entre la note jouée préalablement et la nouvelle. A la réception d'un message Portamento, l'effet Portamento sera activé ou désactivé. Le Temps de Portamento contrôle la vitesse de changement de hauteur. La Commande de Portamento détermine le numéro de note source (de la note jouée précédemment).

■ NPR OSI, OSS (numéro de contrôle 100/101) *
Entrée de données (numéro de contrôle 6/38) *

Comme la fonction des messages NPR (Numéro de paramètre reconnu) est définie dans les spécifications MIDI, ce message peut être utilisé entre des instruments de différents types. Les messages NPR OSS (octet de statut supérieur) et OSI (octet de statut inférieur) déterminent le paramètre à modifier tandis que les messages Entrée de données (Data Entry) servent à changer la valeur de ce paramètre. NPR peut servir à régler les paramètres Pitch Bend Sensitivity, Master Coarse Tune et Master Fine Tune.

Remarque: Les valeurs modifiées au moyen de messages NPR ne seront pas initialisées même si des messages de changement de programme arrivent pour sélectionner d'autres sons.

■ NPNR OSI, OSS (numéro de contrôle 98/99)
Entrée de données (numéro de contrôle 6/38)

Les messages NPNR (Numéro de paramètre non reconnu) peuvent servir à modifier les valeurs des paramètres de son propres à un instrument particulier. Les messages NPNR OSS et OSI précisent le paramètre à modifier et les messages d'Entrée de données permettent de changer la valeur de ce paramètre.

Comme le format GS définit la fonction de plusieurs messages NPNR, les programmes d'application compatibles GS peuvent utiliser les messages NPNR pour changer les paramètres des données de son tels que Vibrato, Fréquence de coupure, Resonance, et Enveloppe.

Remarque: Les valeurs modifiées au moyen des messages NPNR ne seront pas initialisées même si des messages de changement de programme arrivent pour sélectionner d'autres sons

Remarque: Avec le réglage usine, le G-800 ignore les messages NPNR. Après un message GS Reset (ou lorsque vous enfoncez le bouton [GS/GM MODE]), les messages NPNR seront reçus Vous pouvez également activer Rx NRPN (commutateur de réception NPNR), pour que les messages NPNR soient reçus.

■ Aftertouch (Pression canal uniquement *)

L'Aftertouch est un message qui envoie des informations relatives à la pression exercée sur le clavier après avoir joué une note. Ce type d'information peut servir à contrôler divers aspects du son. Il y a deux types de messages Aftertouch: Pression de touche polyphonique qui est transmise séparément pour chaque note et Pression de touche canal qui est transmise sous forme d'une seule valeur touchant toutes les notes du canal MIDI en question.

■ All Sound Off

Ce message coupe toutes les notes audibles.

■ Message All Note Off *

Ce message envoie en fait un message Note relâchée à chaque note audible du canal spécifié. Néanmoins, si Hold 1 ou Sostenuto sont activés, le son continuera jusqu'à ce que ces fonctions soient coupées.

■ Reset All Controllers *

Ce message ramène les valeurs des commandes (modulation, Pitch Bend, etc.) à leurs réglages initiaux.

Commande	Valeur initiale
Pitch Bend	0 (centre)
Pression de touche polyphonique (Aftertouch)	0 (minimum)
Pression canal (Aftertouch)	0 (minimum)
Modulation	0 (minimum)
Expression	127 (maximum)
Hold	0 (coupé)
Portamento	0 (coupé)
Soft	0 (coupé)
Sostenuto	0 (coupé)
NPR	numéro non réglé
NPNR	numéro non réglé

Remarque: Les valeurs de paramètre qui ont été modifiées au moyen de NPR ou NPNR ne changeront pas même lorsqu'un message Reset All Controller est reçu.

■ Active Sensing

Ce message vous permet de voir si une connexion MIDI n'est pas interrompue (à cause d'un câble débranché ou abîmé, par exemple). Le G-800 transmet des messages Active Sensing via les deux sorties MIDI OUT à intervalles réguliers. Une fois qu'un message Active Sensing est reçu via une entrée MIDI IN, le contrôle commence et si aucun message Active Sensing n'arrive dans les 420ms, la connexion est considérée rompue. Dans ce cas, toutes les

notes audibles seront coupées. Une procédure identique à celle de Reset All Controllers sera appliquée et le contrôle Active Sensing interrompu.

■ Messages System Exclusive

Les messages exclusifs permettent de contrôler des fonctions qui sont exclusives à des instruments bien précis. Bien que des messages Universal System Exclusive puissent être utilisés même entre des instruments de fabricants différents, la plupart des messages exclusifs ne s'appliquent qu'à un type d'instrument.

Afin de reconnaître l'instrument auquel les données sont destinées, les messages SysEx Roland contiennent une identification du fabricant, une identification de l'instrument et une identification du modèle.

Remarque: Les messages SysEx du G-800 utilisent deux identifications de modèle: 42H pour le format GS et 45H pour le G-800. Les deux numéros sont utilisés et dépendent du paramètre que vous désirez modifier. Sachez que si le numéro d'identification adéquat n'est pas utilisé, les données ne seront pas transférées.

(a) GM System On * (Universal System Exclusive)

Lorsqu'un message GM System On est reçu, le G-800 aura les réglages GM de base. De plus, les messages NPNR et de sélection de banque ne seront plus reçus. Le début d'un morceau portant le label GM contient un message GM System On. Cela signifie que si vous reproduisez les données à partir du début, le générateur de son sera automatiquement initialisé et adoptera les réglages de base.

(b) GS Reset (GS Format System Exclusive)

A la réception de la commande GS Reset, le G-800 adopte les réglages GS de base. Le début d'un morceau portant le label GS contient un message GS System Reset. Cela signifie que si vous reproduisez les données à partir du début, le générateur de son sera automatiquement initialisé et adoptera les réglages de base

(c) Master Volume (Universal System Exclusive)

Il s'agit d'un message exclusif commun à tous les instruments MIDI de fabrication récente qui permet de piloter le volume global du G-800.

(d) Autres messages System exclusive (SysEx)

Le G-800 peut recevoir des messages exclusifs de format GS (ID de modèle 42H) qui sont communs à tous les générateurs de son GS. Le G-800 peut aussi utiliser des messages exclusifs (ID de modèle 45H) qui sont conçus spécialement pour le SC-88 (55). Il reçoit en outre des messages 41H (paroles).

Quant aux tableaux d'équipement MIDI

MIDI permet de brancher différents types d'instruments mais il arrive parfois que certains messages ne passent pas bien. Ainsi, si vous désirez utiliser l'Aftertouch de clavier d'un instrument externe pour piloter le son alors que le générateur de son auquel le clavier est connecté ne peut pas recevoir ce type de message, vous n'obtiendrez pas le résultat escompté. Ainsi, seuls les messages qui sont utilisés par les deux instruments sont effectivement exécutés.

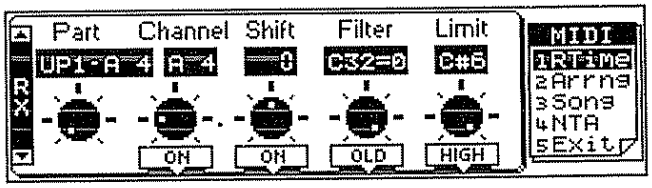
Les spécifications MIDI exigent que le manuel de chaque instrument MIDI comprenne un tableau d'équipement MIDI qui montre les types de message que l'instrument en question peut recevoir et transmettre. Mettez donc la colonne *Transmitted* de l'instrument émetteur à côté de la colonne *Received* de l'instrument récepteur. Les messages comportant un "0" dans les deux tableaux peuvent être échangés sans problème. Si un des deux tableaux présente un "X" devant un certain type de message, renoncez à l'utiliser.

MIDI sur votre G-800

Votre G-800 comporte un nombre impressionnant de paramètres MIDI, dont certains permettent de régler les canaux de réception (RX) MIDI ou de transmission (TX) MIDI. La plupart sont relatifs à l'enclenchement voire au désenclenchement de la réception ou la transmission de certains messages MIDI. Comme nous l'avons mentionné dans le *Guide du musicien*, ne changez pas les réglages de paramètres MIDI préprogrammés sauf si vous savez exactement ce que vous faites afin de conserver le degré de comptatibilité le plus élevé possible entre deux instruments MIDI.

Après avoir réglé vos paramètres MIDI, vous pouvez les sauvegarder dans un MIDI Set afin de pouvoir les rappeler quand vous en avez besoin. La sélection d'un autre MIDI Set peut provoquer un changement drastique dans la manière dont le G-800 se comporte au sein d'une installation MIDI.

Pages MIDI\RTime RX, MIDI\Arrng RX et MIDI\Song RX



➲ Page Master: [F3] (MIDI)→ [F1] (RTime), [F2](Arrng), or [F3] (Sng)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page RX)

Comme ces trois pages comportent les mêmes paramètres, nous les traiterons simultanément. Souvenez-vous simplement d'appuyer sur [F1] pour sélectionner le niveau Direct (RTime), [F2] pour le niveau Arranger et [F3] pour le niveau Song.

■ Part

Ce paramètre vous permet de choisir le Part dont vous voulez changer les réglages MIDI RX. Voici les Parts que vous pouvez sélectionner:

Touche de fonction	Parts pouvant être sélectionnés
[F1] (RTime)	UP1, UP2, LOW, MBS, MDR
[F2] (Arrng)	ADR, ABS, AC1~AC6
[F3] (Song)	Sng B1~Sng B16

Le caractère et le numéro situé à côté du nom du Part indique l'assignation usine du canal de réception/transmission MIDI.

■ Channel (Canal) (A1~B16)

Vous permet d'assigner un canal de réception MIDI (c.-à-d. le numéro de canal utilisé pour recevoir des données MIDI venant d'instruments externes, de séquenceurs ou d'ordinateurs) au Part choisi. La lettre (A ou B) indique l'entrée MIDI IN à laquelle l'émetteur doit être branché (MIDI IN A ou MIDI IN B) pour piloter le Part en question. A défaut, tous les Part Directs et Arranger sont réglés pour recevoir et transmettre des messages MIDI via les bornes MIDI A. Les Parts Song, par contre, sont réglés pour recevoir et transmettre des messages MIDI via les bornes MIDI B.

Remarque: Tant que l'Arranger ne joue pas (il est possible que vous deviez régler le paramètre Style Sync (voyez page 92) de sorte que l'Arranger ne joue pas en réponse à un message Start), vous pouvez vous servir des Parts Arranger comme vous le feriez sur un générateur multitimbral.

Appuyez sur le Part Select [M.BASS] pour éviter que le Part choisi ne reçoive des messages MIDI (Off). Sinon, choisissez On.

■ Shift (–48~48)

Ce paramètre vous permet de transposer les messages de note reçus avant de les envoyer au générateur de son du G-800. Vous pouvez changer la hauteur des messages de note MIDI ce qui peut être utile lorsque vous avez l'habitude de jouer un morceau (reçu via MIDI) dans une autre tonalité que celle dans laquelle les donnée ont été programmées. La transposition maximale possible est de quatre octaves vers le haut (+48) ou vers le bas (–48), le tout par pas de demi-tons.

Utilisez Part Select [LOWER] pour déterminer si l'intervalle Shift doit être utilisé (On) ou non (Off).

■ Filter

Ce paramètre vous permet de sélectionner divers messages MIDI et de déterminer pour chacun d'eux (c.-à-d. pour chaque paramètre sélectionnable) si le message sélectionné doit être reçu (On) ou non (Off).

Utilisez Part Select [UPPER2] pour choisir On ou Off. Les messages MIDI que vous pouvez filtrer sont les suivants:

Message MIDI	Signification
PChng	Messages de changement de programme (y compris de sélection de banque)
PBend	Messages Pitch Bend
Modul	Message Modulation (CC1)
Volum	Messages de Volume (CC7)
PanPt	Messages Pan(pot) (CC10)
Expre	Messages d'Expression (CC11)
Hold	Messages Hold (Sustain. Damper) (CC64)
Sostn	Messages Sostenuto (CC66)
Soft	Messages Soft (CC67)
Revrb	Messages Reverb Send (CC91)
Chrus	Messages Chorus Send (CC93)
Delay	Messages Delay Send (CC94)
ACCtr1	Commande assignable
RPN	Numéro de paramètre reconnu (CC100/101)
NRPN	Numéro de paramètre non reconnu (CC98/99)
SysEx	Messages SysEx (system exclusive)
C32= 0	Que faire quand les messages CC32 égalent 0 ou sont manquants Pour ce paramètre, vous ne pouvez choisir que Old ou New; vous ne pouvez pas filtrer ce message de sélection de banque (le filtre ne s'applique qu'à la réception)

Remarque: Voyez "Messages MIDI utilisés par le G-800" en page 79 pour en savoir davantage sur ces messages MIDI

■ Limit (High, Low: C-1~G9)

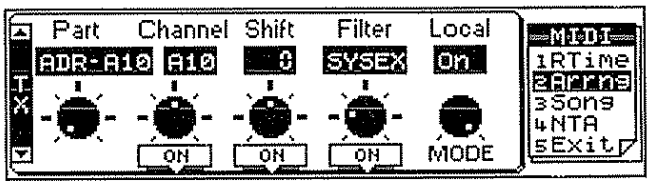
Ces paramètres (High et Low) vous permettent de déterminer la plage de notes devant être reçues. Si vous ne souhaitez pas que tous les messages de notes du canal MIDI sélectionné soient reçus, déterminez la plage de notes pouvant l'être.

Pour déterminer la limite supérieure (High), appuyez d'abord sur le Part Select [UPPER1] jusqu'à ce que le message affiché sous la commande écran soit le suivant: High. Pour choisir la limite inférieure, appuyez sur le Part Select [UPPER1] pour sélectionner Low avant de régler la valeur avec la commande [UPPER/VARIATION].

Remarque: La limite inférieure (Low) ne peut avoir une valeur plus élevée que la limite supérieure (High) et vice versa. Lorsque la limite inférieure est égale à la limite supérieure, toute augmentation de la valeur de la limite inférieure augmentera automatiquement la limite supérieure.

Remarque: Certains instruments commencent avec Do2 et se terminent avec Sol9 (au lieu de Do-1 et Sol8). Dans ce cas, il est possible que vous deviez "ajouter une octave" à la valeur affichée sur l'écran de votre ordinateur ou séquenceur externe.

Pages MIDI\RTime TX, MIDI\Arrng TX et MIDI\Song TX



➲ Page Master: [F3] (MIDI)→ [F1] (RTime), [F2](Arrng), or [F3] (Sng)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page TX page)

■ Part, Channel, Shift, Filter

Si ce n'est qu'ils affectent la transmission de messages MIDI (c.-à-d. les messages envoyés chaque fois que vous jouez sur le G-800, que vous choisissez des Tones, etc.), ces paramètres sont identiques aux paramètres RX. Voyez page 84.

Remarque: A moins que vous n'ayez une excellente raison d'agir autrement, nous vous suggérons de toujours sélectionner le même numéro pour le canal de transmission (TX) et le canal de réception (RX) d'un Part. Cela vous aidera à localiser immédiatement l'anomalie si le Part en question ne reçoit pas de messages MIDI ou s'il envoie des données MIDI sur le mauvais canal.

