Roland®

Merci et félicitations pour votre choix de la Groove Box MC-307 Roland. La MC-307 est l'évolution des toutes premières Groove Boxes, plus exploitable que jamais, vous assurant un fonctionnement amélioré en temps réel, et disposant de nouvelles fonctionnalités optimisées pour le jeu des DJ. Des possibilités sans limite peuvent être obtenues par simple édition des patterns (motifs) preset, ce qui fait de la MC-307 l'équipement groove idéal pour créer de la musique "Dance".

La MC-307 est fournie avec deux manuels : "Prise en main" et "Mode d'emploi". Ce manuel de prise en main vous aidera à rapidement apprendre le fonctionnement de base de la MC-307.

Avant d'utiliser cet appareil, veuillez lire attentivement les sections intitulées: "CONSIGNES DE SECURITE" et "REMARQUES IMPORTANTES" (Mode d'emploi : p.2, p.8).Ces sections contiennent des informations importantes concernant le bon fonctionnement de votre appareil. De plus, pour vous assurer d'avoir une bonne compréhension de chaque fonction offerte par votre nouvel appareil, le mode d'emploi doit être lu dans sa totalité. Il doit ensuite être conservé à disposition pour référence ultérieure.

groovebox MC-307

PRISE EN MAIN

Sommaire

Faire les connexions 2

Mise sous et hors tension 3

Emploi de la MC-307 4

Ecoute des divers patterns 6
Reproduction continue des patterns 6

Ajout de variations à la reproduction de patterns 8
Emploi de la fonction de neutralisation 8
Passage à un autre patch 10

Fonctions pour le jeu de DJ 12
Ajout de variations au son à l'aide des commandes 12
Coupure du son d'une plage de fréquences spécifique (Isolateur) ... 14
Effets de delay (écho) et reverb 16
Combinaison d'une platine et des BPM 17

Fonction d'ajout de phrase 18
Emploi d'un seul pad de clavier pour produire des phrases (séquence de phrases en temps réel) 18
Emploi de l'arpégiateur 19

Faire ses propres patterns 20
Création de la partie rythmique 20
Création d'une partie basse 26

Sauvegarde des patterns créés 30

Copyright © 1999 ROLAND CORPORATION
Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sous aucune forme que ce soit sans la permission écrite de ROLAND CORPORATION.