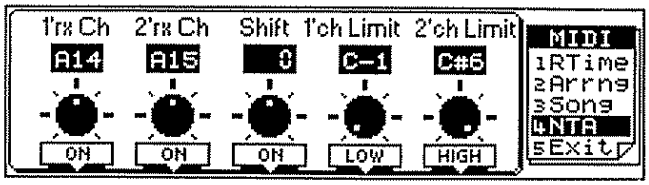
Remarque: A la page RTime RX, vous trouverez également les trois fameux Parts RX. Voyez le *Guide du musicien* pour plus de détails.

■ Local (On, Off)

Réglez Local sur On (réglage par défaut) lorsque le G-800 doit réagir aux notes que vous jouez sur le clavier. Si vous réglez Local sur Off, le Part ne pilote plus le générateur de son interne. Lorsque vous travaillez avec un séquenceur doté d'une fonction *Soft Thru* (écho MIDI) – et *seulement* si (i) vous branchez les bornes MIDI IN *et* OUT à un séquenceur ou ordinateur externe et (ii) si vous utilisez le G-800 comme clavier maître pour enregistrer des séquences – il se peut que vous deviez mettre ce paramètre sur Off pour éviter que chaque note ne résonne deux fois (et produise un effet désagréable appelé *boucle MIDI*). Dans tous les autres cas, sélectionnez On.

Remarque: Vous pouvez obtenir un réglage équivalent à Local Off en étouffant un Part (voyez page 14) et en réglant le commutateur Part (Part Switch) sur Int (voyez page 91).

Page MIDI\NTA (canaux de réception Note to Arranger)



➲ Page Master: [F3] (MIDI)→ [F4] (NTA)

Comme nous l'avons vu dans le *Guide du musicien*, il n'y a qu'une page NTA car les notes NTA n'ont une raison d'être pour le G-800 que lorsqu'elles viennent d'un instrument MIDI externe. Tout ce que vous jouez dans la zone de reconnaissance d'accords du clavier pour alimenter l'Arranger est automatiquement converti en numéros de note MIDI correspondants. A la différence d'instruments similaires d'autres fabricants, votre G-800 peut transmettre les numéros de note de tous les Parts Arranger. Cela vous permet d'utiliser les Styles internes ou les vôtres pour enregistrer rapidement un morceau en vous servant d'un séquenceur externe. En conséquence, il est inutile de transmettre les messages de note utilisés pour alimenter l'Arranger (les notes NTA).

■ 1'rx Ch, 2'rx Ch (A1~B16)

Les notes NTA peuvent être transmises sur deux canaux MIDI de sorte que vous pourriez piloter l'Arranger du G-800 avec un accordéon MIDI ou tout autre instrument capable d'envoyer des données d'accompagnement (ou des données utilisées pour piloter l'accompagnement) sur deux canaux (tels que les orgues avec pédalier de basse).

Remarque: Vous ne pouvez pas assigner le même canal MIDI à 1'rxCh et 2'rxCh.

Remarque: La lettre (A ou B) représente l'entrée MIDI IN à laquelle l'instrument émetteur doit être branché.

■ Shift (–48~48)

Ce paramètre vous permet de transposer les messages de note reçus avant de les envoyer au générateur de son du G-800. Vous pouvez changer la hauteur des messages de note MIDI ce qui peut être utile lorsque vous avez l'habitude de jouer un morceau (reçu via MIDI) dans une autre tonalité que celle dans laquelle les donnée ont été programmées. La transposition maximale possible est de quatre octaves vers le haut (+48) ou vers le bas (–48), le tout par pas de demi-tons.

Le paramètre Shift s'applique aux deux canaux NTA.

Utilisez Part Select [LOWER] pour déterminer si l'intervalle Shift doit être utilisé (On) ou non (Off).

■ 1'ch Limit, 2'ch Limit (C-1~G9)

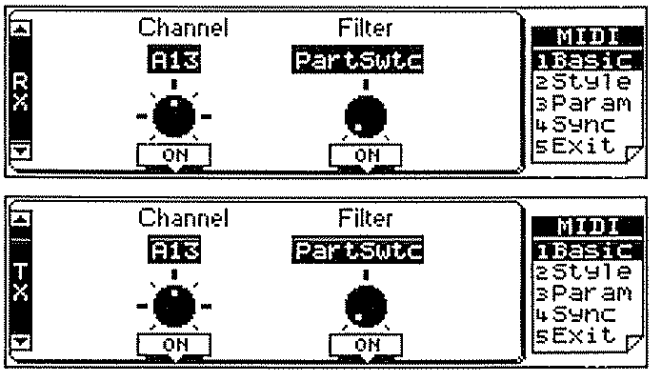
High et Low vous permettent de régler la plage de notes à recevoir. Si vous ne souhaitez pas que tous les messages de note du canal MIDI sélectionné soient reçus par le "Part" NTA, déterminez la plage de notes pouvant l'être.

Pour déterminer la limite supérieure (High), appuyez d'abord sur le Part Select [UPPER1] jusqu'à ce que le message affiché sous la commande écran soit le suivant: High. Pour choisir la limite inférieure, appuyez sur le Part Select [UPPER1] pour sélectionner Low avant de régler la valeur avec la commande [UPPER/VARIATION].

Remarque: La limite inférieure (Low) ne peut avoir une valeur plus élevée que la limite supérieure (High) et vice versa. Lorsque la limite inférieure est égale à la limite supérieure, toute augmentation de la valeur de la limite inférieure augmentera automatiquement la limite supérieure.

Remarque: Certains instruments commencent avec Do2 et se terminent avec Sol9 (au lieu de Do-1 et Sol8). Dans ce cas, il est possible que vous deviez "ajouter une octave" à la valeur affichée sur l'écran de votre ordinateur ou séquenceur externe.

Pages Basic Channel RX et TX



➲ Page Master: [F3] (MIDI)→ [SHIFT] + [F1] (Basic)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page RX ou TX)

Le Basic Channel (canal de base) a plusieurs fonctions: il permet de recevoir et de transmettre des messages de changement de programme et de sélection de banque pour sélectionner des mémoires Performance; il peut également transmettre et recevoir des messages qui ne sont pas directement liés à un canal MIDI spécifique mais qui affectent les Parts du G-800 (tels que la fonction Part Switch, par exemple). Cela ne signifie pas que le canal MIDI assigné à la fonction Basic Channel n'a pas d'importance; les messages reçus sur ce canal affectent simplement d'autres aspects du G-800.

■ Channel (canal) (A1~B16)

Utilisez ce paramètre pour assigner un canal RX (réception) ou TX (transmission) à la fonction Basic Channel. Si vous ne voulez pas recevoir (ou transmettre) de messages Basic Channel, utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour choisir l'option Off.

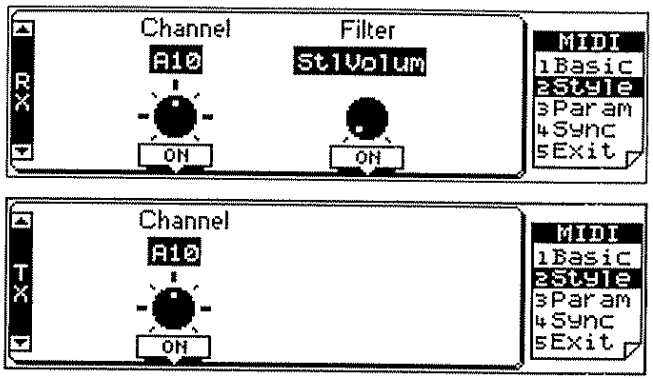
■ Filter (filtre)

Ce paramètre vous permet de sélectionner trois fonctions et de spécifier si les messages MIDI correspondants doivent être reçus, voire transmis, (On) ou non (Off):

Filter	Signification
PartSwtc	Lorsque vous étouffez ou réactivez un Part aux pages Volume, votre G-800 envoie un message NPNR qui décrit votre action. Le G-800 vous permet de l'empêcher d'envoyer ce message (ou de l'exécuter lorsqu'il est reçu d'un instrument externe). Le filtrage de ces messages à la page TX est parfois utile pour éviter que votre séquenceur externe ne les enregistre – ou que le module GS récepteur n'étouffe le Part assigné à ce canal
PrfMemPC	Ce paramètre sert à filtrer la transmission ou la réception de messages de changement de programme et de sélection de banque relatifs à la sélection de mémoires Performance
MstVolum*	Ce paramètre vous permet d'activer et de désactiver la réception de messages Master Volume (voyez page 83) qui changeraient le volume global du G-800
Lyrics**	La fonction Lyrics de votre G-800 est en fait un nouveau type de message MIDI qui sert à transmettre les paroles (lyrics) contenues dans un fichier Standard MIDI (sous forme d'événements méta-texte). Si vous reproduisez un fichier Standard MIDI qui contient des données de paroles, le G-800 enverra ces données via le Basic Channel (sauf si le filtre correspondant est réglé sur Off)

* Uniquement à la page Basic Channel RX
** Uniquement à la page Basic Channel TX

Pages Style Channel RX et TX

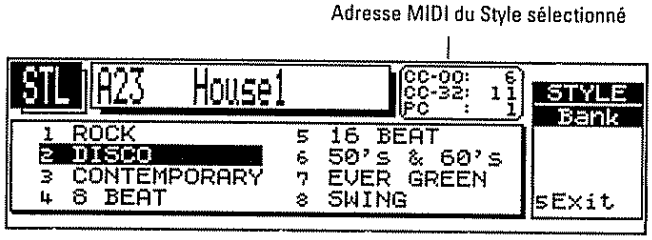


➲ Page Master: [F3] (MIDI)→ [SHIFT] + [F2] (Style)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page RX ou TX)

Le Style Channel (canal Style) est un canal qui sert à recevoir et à transmettre des messages de changement de programme et de sélection de banque qui vous permettent de choisir des Styles via MIDI ainsi que des messages de volume qui modifient le volume d'un Style. Notez que ces deux types de message ne peuvent être filtrés qu'à la page RX (vous pouvez donc décider si vous les *recevez* ou non).

■ Sélection de Style via MIDI

Avant d'approfondir le sujet, voyons d'abord comment les Music Styles sont sélectionnés via MIDI. L'illustration suivante vous aidera à comprendre de quoi il s'agit:



Comme vous pouvez le voir, l'adresse MIDI d'un Music Style est constituée de trois éléments: un numéro de changement de programme (ici, "1"), un numéro CC0 ("6") et un numéro CC32 ("11"). CC0 et CC32 sont des messages de sélection de banque. La valeur assignée à CC0 et CC32 définit le Style tandis que le numéro de changement de programme définit le motif (Intro, Ending, etc.). Autrement dit, si vous n'envoyez qu'un numéro de changement de programme, vous ne choisirez qu'un autre motif du Style activé. Il faut donc que le numéro de changement de programme soit précédé de deux valeurs (pour CC0 et CC32) pour que le G-800 sélectionne un autre Music Style.

Remarque: Chaque fois que vous sélectionnez un autre Style sur votre G-800, ce dernier envoie un ensemble CC0-CC32-PC (changem.de progr.) à la sortie MIDI OUT assignée au canal du Style. Voyez le tableau reprenant les Styles à la fin de ce manuel pour avoir la liste complète des Styles disponibles ainsi que leurs adresses.

■ Channel (Canal) (A1~B16)

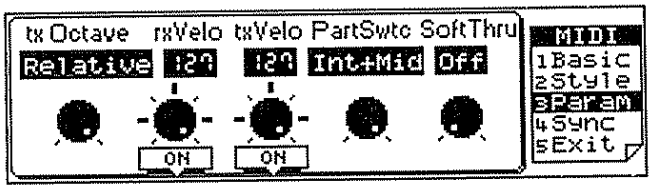
Vous permet d'assigner un canal MIDI à la fonction de sélection de Style (canal de transmission à la page TX et canal de réception à la page RX). Si vous ne voulez pas que les messages Style Channel soient reçus (ou transmis), servez-vous de la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner l'option Off.

■ Filter (filtre) (uniquement à la page RX)

Comme nous l'avons vu plus haut, vous pouvez filtrer deux types de messages:

Style Filter	Signification
StlVolum	Les messages de volume relatifs aux Music Styles Choisissez Off si le G-800 ne doit pas les recevoir.
StylePC	Messages de changement de programme et de sélection de banque pour choisir un Style Sélectionnez Off si le G-800 ne peut pas sélectionner d'autres Styles ou motifs en réponse à ces messages.

Paramètres MIDI (Param)



➲ Page Master: [F3] (MIDI)→ [SHIFT] + [F3] (Param)

Cette page contient divers paramètres qui ne sont pas liés entre eux (à la différence des autres pages MIDI qui se concentrent toutes sur un aspect particulier).

■ Tx Octave (Absolute, Relative)

Réglage	Signification
Absolute	Les Parts envoient les numéros de notes MIDI correspondant aux touches enfoncées
Relative	La transposition interne (et automatique) liée à l'assignation de certains Tones à certains Parts est traduite en numéros de note de sorte que si vous jouez un Do4 (note numéro 60), ce sera peut-être la note numéro 36 qui résonnera et qui sera transmise au port MIDI OUT correspondant Cela dépend, bien sûr, du Tone que vous avez assigné à un Part Voyez le *Guide du musicien* si vous voulez un exemple

■ rxVelo, txVelo, commutateurs On/Off

Votre G-800 est doté d'un clavier sensible au toucher et d'un générateur de son capable de réagir aux messages de toucher. Les messages de toucher (velocity) constituent un élément important de l'expression musicale car ils décrivent la façon dont vous enfoncez une touche: le résultat peut en être une note forte et intensive ou douce et ronde, en fonction des sentiments que vous y avez apportés.

Dans certains cas, cependant, il peut s'avérer plus sage de ne pas envoyer de données de toucher; si vous travaillez avec des sons d'instruments qui ne sont pas sensibles au toucher, notamment, tels que l'orgue, par exemple. Le G-800 vous permet d'activer ou de désactiver la transmission et/ou la réception de messages de toucher. Utilisez le Part Select [M.BASS] et Part Select [LOWER] pour activer ou désactiver la réception (RX) ou la transmission (TX) de messages de toucher.

Si vous sélectionnez la position Off, vous devez préciser au G-800 la valeur de toucher qui remplacera le flux de valeurs variables reçu normalement (dans ce cas, le mot *reçu* s'applique aussi bien aux données venant de l'extérieur qu'à celles provenant du clavier propre du G-800). C'est à cela que servent rxVelo et txVelo. La valeur choisie au moyen de la commande [ACCOMP/GROUP] ou [BASS/BANK] sera appliquée à toutes les notes reçues via

MIDI (RX) ou envoyées à la sortie MIDI OUT (TX) – mais uniquement lorsque le filtre de toucher correspondant est sur Off.

■ PartSwtc

Le paramètre Part Switch (commutateur de Part) à cette page d'écran vous permet de déterminer ce qui se passera lorsque vous étouffez un Part à la première page Direct ou Arranger Mixer (voyez "On/Off (étouffer un Part – Mute)" en page 14). Vous *savez* en tout cas que le Part en question ne sera plus audible lorsque vous jouez sur le clavier même si son témoin Keyboard Mode s'allume ou même si l'Arranger joue. Ce que vous *ne voyez pas*, cependant, c'est si le Part étouffé envoie encore des données MIDI. PartSwtc vous permet de spécifier si le Part étouffé doit encore envoyer des messages MIDI à la sortie MIDI OUT A ou B:

Part Switch	Signification
Int	Un Part étouffé n'est plus audible lorsque vous jouez sur le clavier du G-800 ou via l'Arranger mais il continue à envoyer des messages MIDI à la sortie MIDI OUT qu'il s'est vue assigner
Int+Mid	Un Part étouffé n'est plus audible lorsque vous jouez sur le clavier du G-800 ou via l'Arranger et il n'envoie plus de messages MIDI

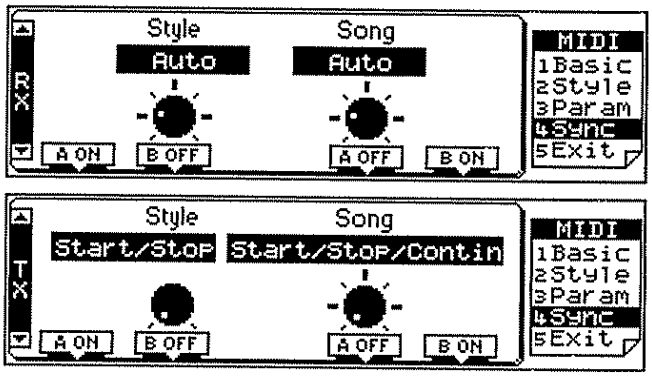
Le choix de Int et l'étouffement d'un Part ont donc le même effet que la sélection de Local Off (voyez page 86). Prenez donc la fonction qui vous convient le mieux: l'étouffement d'un Part est un réglage qui peut être sauvegardé dans une mémoire Performance tandis que les réglages Local et Part Switch ne peuvent être sauvegardés que dans un MIDI Set.

■ Soft Thru (On, Off)

Soft Thru vous permet d'acheminer des messages MIDI reçus via MIDI IN vers la sortie correspondante MIDI OUT (A ou B). Cette fonction ignore les spécifications MIDI en vertu desquelles la sortie MIDI OUT d'un instrument n'envoie que des messages générés sur l'instrument même (votre G-800, par exemple). La borne MIDI THRU sert généralement à retransmettre les messages reçus via MIDI IN. Soft Thru vous permet de contourner cette règle.

Choisissez Off lorsque les données MIDI reçues via MIDI IN ne doivent pas être retransmises à la sortie MIDI OUT correspondante; sélectionnez On lorsque vous souhaitez que le G-800 retransmette tous les messages entrants via ses sorties MIDI OUT.

MIDI Sync RX/TX



➲ Page Master: [F3] (MIDI)→ [SHIFT] + [F4] (Sync)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez la page RX ou la page TX)

■ Style (Sync) RX, Song (Sync) TX

Les paramètres Style Sync et Song Sync des pages RX servent à déterminer la manière dont l'Arranger ou le Recorder doivent être synchronisés avec des séquenceurs ou des boîtes à rythme externes. Les options disponibles sont les suivantes:

Option	Signification
Internal	L'Arranger ou le morceau (Song) ne démarrera ni ne s'arrêtera et ne suivra pas le tempo d'une horloge MIDI externe (séquenceur, boîte à rythme, etc.)
Auto	Tant que le l'Arranger ou le Recorder ne reçoit pas de commandes MIDI Start/Stop et de commandes d'horloge, il suivra son propre tempo et démarrera et s'arrêtera lorsque vous appuyez sur les boutons [START/STOP] ou [PLAY ►]/[STOP ■] ou sur un commutateur au pied.
MIDI	L'Arranger ou le morceau ne peut être lancé ou arrêté qu'avec des messages MIDI en temps réel (Start, Stop, Clock) venant d'une horloge MIDI externe. Sachez que vous ne pouvez pas lancer la reproduction d'un Song ou de l'Arranger sur votre G-800 lorsque ce mode est sélectionné
Remote	L'Arranger ou le Recorder attend un message Start pour commencer la reproduction à son propre tempo. Dès qu'il reçoit un message Stop, la reproduction s'arrête

■ A On/Off, B On/Off

Utilisez ces commutateurs pour sélectionner la ou les entrée(s) ou sortie(s) MIDI IN ou OUT pour recevoir ou transmettre des données MIDI. A Off/B Off signifie, bien sûr, que le G-800 ne reçoit ni ne transmet des données de synchronisation MIDI.

■ Style (Sync) TX

Le paramètre Style Sync de la page TX vous permet de spécifier si le G-800 doit envoyer des messages MIDI en temps réel lorsque vous lancez l'Arranger. L'envoi de messages MIDI en temps réel (start, stop, clock) vous permet de synchroniser des instruments ou ordinateurs externes sur votre G-800.

Option	Signification
Start/Stop	Si vous choisissez cette option, le G-800 n'enverra des messages Start ou Stop que lorsque vous lancez (ou arrêtez) l'Arranger. Dans ce cas, il n'envoie aucun message Clock
Clock	Cette option signifie que l'Arranger envoie des messages Start/Stop et des messages Clock (méthode de synchronisation habituelle)

Une fois de plus, n'oubliez pas de choisir la bonne sortie MIDI OUT pour envoyer ces messages.

■ Song (Sync) TX

Ici aussi, il y a diverses options pour envoyer des messages MIDI en temps réel lorsque vous reproduisez un morceau (Song) avec le Recorder du G-800:

Option	Signification
Start/Stop/Continue	Si vous choisissez cette option, le Recorder du G-800 n'envoie que des messages Start/Stop et Continue. *Continue* est un message utilisé pour indiquer que le morceau ne commence pas à partir du début
Clock	Cette option signifie que le Recorder envoie des messages Start/Stop et des messages Clock (méthode de synchronisation habituelle)

Option	Signification
Song Position Pointer	Dans ce cas, le Recorder envoie tous les messages en temps réel MIDI plus des messages Song Position Pointer (SPP; pointeur de position dans le morceau). Ces messages signalent la position de reproduction actuelle de sorte que la boîte à rythme, le séquenceur, etc., asservi (synchronisé) saute directement à la bonne position lors de la réception d'un tel message
Song Select	Dans ce cas, le Recorder envoie des messages Start/Stop/Continue et Clock ainsi que des messages Song Select. Les messages Song Select spécifient la mémoire de morceau à choisir

Remarque: Le manuel de votre séquenceur ou autre instrument indique si celui-ci accepte les messages Song Position Pointer ou Song Select.

Après avoir réglé tous ces paramètres, vous pouvez les sauvegarder dans un MIDI Set. Voyez le *Guide du musicien* pour savoir comment vous y prendre.

9. Mode Disk

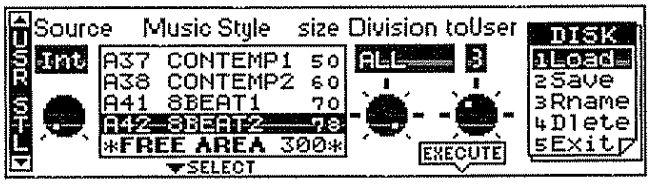
Le mode Disk contient toutes les fonctions et paramètres touchant à la sauvegarde, au chargement, à l'effacement des fichiers ainsi qu'au formatage de nouvelles disquettes ou de disquettes utilisées sur d'autres instruments ou appareils.

Le G-800 vous permet d'utiliser des disquettes 2DD (double densité) et 2HD (haute densité). La capacité de ces dernières est le double de celle des 2DD.

Remarque: Bien que votre G-800 n'ait pas la moindre difficulté à lire des disquettes au format MS-DOS®, nous vous recommandons de reformater toutes les disquettes que vous pensez utiliser avec le G-800 sur l'instrument même car cela accélère les opérations avec la disquette.

Disk Load (charger des données de la disquette)

Load User Style/Copier un Style ROM



➲ Page Master: [F5] (Disk)→ [F1] (Load)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez USR STL)

La première page Load vous permet de charger des User Styles de la disquette ou de copier un Style ROM dans une mémoire User Style.

■ **Source (Int, Dsk)**

Vous permet de sélectionner la mémoire interne (Styles ROM) ou la disquette (Dsk) insérée dans le lecteur. Choisissez Int lorsque vous désirez copier un Style ROM (c.-à-d. un des 128 Styles usine) dans une mémoire User Style. Sélectionnez Dsk pour charger un Style de la disquette.

■ **Select**

Vous permet de placer le curseur sur le Style que vous désirez charger ou copier.

■ **Division**

Vous permet de sélectionner le motif (appelé *Division*) du Style sélectionné (ROM ou User): All (tous les motifs), Int (Intro), End (Ending), Fo (Fill-In To Original), Fv (Fill-In To Variation), Bsc (Basic), Adv (Advanced), Or (Original), Var (Variation) ou toute combinaison imaginable.

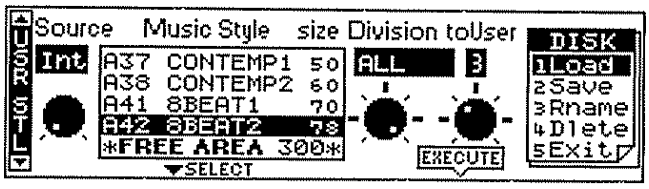
■ **To User (1~8)**

Utilisez ce paramètre pour choisir la mémoire User Style de destination (c.-à-d. la mémoire dans laquelle les motifs du Style choisi doivent être copiés).

■ Execute

Appuyez sur Part Select [UPPER1] (Execute) pour confirmer votre choix et charger les données.

Load Style Set



➲ Page Master: [F5] (Disk)→ [F1] (Load)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez STL SET)

Comme nous l'avons vu dans le *Guide du musicien*, les User Style Sets vous font gagner pas mal de temps en vous permettant de charger huit User Styles en une fois. Les User Style Sets ne peuvent être conservés que sur disquette et ne peuvent contenir que les User Styles de cette disquette.

■ Select

Vous permet de placer le curseur sur le User Style Set que vous désirez charger.

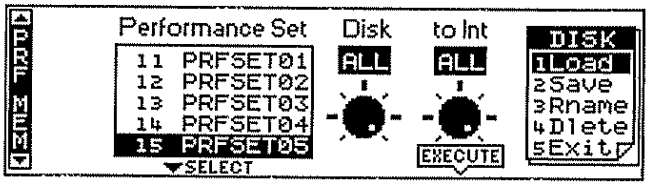
■ Destination

Cette fenêtre d'information vous indique les mémoires User Style qui seront effacées lorsque vous chargerez le User Style Set choisi. Un tiret (–) signifie que la mémoire User Style correspondante ne sera pas effacée.

■ Execute

Appuyez sur Part Select [UPPER1] (Execute) pour confirmer votre choix et charger les données.

Load Performance Set



➲ Page Master: [F5] (Disk)→ [F1] (Load)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez PRF MEM)

Le chargement de sets de mémoires Performance de la disquette peut être sélectif, c.-à-d. que vous pouvez ne charger qu'une , ou total (le contenu des 192 mémoires Performance).

■ Select

Vous permet de placer le curseur sur le Set de mémoires Performance que vous voulez charger.

■ Disk (1~192, All)

Utilisez ce paramètre pour sélectionner une mémoire Performance spécifique dans le set de mémoires Performance de la disquette; vous pouvez également sélectionner toutes (All) les mémoires Performance.

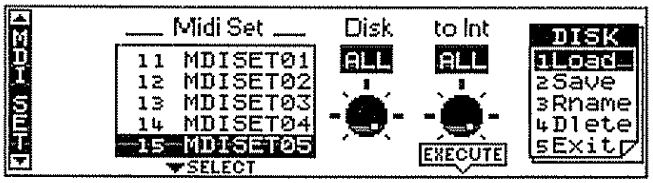
■ To Int (1~192, All)

Utilisez ce paramètre pour sélectionner la mémoire Performance dans laquelle les données choisies doivent être copiées. Si vous avez choisi All pour `Disk`, All est la seule option possible ici. De plus, All ne peut être sélectionné ici si vous avez choisi une mémoire Performance particulière sur la disquette.

■ Execute

Appuyez sur Part Select [UPPER1] (Execute) pour confirmer votre choix et charger les données.

Load MIDI Set



➲ Page Master: [F5] (Disk)→ [F1] (Load)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez MDI SET)

Le chargement de MIDI Sets de la disquette peut être sélectif, c.-à-d. que vous pouvez ne charger qu'un MIDI Set tiré d'un groupe de MIDI Sets (constitué de huit MIDI Sets).

■ Select

Vous permet de placer le curseur sur le MIDI Set que vous voulez charger.

■ Disk (1~8, All)

Utilisez ce paramètre pour sélectionner un MIDI Set particulier du groupe de MIDI Sets de la disquette ou sélectionnez All pour charger les huit MIDI Sets.

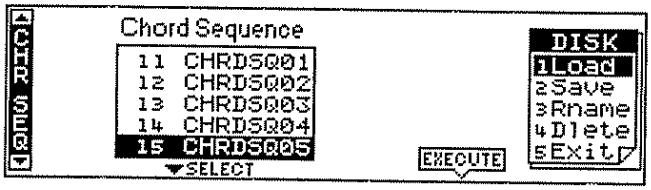
■ To Int (1~8, All)

Ce paramètre vous permet de spécifier le numéro de MIDI Set interne dans lequel les données doivent être copiées. Si vous avez choisi All pour `Disk`, All est la seule option possible ici. De plus, All ne peut être sélectionné ici si vous avez choisi un MIDI Set particulier sur la disquette.

■ Execute

Appuyez sur Part Select [UPPER1] (Execute) pour confirmer votre choix et charger les données.

Load Chord Sequence



➲ Page Master: [F5] (Disk)→ [F1] (Load)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez CHR SEQ)

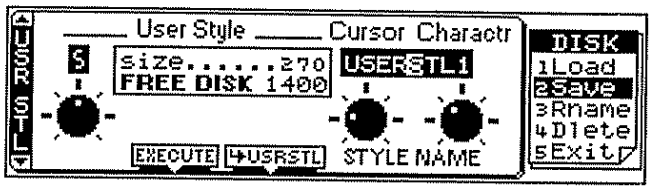
Cette fonction vous permet de charger une séquence d'accords (Chord Sequence) de la disquette, effaçant ainsi la séquence d'accords se trouvant dans la mémoire interne.

Remarque: La dernière séquence d'accords que vous enregistrez ou chargez sera conservée en mémoire à la mise hors tension du G-800.

Disk Save (sauvegarder des données sur disquette)

Lors de la conception du G-800, nous avons essayé de faire une distinction claire entre le mot *Save* et *Write*. *Write* décrit toute action qui permet de sauvegarder des réglages en mémoire *interne* tandis que *Save* décrit la copie de réglages de mémoires internes sur *disquette*.

Save User Style



➲ Page Master: [F5] (Disk)→ [F2] (Save)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez USR STL)

Utilisez cette fonction pour sauvegarder un User Style nouvellement programmé ou édité sur disquette. Comme nous l'avons expliqué tout au long du *Guide du musicien*, vous devriez prendre l'habitude de sauvegarder le fruit de vos efforts aussi souvent que possible. En fait, nous avons décidé d'inclure une fonction de saut direct aux pages User Style qui vous permet de bondir à cette page-ci dès que vous sentez qu'il est temps de sauvegarder vos données User Style: elle vous permet de revenir au mode User Style sans devoir d'abord quitter le mode Disk, puis sélectionner le mode User Style, etc.

■ **<Number> (1~8)**

Vous permet de sélectionner la mémoire User Style interne dont vous désirez sauvegarder les données sur disquette.

■ Cursor/Character

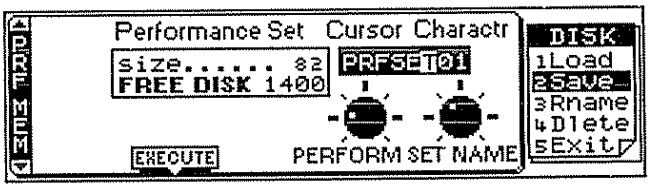
Utilisez ces deux commandes pour sélectionner une position de caractère (Curseur) et lui assigner un caractère. Voici les caractères disponibles:

```
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
! " # $ % & ' ( ) * + , - .
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
[ \ ] ^ _ `
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
```

■ Execute

Appuyez sur le Part Select [M.BASS] pour confirmer votre choix et sauvegarder les données sur disquette.

Save Performance Memory Set



➲ Page Master: [F5] (Disk)→ [F2] (Save)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez PRF MEM)

Cette fonction vous permet de sauvegarder les 192 mémoires Performance sous forme de set. La valeur Size indique la capacité nécessaire pour sauvegarder le set Performance sur disquette tandis que Free Disk vous indique la mémoire disponible sur la disquette.

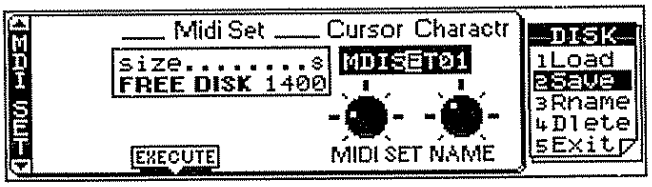
■ Cursor/Character

Voyez page 98 pour en savoir davantage.

■ Execute

Appuyez sur le Part Select [M.BASS] pour confirmer votre choix et sauvegarder les données sur disquette.

Save MIDI Set



➲ Page Master: [F5] (Disk)→ [F2] (Save)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez MDI SET)

Cette fonction vous permet de sauvegarder les 8 MIDI Sets sous forme de groupe (malencontreusement appelé MIDI Set aussi: il s'agit donc ici d'un set de huit MIDI Sets). La valeur Size indique la capacité nécessaire pour sauvegarder le set MIDI sur disquette tandis que Free Disk vous indique la mémoire disponible sur la disquette

Remarque: La sauvegarde du MIDI Set signifie que le contenu des huit MIDI Sets sera sauvegardé sur disquette.

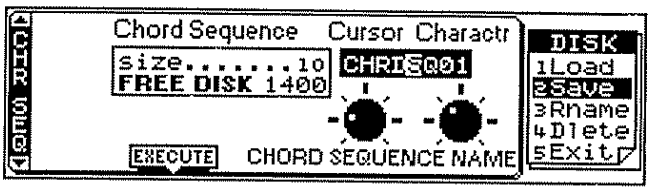
■ **Cursor/Character**

Voyez page 98 pour en savoir plus.

■ **Execute**

Appuyez sur le Part Select [M.BASS] pour confirmer votre choix et sauvegarder les données sur disquette.

Save Chord Sequence



➲ Page Master: [F5] (Disk)→ [F2] (Save)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez CHR SEQ)

Cette fonction vous permet de sauvegarder la séquence d'accords (Chord Sequence) se trouvant dans la mémoire interne sur disquette. La valeur Size indique la capacité nécessaire pour sauvegarder la séquence d'accords sur disquette tandis que Free Disk vous indique la mémoire disponible sur la disquette

■ **Cursor/Character**

Voyez page 98 pour en savoir plus.

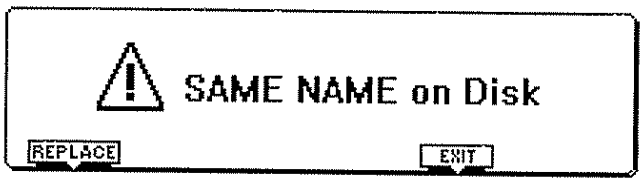
■ **Execute**

Appuyez sur le Part Select [M.BASS] pour confirmer votre choix et sauvegarder les données sur disquette.

Rename

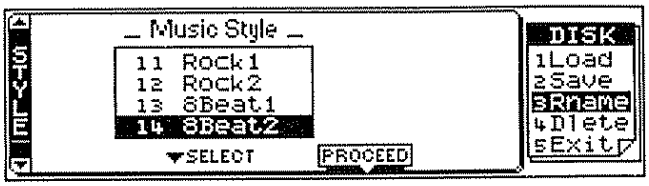
Les fonctions Rename vous permettent de modifier le nom d'un fichier sur la disquette que vous avez insérée dans le lecteur du G-800. Veillez à ne pas attribuer au fichier sélectionné le nom d'un autre fichier se trouvant sur la même disquette.

Si vous essayez, l'écran affichera le message suivant, vous indiquant qu'il est impossible de sauvegarder deux fichiers différents sous le même nom:



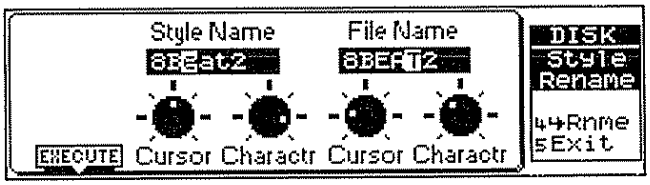
Appuyez sur le Part Select [M.DRUMS] pour effacer l'autre fichier ou sur Part Select [UPPER2] (Exit) si vous désirez attribuer un autre nom au fichier sélectionné.

Rename User Style



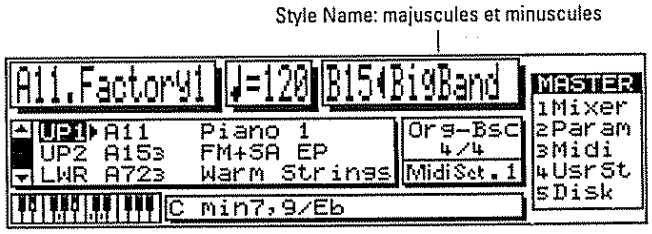
➲ Page Master: [F5] (Disk)→ [F3] (Rname)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez STYLE)

La première page Rename User Style sert à sélectionner le User Style de la disquette que vous souhaitez rebaptiser. Après l'avoir sélectionné, appuyez sur Part Select [UPPER2] (Proceed) pour passer à la deuxième page.



■ Style Name et File Name

Le Style Name (nom de Style) est le nom "à usage interne" du G-800. Ce n'est pas le nom "officiel" du Style en question (c.-à-d. le nom qui servira à identifier les fichiers sur la disquette) Le Style Name est en fait un simple paramètre User Style situé sur cette page d'écran. Toute page comportant une fenêtre Style Name affichera le nom choisi ici.



Où est la différence? Le File Name (nom de fichier) est un paramètre MS-DOS® ce qui signifie que vous ne pouvez utiliser que des majuscules. Comme le Style Name fait partie des paramètres User Style, vous pouvez également utiliser des minuscules. Prenez donc le temps nécessaire pour entrer les deux types de nom.

Remarque: Bien que ce soit possible, n'assignez jamais des noms différents aux paramètres Style Name et File Name! Rien de plus déroutant.

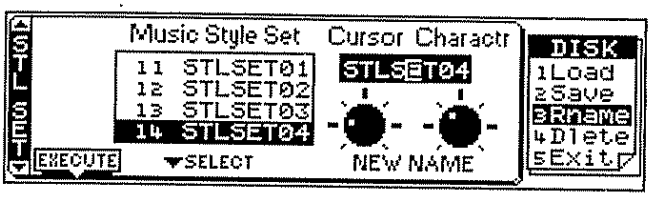
■ Cursor/Character

Voyez page 98 pour en savoir plus.

■ Execute

Appuyez sur le Part Select [M.DRUMS] pour sauvegarder les nouveaux noms sur disquette

Rename Music Style Set



➲ Page Master: [F5] (Disk)→ [F3] (Rname)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez STL SET)

Utilisez cette page pour changer le nom d'un User Style Set sur disquette. Si vous désirez que le Style Set soit chargé automatiquement lors de la mise sous tension, appelez-le AUTOLOAD. Si cette disquette se trouve dans le lecteur lorsque vous mettez votreG-800 sous tension, l'Autoload Style Set sera chargé automatiquement.

■ Select

Vous permet de sélectionner le fichier que vous souhaitez rebaptiser.

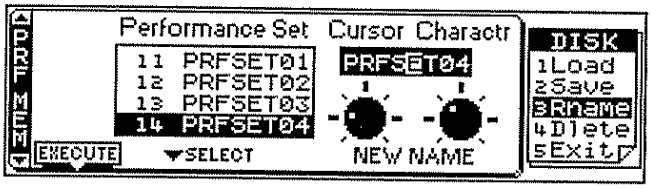
■ Cursor/Character

Voyez page 98 pour en savoir plus.

■ Execute

Appuyez sur le Part Select [M.DRUMS] pour sauvegarder le nouveau nom sur la disquette.

Rename Performance Set, MIDI Set, Chord Sequence



➲ Page Master: [F5] (Disk)→ [F3] (Rname)
[PAGE] ▲/▼

A part le fait que les fonctions suivantes s'appliquent à différents types de fichiers, elles sont identiques et nous les traiteront donc ensemble. Sélectionnez la bonne page au moyen des boutons [PAGE] ▲/▼: PRF MEM (Performance Sets), MDI SET (MIDI Set) ou CHR SEQ (Chord Sequence).

Utilisez cette page pour changer le nom de ces types de fichiers sur disquette.

■ Select

Vous permet de sélectionner le fichier que vous souhaitez rebaptiser.

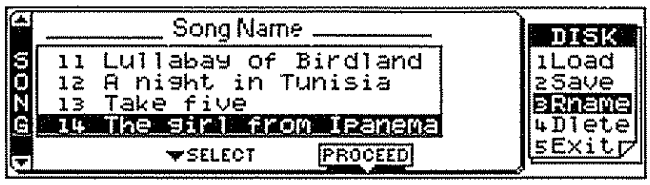
■ Cursor/Character

Voyez page 98 pour en savoir plus.

■ Execute

Appuyez sur le Part Select [M.DRUMS] pour sauvegarder le nouveau nom sur la disquette.

Rename Song



➲ Page Master: [F5] (Disk)→ [F3] (Rname)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez SONG)

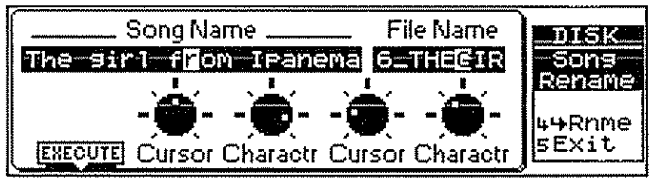
Les deux pages suivantes vous permettent d'assigner un nom différent à un morceau (Song) sur disquette.

■ Select

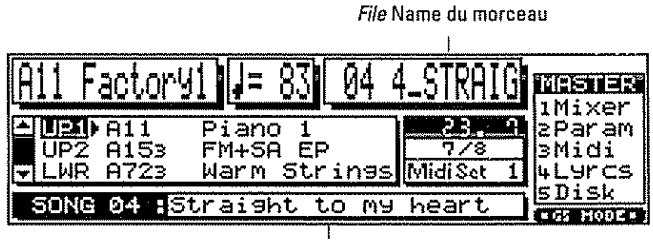
Vous permet de sélectionner le fichier que vous souhaitez rebaptiser.

■ Proceed

Après avoir choisi le fichier dont vous voulez changer le nom, appuyez sur Part Select [UPPER2] pour passer à la deuxième page:



Une fois de plus, vous pouvez entrer deux noms. Voyez page 100 pour en connaître la différence. A la différence du paramètre File Name d'un User Style, le File Name d'un morceau apparaît à l'écran:



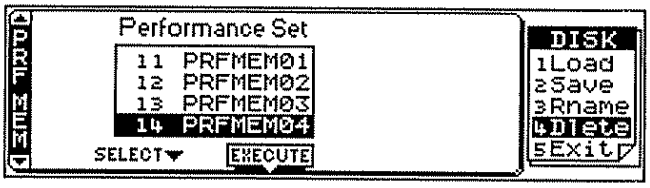
■ Cursor/Character

Voyez page 98 pour en savoir plus.

■ Execute

Appuyez sur le Part Select [M.DRUMS] pour sauvegarder le nouveau nom sur la disquette.

Delete



➲ Page Master: [F5] (Disk)→ [F4] (Dlete)
[PAGE] ▲/▼

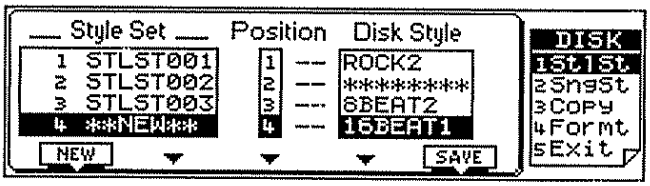
La fonction Delete vous permet de supprimer le fichier choisi de la disquette insérée dans le lecteur. Veillez à sélectionner le bon type de fichier ([PAGE] ▲/▼) et le bon fichier avant d'appuyer sur [BASS/BANK] (Execute):

Type de fichier	Explication
STYLE	User Style
STL SET	User Style Set
PRF MEM	Set de mémoires Performance (192 mémoires Performance!)
MDI SET	MIDI Set (huit MIDI Sets!)
CHRD SEQ	Chord Sequence (séquence d'accords)
SONG	Recorder Song (fichier Standard MIDI)
SNG SET	Song Set

Style Set

La fonction Style Set permet de compiler des Sets constitués de huit Styles et de les charger en une fois. Un Style Set n'est cependant qu'un fichier qui contient un certain nombre de noms de User Styles à charger. Autrement dit, un User Style Set ne *contient pas* les Styles à copier dans la mémoire interne lorsque vous le chargez.

Les User Style Sets servent simplement à "appeler" des Styles se trouvant sur la même disquette. Il est impossible d'assigner des User Styles se trouvant sur d'autres disquettes à un Style Set.



➲ Page Master: [F5] (Disk)→ [SHIFT] + [F1] (StlSt)

■ Style Set

Vous permet de sélectionner un Style Set qui peut ensuite être édité en se voyant attribuer d'autres Styles à des positions données (voyez plus bas).

■ New

Appuyez sur le Part Select [M.DRUMS] (New) pour créer un nouveau Style Set. Il sera temporairement appelé ******New******, mais vous pouvez en changer le nom à la deuxième page.

■ Position (1~8)

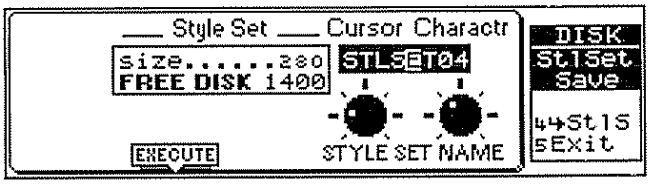
La Position renvoie à la mémoire User Style dans laquelle le Style en question sera copié lorsque vous chargez ce User Style Set. Autrement dit, Position 1= mémoire User Style 1, 2= 2 (etc.).

■ Disk Style (uniquement les Styles résidant sur cette disquette)

Vous permet d'assigner un User Style à la Position choisie. Si vous ne souhaitez pas effacer une mémoire User Style en chargeant ce User Style Set, sélectionnez ********* (pas d'assignation à cette Position).

■ Save

Appuyez sur le Part Select [UPPER1] pour sauter à la page Style Set Save:



■ Cursor/Character

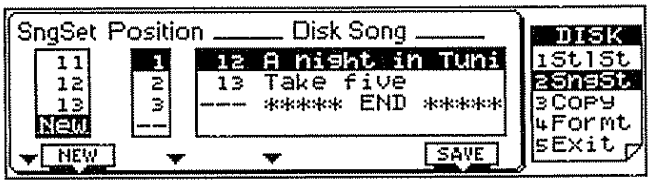
Voyez page 98 pour en savoir plus. Si vous désirez que le Style Set soit chargé automatiquement lors de la mise sous tension, appelez-le AUTOLOAD. Si cette disquette se trouve dans le lecteur lorsque vous mettez votre G-800 sous tension, l'Autoload Style Set sera chargé automatiquement.

■ Execute

Appuyez sur le Part Select [M.DRUMS] pour sauvegarder le Style Set sur la disquette.

Song Set

Les Songs Sets ressemblent aux User Style Sets en ce sens qu'eux aussi ne contiennent que des références à des Songs se trouvant sur la même disquette. Les Song Sets vous permettent de programmer la séquence de reproduction d'un nombre programmable de morceaux. Combinés avec "Song Set Play" en page 29, les Song Sets peuvent soit satisfaire le public pendant que vous faites une pause, soit vous aider pendant votre jeu en vous offrant un accompagnement de fichiers Standard MIDI.



➲ Page Master: [F5] (Disk)→ [SHIFT] + [F2] (SngSt)

■ Sng Set

Ce paramètre vous permet de sélectionner un Song Set afin de l'éditer (pour ajouter des Songs, changer leur ordre ou encore, raccourcir le Song Set, par exemple).

■ New

Appuyez sur le Part Select [M.DRUMS] pour créer un nouveau Song Set.

■ Position

Utilisez ce paramètre pour choisir la place dans la chaîne à laquelle vous désirez assigner un morceau (Song). Pour de nouveaux Song Sets, vous ne pouvez pas choisir la Position. Vous devez assigner un morceau à la première Position.

■ Disk Song

Vous permet d'assigner un des morceaux de la disquette à la Position affichée en négatif. Lorsque vous assignez un Song à une Position, l'événement ***End*** saute automatiquement à la Position suivante (une nouvelle Position a donc été insérée). Assignez une fois de plus un song à l'événement "End", etc. Pour raccourcir un Song Set, sélectionnez ***End*** au lieu du nom de morceau pour la Position suivant le morceau qui doit devenir le dernier du set.

■ Save

Appuyez sur le Part Select [UPPER1] pour sauvegarder le Song Set sur disquette.

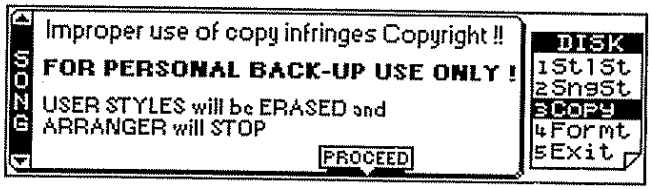
Remarque: Comme vous ne pouvez pas attribuer de nom aux Song Sets, veillez à bien noter leur numéro.

Fonctions Copy

Song Copy

➲ Page Master: [F5] (Disk)→ [SHIFT] + [F3] (Copy)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez SONG)

Lorsque vous sélectionnez la fonction Copy, le G-800 vous rappelle ce que vous savez déjà mais que vous risquez parfois d'oublier:

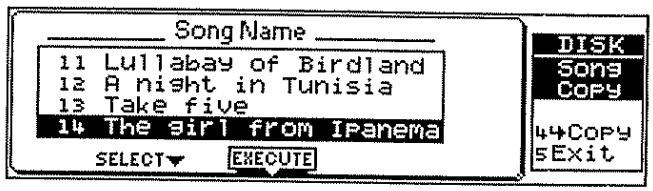


Vous pouvez copier des Songs venant de fichiers Standard MIDI disponibles dans le commerce à condition que vous gardiez la copie (comme copie de secours). Il vous est absolument interdit de donner des copies de matériel protégé par un droit d'auteur à vos amis.

Un autre message important à cette page vous donne la mémoire RAM dont la fonction Song Copy a besoin (c.-à-d. la mémoire réservée aux User Styles).

N'oubliez pas que la sélection de la fonction Song Copy (que vous n'avez pas encore opérée) efface tous les User Styles de la mémoire interne. Sauvegardez-les sur disquette avant de continuer (voyez page 97).

Appuyez sur Part Select [UPPER2] pour continuer:



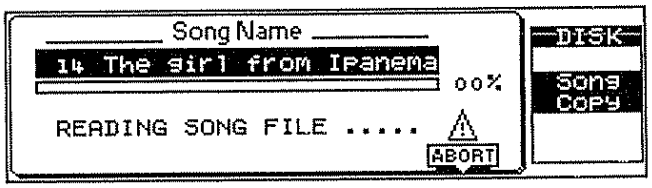
■ Song Name Select

Cette fonction vous permet de sélectionner le Song (sur disquette) que vous désirez copier sur une autre disquette. Si vous ne trouvez pas le Song voulu, vérifiez si vous avez bien introduit la bonne disquette (tout arrive!).

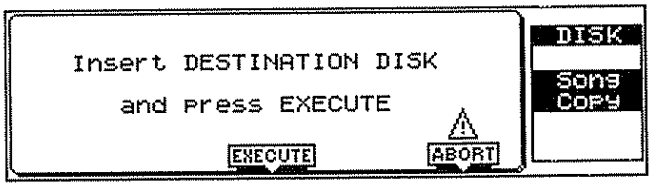
Remarque: Afin de vous permettre de localiser le Song recherché, les noms sont affichés en format Song Name plutôt qu'en format File Name. Voyez les pages 100 et 102 si vous voulez connaître la différence entre ces deux formats.

■ Execute

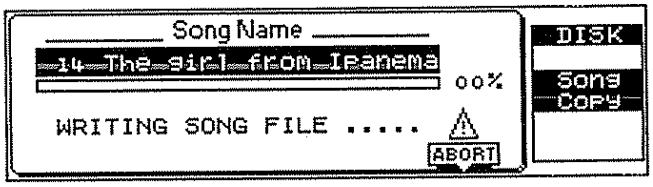
Appuyez sur Part Select [LOWER] pour confirmer votre choix et passer à la page suivante.



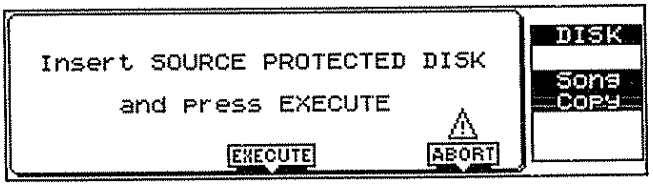
Le G-800 commence à copier le fichier Song choisi en mémoire interne. Appuyez sur le Part Select [UPPER1] (Abort) si vous changez d'avis. Une fois la première partie des données Song (ou le morceau entier) copiée, l'écran vous demande d'insérer la disquette sur laquelle vous désirez copier le Song (la disquette de destination).



Appuyez sur Part Select [LOWER] après avoir inséré la disquette. Juste pour confirmer que tout va bien, l'écran annonce que l'opération de copie est en cours:



Si le G-800 est incapable de charger toutes les données du morceau en une fois, il vous demande d'insérer une fois de plus la disquette Source (soit la disquette contenant le morceau que vous copiez) dans le lecteur.

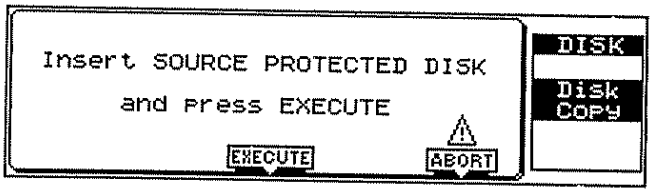


Suivez les instructions apparaissant à l'écran jusqu'à ce que le message suivant apparaisse pour vous dire que le fichier a été copié sans problème:

Disk Copy

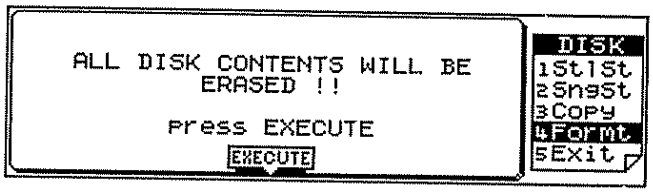
➲ Page Master: [F5] (Disk)→ [SHIFT] + [F3] (Copy)
[PAGE] ▲/▼ (sélectionnez DISK)

La fonction Disk Copy ressemble à la fonction Song Copy. Cette fois, cependant, vous avez la possibilité de copier une disquette entière (qui peut contenir des User Styles, des Sets de mémoires Performance, etc.). L'avertissement préalable concernant les droits d'auteur est le même que pour Song Copy (voyez page 105) – et, une fois de plus, la mémoire RAM interne sera effacée pour servir de mémoire tampon.



Si ce n'est que la copie d'une disquette entière prend un peu plus de temps que la copie d'un morceau, les opérations sont identiques à celles de Song Copy (voyez page 105).

Disk Format



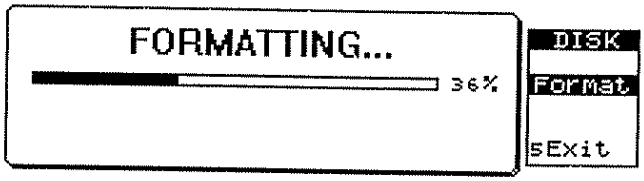
➲ Page Master: [F5] (Disk)→ [SHIFT] + [F4] (Formt)

Cette fonction vous permet de formater la disquette qui se trouve dans le lecteur du G-800. Notez que vous n'aurez pratiquement jamais besoin de cette fonction car, chaque fois que vous insérez une disquette que le lecteur ne peut pas lire, l'écran vous fait part du problème et vous propose de la formater (ou de la retirer du lecteur).

Il est parfois utile de formater des disquettes pendant une pause afin d'en avoir de réserve et de ne pas freiner votre élan créateur par la corvée formatage.

Voici comment préparer un paquet de disquettes pour ces moments privilégiés. Sélectionnez d'abord la fonction Format puis voyez le message illustré ci-dessus: il vous avertit que toutes les données se trouvant sur la disquette seront effacées; assurez-vous donc une fois de plus que la disquette en question ne contient pas de précieuses données et appuyez enfin sur Part Select [LOWER].

Durant le processus Format, le message suivant sera affiché:

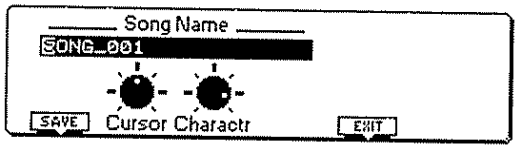


Lorsque votre disquette est prête à l'emploi, l'écran vous signale que l'opération de formatage est terminée:

10. Messages d'écran

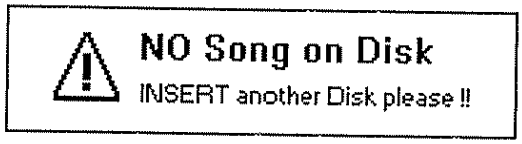
Rien d'étonnant que vous vous demandiez parfois ce qu'un message peut bien vouloir dire. Voici donc une liste de tous les messages que vous êtes susceptible de voir à un moment ou un autre.

Messages relatifs aux fonctions Recorder ou Disk



Cette page d'écran apparaît lorsque vous appuyez sur le bouton [STOP ■] après avoir enregistré un morceau Recorder. Si vous désirez garder votre enregistrement, assignez un nom à votre Song et appuyez sur le Part Select [M.DRUMS] (Save) pour le sauvegarder sur disquette. Sinon, appuyez sur Part Select [UPPER2] (Exit).

Le fichier Standard MIDI contient plus de 17 pistes, ce qui n'est pas acceptable pour le Format 1 Standard MIDI Files. Le Recorder ne peut pas le reproduire.



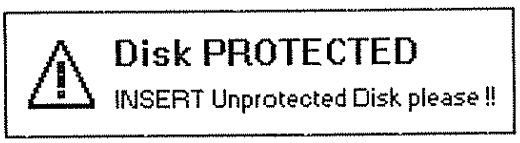
La disquette que vous avez insérée dans le lecteur ne contient pas de fichiers Song. Enlevez-la et insérez une disquette qui contient des fichiers Recorder Song.

Vous essayez de lancer la reproduction du Recorder sans avoir inséré de disquette dans le lecteur. Insérez une disquette contenant des fichiers Song et appuyez sur [PLAY ►].

La disquette que vous avez insérée ne peut pas être lue ou ne permet pas de sauvegarder des données. Retirez-la et insérez-en une autre.

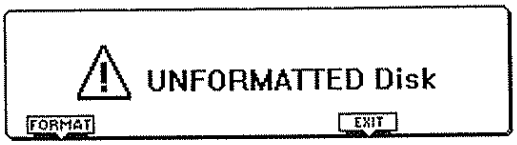
Vous essayez d'utiliser une fonction Disk ou le Recorder alors que le lecteur est vide. Insérez une disquette.

Vous essayez de sauvegarder des données ou de formater une disquette dont le volet de protection est fermé. Retirez la disquette, ouvrez le volet de protection, et appuyez sur le Part Select [M.DRUMS] (Retry). Si vous ne voulez pas sauvegarder les données sur cette disquette, appuyez sur Part Select [UPPER2] (Abort).

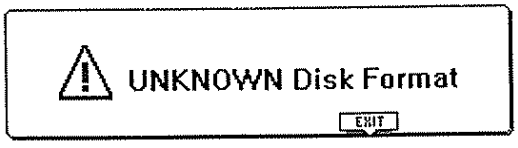


Ce message a la même signification que le précédent mais ne propose pas de fonction Retry ou Abort. Il disparaît automatiquement.

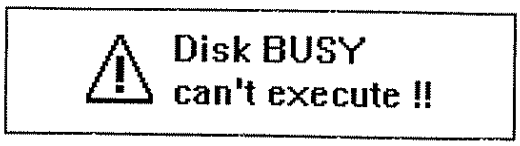
La disquette dont vous voulez copier les données n'est pas protégée. Retirez la disquette, fermez son volet de protection et appuyez sur le Part Select [M.DRUMS] (Retry). Si vous renoncez à charger des données de cette disquette, appuyez sur Part Select [UPPER2] (Abort).



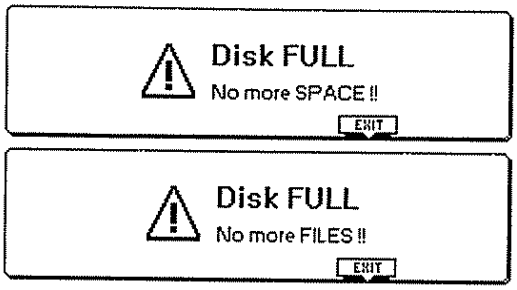
La disquette que vous avez insérée dans le lecteur n'est pas formatée. Si vous désirez la formater, appuyez sur le Part Select [M.DRUMS] (Format). Sinon, appuyez sur Part Select [UPPER2] (Exit).



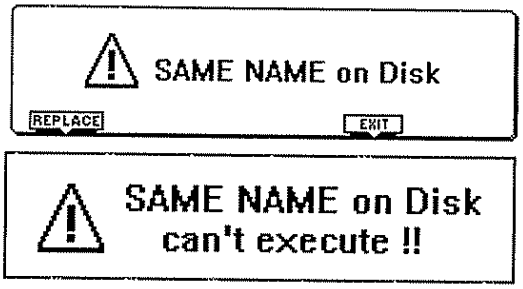
La disquette que vous avez insérée est formatée et pourtant le G-800 ne peut pas en lire le format. Appuyez sur Part Select [UPPER2] (Exit) et retirez la disquette du lecteur. Si vous êtes sûr de ne plus avoir besoin des données qu'elle contient, formatez-la avec la fonction Format (voyez page 107).



Vous essayez d'exécuter une fonction Disk alors que le Recorder est en train de reproduire un morceau (ou vice versa). C'est impossible.

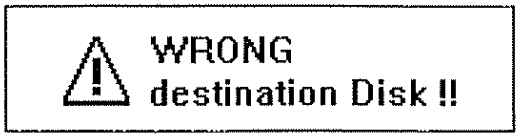


Ces deux messages signifient que vous ne pouvez plus sauvegarder de données sur cette disquette. Le premier message signifie que la capacité de la disquette n'est pas suffisante pour accepter le fichier que vous voulez sauver et le deuxième vous indique que le nombre maximum de fichiers accepté par le système de gestion de disquette MS-DOS® (et G-800) serait dépassé si vous sauvegardiez le fichier actuel sur la disquette. Dans les deux cas, appuyez sur Part Select [UPPER2] (Exit).



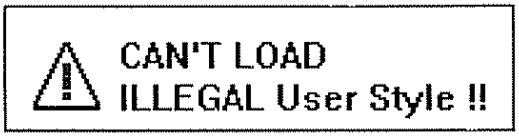
Le nom que vous avez attribué au fichier que vous allez sauvegarder ou rebaptiser existe déjà sur la disquette. Si possible (premier message), appuyez sur le Part Select [M.DRUMS] pour effacer le fichier qui porte le même nom ou sur Part Select [UPPER2] (Exit) pour attribuer un autre nom au nouveau fichier. Dans le deuxième cas, le message disparaîtra après quelques secondes.

La disquette que vous avez insérée après avoir retiré la disquette de destination (lors de la copie de morceau ou de disquette) n'est pas celle que vous aviez insérée la première fois Insérez la bonne disquette



La disquette que vous avez insérée après avoir retiré la disquette source (lors de la copie de morceau ou de disquette) n'est pas celle que vous aviez insérée lors de la première instruction `Insert Destination Disk.` Insérez donc la bonne disquette.

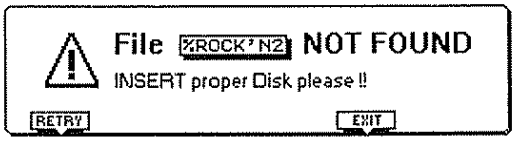
Messages relatifs à la fonction User Style



Le User Style que vous essayez de charger n'est pas un User Style MSA, MSD ou MSE et ne peut donc pas être chargé.

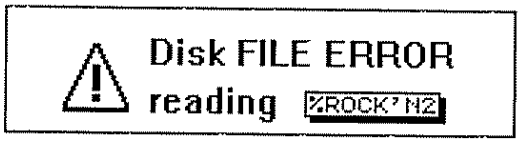
La mémoire Performance sélectionnée n'a pas trouvé le User Style dont le nom apparaît sur la ligne supérieure, dans la mémoire User Style indiquée. Appuyez sur le Part Select [M.DRUMS] pour charger le Style en question. Si vous n'avez pas besoin de ce User Style, appuyez sur Part Select [UPPER2] (Exit).

Si vous avez appuyé sur le Part Select [M.DRUMS] (Load), le message suivant peut apparaître pour signaler que la disquette se trouvant dans le lecteur ne contient pas ce User Style:



Appuyez sur le Part Select [M.DRUMS] pour réessayer de lire la disquette ou sur Part Select [UPPER2] (Exit) pour renoncer.

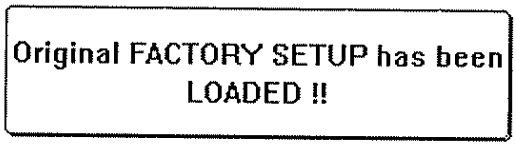
Ce message apparaît lorsque vous sélectionnez une mémoire User Style vide. Attendez que le message disparaisse et continuez.



Le fichier User Style que vous essayez de charger est endommagé. Essayez d'utiliser votre disquette de secours et sauvegardez alors le fichier sur une autre disquette afin d'éviter d'utiliser votre copie de secours.

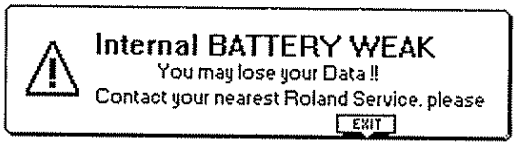
Vous essayez de charger un User Style dans la mémoire indiquée alors que le Style de cette mémoire est utilisé. C'est impossible.

Messages généraux



Ce message apparaît lorsque vous initialisez votre G-800: maintenez le bouton [WRITE] enfoncé tout en mettant votre G-800 sous tension.

Remarque: Cela efface toutes les mémoires Performance, les MIDI Sets et la séquence d'accords (Chord Sequence).



La pile au lithium qui alimente les circuits de mémoire de l'appareil (mémoires Performance, MIDI Sets et séquence d'accord) est pratiquement usée. Faites-la remplacer par votre SAV Roland.

11. Tableau des Music Styles

Music Style	CC0	CC32
HardRock	1	15
HardEdge	1	16
BritRock	1	9
Rock	1	17
Metal	1	18
BalRock1	1	19
BalRock2	1	20
BalRock3	1	10
PopRap	33	2
Rap	33	3
House1	2	13
House2	2	19
Techno1	2	14
Techno2	2	20
Dance1	2	21
Dance2	2	15
Funk1	3	6
Funk2	3	7
Fusion1	28	3
Fusion2	28	2
ElJazz1	28	4
ElJazz2	28	5
Contemp1	28	6
Contemp2	28	7
8Beat1	6	16
8Beat2	6	9
8Beat3	6	10
8Beat4Rk	6	17
8Beat5Rb	6	18
8Beat6	6	11
8Beat7Sw	6	12
8Beat8Sw	6	19
16Beat1	7	10
16Beat2	7	21
16Beat3	7	11
16Beat4	7	22
16Beat5	7	23
16Beat6	7	12
16Beat7S	7	13
16Beat8	7	24
Boogie	9	3
Rock'N1	10	12
Rock'N2	10	13
Twist	10	14
SlRock1	5	10
SlRock2	5	11
SlRock3	5	7
SlRock4	5	8

Music Style	CC0	CC32
Ballad1	4	12
Ballad2	4	8
Ballad3	4	9
Blues	44	3
BlueBeat	44	4
R&B	44	5
BigBand	14	3
Shuffle	15	3
SlSwing1	13	7
SlSwing2	13	5
SlSwing3	13	6
MedSwing	13	8
Swing1	12	6
Swing2	12	5
CoolJazz	12	7
SwCombo	12	8
Bossa1	22	7
Bossa2	22	8
LatinRk	22	11
Latin	22	9
SambaRio	27	6
MdnSamba	27	8
DscSamba	27	7
Calypso	35	2
Mambo1	38	3
Mambo2	38	4
Mereng1	59	0
Mereng2	59	1
Salsa1	25	3
Salsa2	25	2
ChaCha1	24	5
ChaCha2	24	3
Reggae1	8	4
Reggae2	8	6
PopRock	39	6
Rhumba1	23	4
Rhumba2	23	3
Beguine	39	7
Dixie	11	3
Charlest	11	4
SlWaltz1	18	7
SlWaltz2	18	5
JazzWltz	17	11
Waltz	17	12
Musette	17	14
FrWaltz	17	15
Mazurka	17	16
Baroque	21	2

Music Style	CC0	CC32
ArgTango	26	6
EurTango	26	4
Polka	19	6
Quadrgl	53	3
Tarantel	53	4
SlFoxtrt	34	4
Foxtrot	34	3
March	20	5
DiscoFox	2	22
Schlagr1	5	12
Schlagr2	39	9
Schlagr3	39	10
DWalzer	17	17
DMarsch1	20	7
DMarsch2	20	8
VlkMusik	20	9
Sevilla	60	0
SpRhumba	60	1
Cumbia	46	1
PDoble	40	2
SCountry	16	6
S 8Beat	6	20
S Foursh	15	5
S Boogie	10	15
Gospel	44	6
C'Ballad	4	13
C'Westrn	4	14
C'Swing	12	9
C'Boogie	9	4
Country	16	5
Cajun	10	16
B'Grass	16	7

Numéros de programme

01: Basic/Original
09: Basic/Variation
02: Advanced/Original
10: Advanced/Variation
65: Basic/Intro
66: Advanced/Intro
73: Basic/Ending
74: Advanced/Ending
89: Fill-in To Original/Basic
90: Fill-in To Original/Advanced
97: Fill-in To Variation/Basic
98: Fill-in To Original/Basic
113: Break Mute

10. Tableaux d'équipement MIDI

[ARRANGER WORKSTATION] (Arranger)
Model: G-800

Date: 2 May 1995
Version: 1.00

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1~12, 14, 16	1~16	1= Acc1 / 2= A Bass 3= Acc2 4= Upper1 5= Acc3 6= Upper2 7= Acc4 8= Acc5, 9= Acc6, 10= A Drums/SII PG 11= Lower 12= Man Bass, 13=Rx1 / Basic MIDI ch 14= Rx2 / NTA1 15= Rx 3 / NTA2 16= M Drum
	Changed	1~16, Off	1~16, Off	
Mode	Default	Mode 3	Mode 3	
	Message	Mode 3, 4 (M=1)	Mode 3, 4 (M=1)	*2
	Altered	*****		
Note Number		0~127 *1	0~127 *1	
	True Voice	*****	0~127	
Velocity	Note ON	O *1	O	
	Note OFF	X	X	
After Touch	Key's	X	O *1	
	Ch's	X	O *1	
Pitch Bend		O *1	O *1	
Control Change	0,32	O *1	O *1	Bank Select
	1	O *1	O *1	Modulation
	5	O	O *1	Portamento Time
	6, 38	O	O *1	Data Entry
	7	O *1	O *1	Volume
	10	O *1	O *1	Panpot
	11	O *1	O *1	Expression
	64	O *1	O *1	Hold 1
	65	O	O *1	Portamento
	66	O *1	O *1	Sostenuto
	67	O *1	O *1	Soft
	84	O	O *1	Portamento Control
	91	O *1	O (Reverb) *1	Effect 1 Depth
	93	O *1	O (Chorus) *1	Effect 3 Depth
	94	O *1	O (Delay) *1	Effect 4 Depth
	98, 99	O *1	O *1	NRPN LSB, MSB
	100, 101	O *1	O *1	RPN LSB, MSB
	120	X	O	All Sound Off
	121	X	O	Reset All Controllers
Program Change		X *1	O *1	Program Number 1~128
	True #	*****	0~127	
System Exclusive		O	O	
System Common	Song Pos	X	X	
	Song Sel	X	X	
	Tune	X	X	
System Real Time	Clock	O *1	O *1	MIDI File Record/Play
	Commands	O *1	O *1	
Aux Messages	Local On/Off	O *1	O	
	All Notes Off	X	O (123-125)	
	Active Sense	O	O	
	Reset	X	X	
Notes		*1 O X is selectable *2 Recognize as M=1 even if M≠1		

Mode 1: OMNI ON, POLY
Mode 2: OMNI ON, MONO
O: Yes
Mode 3: OMNI OFF, POLY
Mode 4: OMNI OFF, MONO
X: No

[ARRANGER WORKSTATION] (Sound Module, Keyboard Section, SMF Player)
Model: G-800

Date: 2 May 1995
Version: 1 00

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic	Default	4, 6, 11, 12, 16	1~16	4= Upper1, 6= Upper2
Channel	Changed	1~16, Off	1~16, Off	11= Lower, 12= Man. Bass 16= Man. Drums
Mode	Default	Mode 3	Mode 3	
	Message	Mode 3, 4 (M=1)	Mode 3, 4 (M=1)	*2
	Altered	*****		
Note		0~127 *1	0~127	
Number	True Voice	*****	0~127	
Velocity	Note ON	O *1	O	
	Note OFF	X	X	
After	Key's	X	O *1	
Touch	Ch's	X	O *1	
Pitch Bend		O *1	O *1	
Control Change	0,32	O *1	O *1	Bank Select
	1	O *1	O *1	Modulation
	5	O	O *1	Portamento Time
	6, 38	O	O *1	Data Entry
	7	O *1	O *1	Volume
	10	O *1	O *1	Panpot
	11	O *1	O *1	Expression
	64	O *1	O *1	Hold 1
	65	O	O *1	Portamento
	66	O *1	O *1	Sostenuto
	67	O *1	O *1	Soft
	84	O	O *1	Portamento Control
	91	O *1	O (Reverb) *1	Effect 1 Depth
	93	O *1	O (Chorus) *1	Effect 3 Depth
	94	O *1	O (Delay) *1	Effect 4 Depth
	98, 99	O *1	O *1	NRPN LSB, MSB
	100, 101	O *1	O *1	RPN LSB, MSB
	120	O	O	All Sound Off
	121	O	O	Reset All Controllers
Program		O *1	O *1	Program Number 1~128
Change	True #	*****	0~127	
System Exclusive		O	O	
System	Song Pos	O *1	O *1	
Common	Song Sel	O *1	O *1	
	Tune	X	X	
System	Clock	O *1	O *1	MIDI File Record/Play
Real Time	Commands	O *1	O *1	
Aux	Local On/Off	O *1	O	
Messages	All Notes Off	X	O (123-125)	
	Active Sense	O	O	
	Reset	X	X	
Notes		*1 O X is selectable *2 Recognize as M=1 even if M≠1		

Mode 1: OMNI ON, POLY
Mode 2: OMNI ON, MONO
Mode 3: OMNI OFF, POLY
Mode 4: OMNI OFF, MONO

O: Yes
X: No

[ARRANGER WORKSTATION] (Sound Module, Keyboard Section, SMF Player)
Modèle: G-800

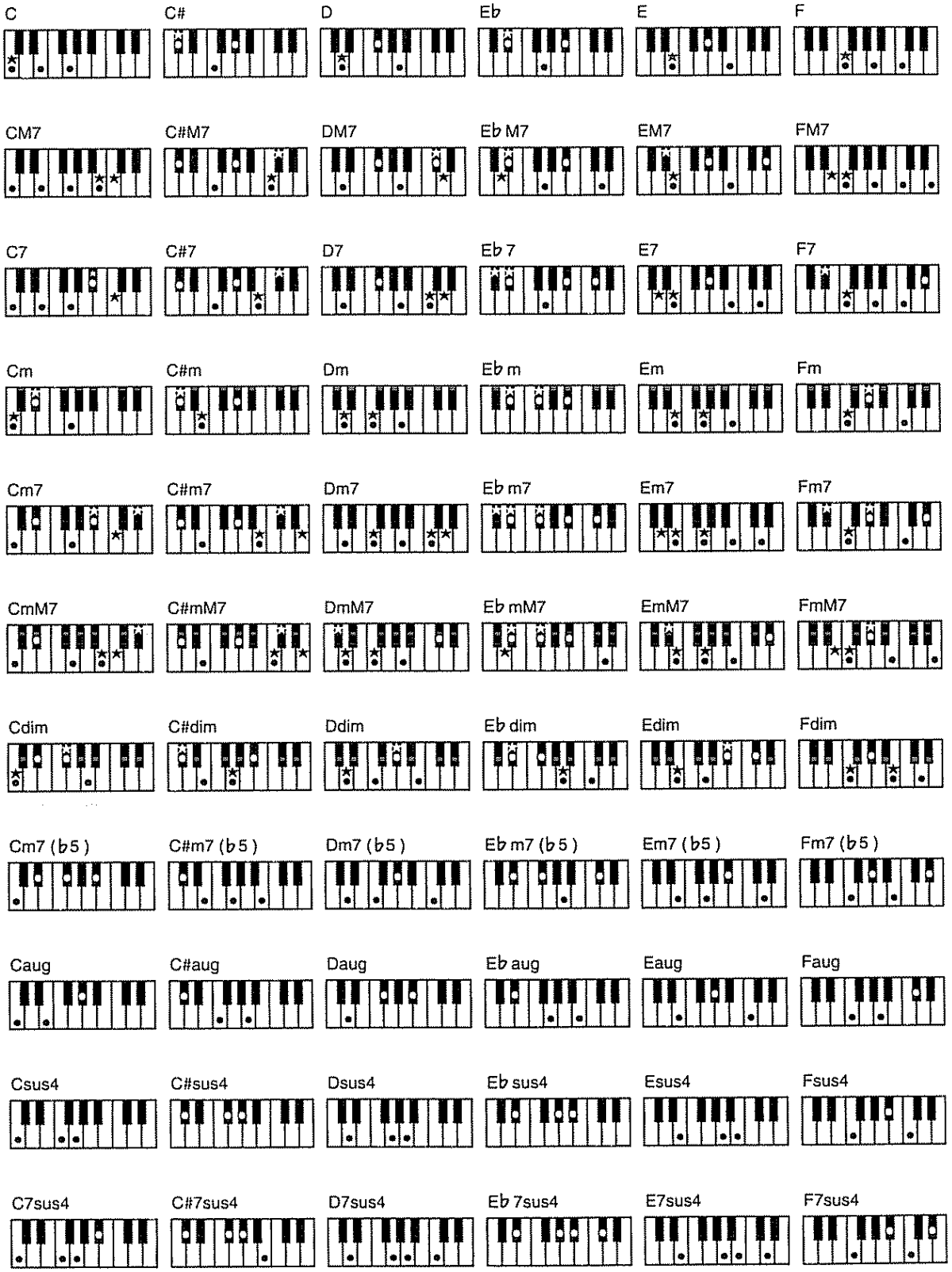
Date: 2 mai 1995
Version: 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	4, 6, 11, 12, 16 1~16, Off	1~16 1~16, Off	4= Upper1, 6= Upper2 11= Lower, 12= Man. Bass 16= Man. Drums
Mode	Default Message Altered	Mode 3 Mode 3, 4 (M=1) *****	Mode 3 Mode 3, 4 (M=1)	*2
Note Number	True Voice	0~127 *1 *****	0~127 0~127	
Velocity	Note ON Note OFF	O *1 X	O X	
After Touch	Key's Ch's	X X	O *1 O *1	
Pitch Bend		O *1	O *1	
Control Change	0,32 1 5 6, 38 7 10 11 64 65 66 67 84 91 93 94 98, 99 100, 101 120 121	O *1 O *1 X X O *1 O X *1 O *1 X X X X *1 O *1 O *1 O *1 X X X X	O (MSB only) *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O (Reverb) *1 O (Chorus) *1 O (Delay) *1 O *1 O *1 O O	Bank Select Modulation Portamento Time Data Entry Volume Panpot Expression Hold 1 Portamento Sostenuto Soft Portamento Control Effect 1 Depth Effect 3 Depth Effect 4 Depth NRPN LSB, MSB RPN LSB, MSB All Sound Off Reset All Controllers
Program Change	True #	X *****	O *1 0~127	Program Number 1~128
System Exclusive		O	O	
System Common	Song Pos Song Sel Tune	O *1 O *1 X	O *1 O *1 X	
System Real Time	Clock Commands	O *1 O *1	O *1 O *1	MIDI File Record/Play
Aux Messages	Local On/Off All Notes Off Active Sense Reset	O *1 X O X	O O (123-125) O X	
Notes		*1 O X is selectable *2 Recognize as M=1 even if M≠1		

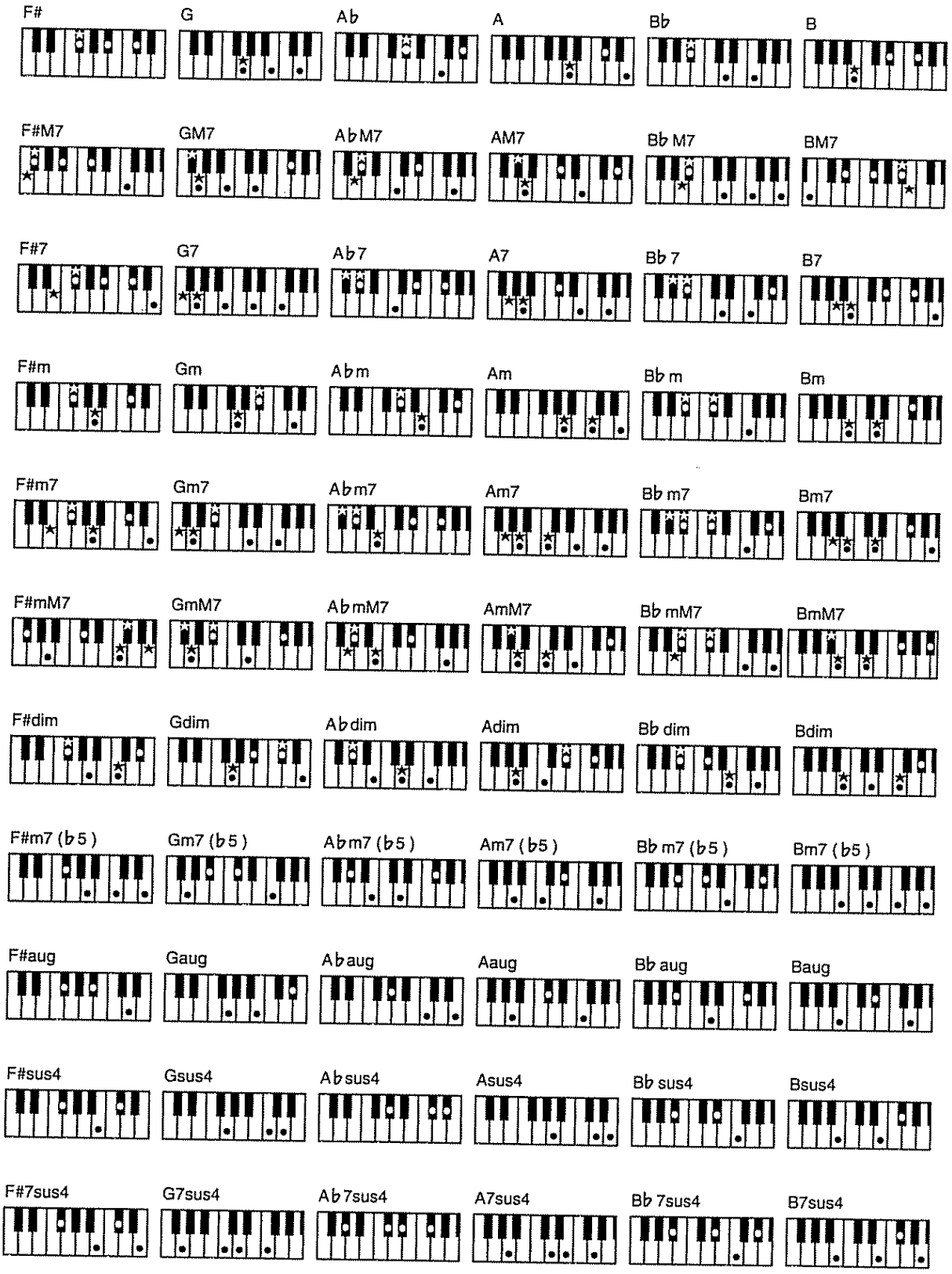
Mode 1: OMNI ON, POLY
Mode 2: OMNI ON, MONO
Mode 3: OMNI OFF, POLY
Mode 4: OMNI OFF, MONO

O: Yes
X: No

12. Chord Intelligence



Etoiles: Façon de jouer des "accords intelligents" Points: Accords complets


F#
G
Ab
A
Bb
B
F#M7
GM7
AbM7
AM7
Bb M7
BM7
F#7
G7
Ab7
A7
Bb 7
B7
F#m
Gm
Abm
Am
Bb m
Bm
F#m7
Gm7
Abm7
Am7
Bb m7
Bm7
F#mM7
GmM7
AbmM7
AmM7
Bb mM7
BmM7
F#dim
Gdim
Abdim
Adim
Bb dim
Bdim
F#m7 (b5)
Gm7 (b5)
Abm7 (b5)
Am7 (b5)
Bb m7 (b5)
Bm7 (b5)
F#aug
Gaug
Abaug
Aaug
Bb aug
Baug
F#sus4
Gsus4
Absus4
Asus4
Bb sus4
Bsus4
F#7sus4
G7sus4
Ab7sus4
A7sus4
Bb 7sus4
B7sus4

13. Caractéristiques techniques

Arranger Workstation G-800

Clavier:	76 touches, pondération du clavier de type synthétiseur
Source sonore:	Source sonore nouvellement conçue avec TVF (format GM/GS)
Polyphonie maximum:	64 voix
Tones:	689 Tones améliorés + 25 Drum Sets
Edition Macro:	Vib Rate, Vib Depth, Vib Delay, Cutoff Freq, Resonance, Attack Time, Decay Time, Release Time
Music Styles intégrés:	128 de haute définition (120 cpt/♩ avec Pitch Bender, commandes de contrôle, etc.), 8 pistes polyphoniques pour chaque division
User Styles:	8, intégralement programmables (8 pistes pour chaque Style)
Mémoires Performance:	192
MIDI Sets:	8
Song Recorder:	Directement sur disquette
Effets intégrés:	Digital Reverb, Chorus, Delay (Parts Directs), Equalizer
Lecteur de disquette HD:	Reproduction SMF sans chargement User Style, User Style Set, mémoires Performance, MIDI Set, séquences d'accords (Load/Save)
Cadrans d'entrée de valeur:	6 commandes pour une édition en temps réel
Ecran:	Graphique 240 x 64 pixels, à cristaux liquides, éclairé, avec fenêtre de gestion du logiciel
Bornes/Connecteurs:	Phones, Output L/mono- R, Sustain Footswitch, Footswitch, Expression Pedal, External Multi switch pedal (FC7), MIDI A (In, Out, Thru), MIDI B (In, Out, Thru), Metronome Out
Dimensions:	1267 (L) 407 (P) 150 (H) mm
Poids:	18kg
Commandes sur panneau	
Recorder:	Play/Demo, Stop, Rec, FF, Rew, Reset, Metronome On/Off, Count-in, Marker (A, B<->C), Song Select (Prev, Next)
Chord Sequencer:	Stop, Play, Rec
Music Style:	Group A, Group B, Bank, Number (1~8), Drum Variation (1~4), User, MIDI Set
Fade:	In, Out
Fill:	Fill to Variation, Fill to Original, Half Bar, Rit, Break Mute
Dynamic Arranger:	On/Off
Synchro:	Start, Stop
Real Time control:	Basic, Advanced, Original, Variation, Intro, Start/Stop, Ending, Reset, Tap Tempo, Melody Intelligence
Arranger Chord:	Standard, Piano Style, Intelligent, Chord Inversion, Hold, Assign (Left, Right)
Mémoires Performance:	Group (A, B, C,), Bank, Number (1~8), Down, Up
Perf Mem Hold:	Style, Tones, Kbd Mode
Octave:	Down, Up

Transpose:	On/Off
Tone:	Group(A.B.C.D). Bank. Number (1-8). Variation Down. Variation Up
Tempo:	Auto. Lock. Rit. Acc. One Touch
Keyboard Mode:	MDrums, MBass, Lower. Upper2, Upper 1. Roll. Lower/ Mbass Hold. Whole Left. Whole Right. Split. Up2 Split GM/GS mode
Pitch Bender/Modulation lever	Plage affinée et Extra Bender
Commandes d'écran:	[PAGE] ▲/▼. commandes d'entrée de valeur (x5). touches de fonction ([F1]~[F5]).sélection de Tones. sélection de volume. Shift. touche Write. cadran Tempo. sélection de Part (MDrums. MBass. Lower. Up2, Up1)
Panneau arrière:	MIDI A (In. Out, Thru). MIDI B (In. Out. Thru). Output L/Mono.R. Sustain Switch. Foot Switch. Exp Ped. Multi Foot switch (FC7). LCD Contrast. Metronome Out. Metronome Volume. AC In. Phones. Power On/Off

Ces caractéristiques et l'aspect extérieur sont susceptibles d'être modifiés sans avis préalable

10. Index

A

Abort, 106
Absolute, 90
Acc
  Wrap, 29
Accord, 30
  Fin, 31
  Grossier, 31
Active Sensing, 82
ALL, 26
All, 30, 55
Alteratn, 28
Always, 44
Amplitude, 38
Armure de temps, 50
Arr, 12
Arrivée, motif d', 53
Attaque, 12
Auto, 92
Autoload, 101

B

Bank Select, 16, 79
Banque, sélection, 79
Base, canal de, 88
Basic Channel, 88

C

Cacophonie (éviter), 67
Caractéristiques techniques, 119
Chaîne (Songs), 104
Change, 51, 70
Changement de programme, 79
Character, 18
Cho
  Delay, 19
  Depth, 20
  -Dly, 20
  Feedback, 19
  Level, 19
  Pre-LPF, 19
  Rate, 20
  -Reverb, 20
Chord
  Family Assign, 28
  Sequencer, 27
Chord Sequence
  Load, 97
  Save, 99
Chorus, 19
  Send, 15, 46
Chrus, 55
Cible, 53
Clônes, 47
Cntrl, 33
Coarse, 31
Commande de contrôle, 71
Commutateur au pied, 35
Continue, 92
Control Change, 71
Copier, 51, 53, 75
  Style, 94
Copy
  Microscope, 75
  Mode, 53
  Song, 105
Count-In, 27
Coupure, fréquence de, 11, 38
CPT, 50
Curve, 33
Cutoff, 11

D

Data, 73
Data Type, 56
Décalage, 68
Décompte, 27
Delay, 20
  Send, 15
Delete, 58, 76, 103
Depth, 20
Destination, 53
2'rxCh, 87
2'ch Limit, 87
Disk, mode, 94
Disquette, 107
Dly
  Fback, 21
  Pre-LPF, 21
  -Rev, 21
  Time, 21
  TRatioL/R, 21
Données, 56
Douce (pédale), 81
Drum Set, 46
  Pitch, 47
Durée, 67, 74
Dynamic Arranger, 34

E

Ecoute, 52
Edit
  Tone, 10
Effet, 17
Egaliseur, 21
Env
  Attack, 12
  Decay, 12
  Release, 12
Equalizer, 15, 21
Erase, 55, 72
Etouffer, 8, 14
Expre, 55
Express, 45
Expression, 36, 80
EXT, 26
Extra Bender, 37

F

Fade Out, 36
Family, 28
Feedback, 19
Fichier Standard MIDI, 78
Fichier, nom de, 100
Fill
  Rit, 25
Filtre, 11, 85, 86, 88, 90
Fine, 31
Footswitch, 35
For, 60
Formater, 107
From, 52
Full, 29

G

Gain, 22
Gate Time, 67, 74
Global, volume, 9
GM, 78
  System On, 83
GM/GS
  Mode, 6
GS
  Reset, 83

H

Hauteur, 47
H-Freq, 22
H-Gain, 22
High, 33, 86
Hold, 71, 80

I

Initialialiser disquette, 107
Initialiser, 113
Insert, 59, 72
Int, 30, 91
Int+Mid, 91
Interne, 92
Into, 54, 75
Inversion, 36
Isoler, 17

K

Kbd
  Rec, 36
  Scale, 31
Key, 43

L

LFO1
  Pitch, 38
  Rate, 38
  TVA, 38
  TVF, 38
L-Freq, 22
L-Gain, 22
Limit, 86, 87
Link, 16
Listen, 52
Load
  Chord Sequence, 97
  MIDI Set, 96
  Performance Set, 95
  Style Set, 95
  User Style, 94
Local, 86
Longueur, 48
Low, 33, 86
Low-pass filter, 18
Lyrics, 6

M

Macro, 17, 19, 20
Maintien, 71, 80, 85
Mark, 49
Master Tune, 30
Master, page, 5
Max, 33
MDR, 26
Medium, 33
Melody Intelligence, 34
Mémoire, verrou, 24
Memory Protect, 24
Merge, 53
Mesure, 50
Métronome
  Mode, 43
  Sortie, 26
Microscope, 70
Microscope Edit, 70
MIDI
  Filtre, 85
  Messages, 79
  Mode, 78
  Paramètres, 90
  Sél. de Styles, 89
  Set, 93
  Set, Load, 96
  Set, sauvegarde, 98
  Sync, 91
  Transposition, 30
Min, 33
Minus One, 16
Mix, 53, 75
Mixer, 14
Mode, 41
  Copy, 53
  Disk, 94
  Enregistrement, 43
Modes, 7
Modul, 55
Modulation, 80
Mono, 32
Motif, 52
Move, 74
Multiple, 57
Mute, 8, 14

N

Natural, 29

New, 16
N° de param. non reconnu, 81
N° de param. reconnu, 81
Nom, 76
Note, 55
  Enclenchée/relâchée, 79
Note to Arranger, 87
NPNR, 55, 81
NPR, 81
NTA, 87

O

Octave, 57, 90
Old, 16
On/Off, 14

P

Pan
  Delay, 20
Panoramique, 15, 80
Panpot, 15, 45
PanPt, 55
Param, 90
Paramètres (MIDI), 90
Paroles, 6
Part
  Boutons de sélection, 7
  Paramètres, 10
  Switch, 91
PartSwtc, 88, 91
Passe-bas, 18
Pause, 29
PBend, 55
PChng, 37, 55
Performance Memory
  Load, 95
  Prog Chng, 88
Pied, commutateur, 35
Pitch, 47
Pitch Bend, 35
Play/Stop, 35
Poly, 32
Portamento, 32, 81
Pre delay, 18
Pre-LPF, 18
Prf, 12
  Up, 36
PrfMemPC, 88
Proceed, 70
Programme, changement de, 79

Q

Quantize, 44, 66

R

Range, 35
Rate, 20
Ratio, 21
Rec&Ply, 44
REC/PLAY, 45
Réception
  Canal, 84
Record
  Mode, 43
Relative, 90
Release, 12
Remote, 92
Rename
  Music Style Set, 101
  Song, 102
  User Style, 100
Renommer, 100
Replace, 53
Resume, 24
Rétroaction, 19
Rev,
  Delay, 18
  PreDlyT, 18
Reverb, 17
  Level, 18
  Send, 15, 46
  Time, 18
Revrb, 55
Ritardando, 25
Rnd, 15, 45
Roll
  Résolution, 27
Roulement, 27
RX
  Channel, 84, 87
  Velo, 90

S

Save
  Chord Sequence, 99
  MIDI Set, 98
  Performance Memory Set, 98
  User Style, 97
SC-88, 83
Scission, 25
Select, 50
Sélection de banque, 16
Sensitivity, 33
Share, 49
Shared, 47
Shift, 68, 86, 87
Singl, 49
Single, 48
SMF, 78
Sng, 12
  Part, 16
Soft, 36, 81
Soft Thru, 86, 91
Solo, 17
Song, 30
  Copy, 105
  Position Pointer, 93
  Rename, 102
  Select, 93
  Set, 104
  Set Play, 29
  Volume, 9
Sostenuto, 36, 80
Source, 12, 22, 39
  Pattern, 52
Split, 25
Standard MIDI File, 78
Start/Stop, 35
Status, 16, 36, 44, 71
Stl Change, 27
StlVolum, 90
Style
  Canal MIDI, 89
  Name et File Name, 100
  PC, 90
  Set, 103
  Sync, 92
Style Name, 76
Styles
  MIDI, 89
Synchronisation, 91
SysEx, 83

T

Tempo
  Change, 26
  Change CPT, 26
Time, 32
To, 52
Tonalité, 43
Tone, 46
  Change, 12, 16
  Edit, 10
  Edit Source, 13
  Mode, 10
Toucher, 79
  Changer, 63
  Courbe, 33
  Récept /transm., 90
  Sensibilité, 34
Track
  Copy, 51
  Delete, 58
  Erase, 55
  Gate Time Change, 67
  Insert, 59
  Length, 48
  Microscope Edit, 70
  Quantize, 66
  Shift, 68
  Transpose, 61
  Velocity Change, 63
Transmission
  Canal, 86
Transpose
  Mode, 30
Transposition, 61
Tremolo, 38
TSign, 50
Tune, 30
TVF
  Cutoff, 11, 38
  Resonance, 11
TX
  Channel, 86
  Octave, 90
  Velo, 90
Type, 42

U

UrxCh, 87
Uch Limit, 87
Universal System Exclusive, 83
Up/Down, 37
UP1-2, 31
UP2Split, 25
User Style
  Copier, 94
  Delete, 76
  Edit, 54
  Microscope, 70
  Mode, 40
  Rename, 100
  Save, 97
  Set, 95, 103
  Set, Rename, 101

V

Value, 62, 69
Velocity
  Change, 63
  Sensitivity, 34
Verrouillage, 24
Vibrato, 38
  Delay, 11
  Depth, 11
  Rate, 11
View, 51
Visionner, 51
Voix, 34
Volume, 8, 14, 80
  Arranger, 9
  Global, 9
  RTime, 9
  Song, 9
  Song (Parts), 16

W

Wah-wah, 38
Wrap, 29

Z

Zone, 86, 87

Information

When you need repair service, call your local Roland Service Station or the authorized Roland distributor in your country as shown below.

U. S. A.

Roland Corporation U.S.
7200 Dominion Circle
Los Angeles, CA 90040-3696, U. S. A.
TEL: (213) 685 5141

CANADA

Roland Canada Music Ltd. (Head Office)
5480 Parkwood Way
Richmond B. C., V6V 2M4
CANADA
TEL: (604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd. (Montreal Office)
9425 Transcanadienne
Service Rd. N., St Laurent,
Quebec H4S 1V3, CANADA
TEL: (514) 335 2009

Roland Canada Music Ltd. (Toronto Office)
346 Watline Avenue,
Mississauga, Ontario L4Z 1X2, CANADA
TEL: (416) 890 6488

AUSTRALIA

Roland Corporation Australia Pty. Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 982 8266

NEW ZEALAND

Roland Corporation (NZ) Ltd.
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden,
Auckland 3, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

UNITED KINGDOM

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

IRELAND

The Dublin Service Centre Audio Maintenance Limited
11 Brunswick Place Dublin 2
Republic of Ireland
TEL: (01) 677322

ITALY

Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie 8 20020
ARESE MILANO ITALY
TEL: (02) 93581311

SPAIN

Roland Electronics de España, S. A.
Calle Bolivia 239 08020
Barcelona, SPAIN
TEL: (93) 308 1000

GERMANY

Roland Elektronische Musikinstrumente Handelsgesellschaft mbH.
Oststrasse 96, 22844
Norderstedt, GERMANY
TEL: (040) 52 60090

FRANCE

Guillard Musiques Roland
ZAC de Rosarge Les Echets 01700
MIRIBEL FRANCE
TEL: (72) 26 5060

Guillard Musiques Roland (Paris Office)
1923 rue Léon Geoffroy
94400 VITRY-SUR-SEINE
FRANCE
TEL: (1) 4680 86 62

BELGIUM/HOLLAND /LUXEMBOURG

Roland Benelux N. V.
Houtstraat 1 B-2260 Oevel-Westerlo BELGIUM
TEL: (014) 575811

DENMARK

Roland Scandinavia A/S
Langebrogade 6 Box 1937
DK-1023 Copenhagen K.
DENMARK
TEL: 31 95 31 11

SWEDEN

Roland Scandinavia A/S
Danvik Center 28 A, 2 tr
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 0020

NORWAY

Roland Scandinavia Avd. Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo 2
NORWAY
TEL: (02) 73 0074

FINLAND

Fazer Musik Inc.
Länsituulentie POB 169,
SF-02101 Espoo FINLAND
TEL: (00) 43 5011

SWITZERLAND

Roland (Switzerland) AG
Musitronic AG
Gerberstrasse 5, CH-4410
Liestal, SWITZERLAND
TEL: (061) 921 1615

AUSTRIA

E. Dematte &Co.
Neu-Rum Siemens-Strasse 4
A-6040 Innsbruck P O Box 83
AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

GREECE

V. Dimitriadis & Co. Ltd.
20. Alexandras St. &
Bouboulinas 54 St. 106 82
Athens, GREECE
TEL: (01) 8232415

PORTUGAL

Caius - Tecnologias Audio e Musica, Lda.
Rue de Catarina 131
4000 Porto, PORTUGAL
TEL: (02) 38 4456

HUNGARY

Intermusica Ltd.
Warehouse Area 'DEPO'
Pf.83 H-2046 Torokbalint,
Budapest HUNGARY
TEL: (1) 1868905

ISRAEL

D.J.A. International Ltd.
Twin Towers, 33 Jabntinsy St.
Room 211, Ramat Gan 52511
ISRAEL
TEL: (03) 751 8585

CYPRUS

Radex Sound Equipment Ltd.
17 Diagorou St., P.O.Box 2046, Nicosia CYPRUS
TEL: (2) 453 426
(2) 466 423

U.A.E

Zak Electronics & Musical Instruments Co.
P.O. Box 8050
DUBAI, U.A.E
TEL: 360715

KUWAIT

Easa Husain Al-Yousifi
P.O. Box 126 Safat 13002
KUWAIT
TEL: 5719499

LEBANON

A. Chahine & Fils
P.O. Box 16-5857
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 335799

TURKEY

Barkat Sanayi ve Ticaret
Siraselviler Cad. 86/6
Taksim Istanbul, TURKEY
TEL: (0212) 2499324

EGYPT

Al Fanny Trading Office
9, Ebn Hagar Al Askalany Street, Ard El Golf,
Heliopolis, Cairo, 11341
EGYPT
TEL: (02) 4171828
(02) 4185531

QATAR

Badie Studio & Stores
P.O.Box 62,
DOHA Qatar
TEL: 423554

SYRIA

Technical Light & Sound Center
Khaled Ebn Al Walid St.
P.O.Box 13520
Damascus - Syria
TEL: (11) 2235 384

BAHRAIN

Moon Stores
Bad Al Bahrain Road,
P.O.Box 20077
State of Bahrain
TEL: 211 005

REUNION

FO - YAM Marcel
25 Rue Jules MermanZL
Chaudron - BP79 97491
Ste Clotilde REUNION
TEL: 262 28 29 16

BRAZIL

Roland Brasil Ltda.
R. Coronel Octaviano da Silveira 203 05522-010
Sao Paulo BRAZIL
TEL: (11) 843 9377

MEXICO

Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Mesones No. 21 Col. Centro
MEXICO D.F. 06080
TEL: (905) 709 3716

La Casa Wagner de Guadalajara s.a. de c.v.
Av. Corona No. 202 S.J.
Guadalajara, Jalisco
MEXICO C.P.44100
TEL: (36) 13 1414

VENEZUELA

Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal,
Nivel C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (2) 285 9218

PANAMA

Productos Superiores, S.A.
Apartado 655 - Panama 1
REP. DE PANAMA
TEL: 26 3322

ARGENTINA

Instrumentos Musicales S.A.
Florida 638
(1005) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (1) 394 4029

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd. Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 852 2 737 7688

KOREA

Cosmos Corporation Service Station
261 2nd Floor Nak-Won Arcade Jong-Ro ku. Seoul.
KOREA
TEL: (02) 742 8844

SINGAPORE

Cristofori Music Pte Ltd
335,Joo Chiat Road
Singapore 1542
TEL: 3450435

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

THAILAND

Theera Music Co., Ltd.
330 Verng Nakorn Kasem,
Soi 2, Bangkok 10100,
THAILAND
TEL: (02) 2248821

MALAYSIA

Bentley Music SDN BHD
No 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur,
MALAYSIA
TEL: (03) 2443333

INDONESIA

Pt Citrarama Belantika
Kompleks Perkantoran Duta Merlin Blok E No.6—7
Jl. Gajah Mada No.3—5,
Jakarta 10130,
INDONESIA
TEL: (021) 3850073

TAIWAN

Siruba Enterprise (Taiwan) Co., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan N Road Sec 2 Taipei,
TAIWAN, R.O.C
TEL: (02) 571 5860

SOUTH AFRICA

That Other Music Shop (PTY) Ltd.
11 Melle Street (Cnr Melle and Juta Street)
Braamfontein 2001
Republic of South Africa
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre
Claremont 7700
Republic of South Africa
TEL: (021) 64 4030

RES 088-95 Printed in Italy by Aniballi Grafiche srl - Ancona 95-05 - G-800 Ref. M. - F

Roland®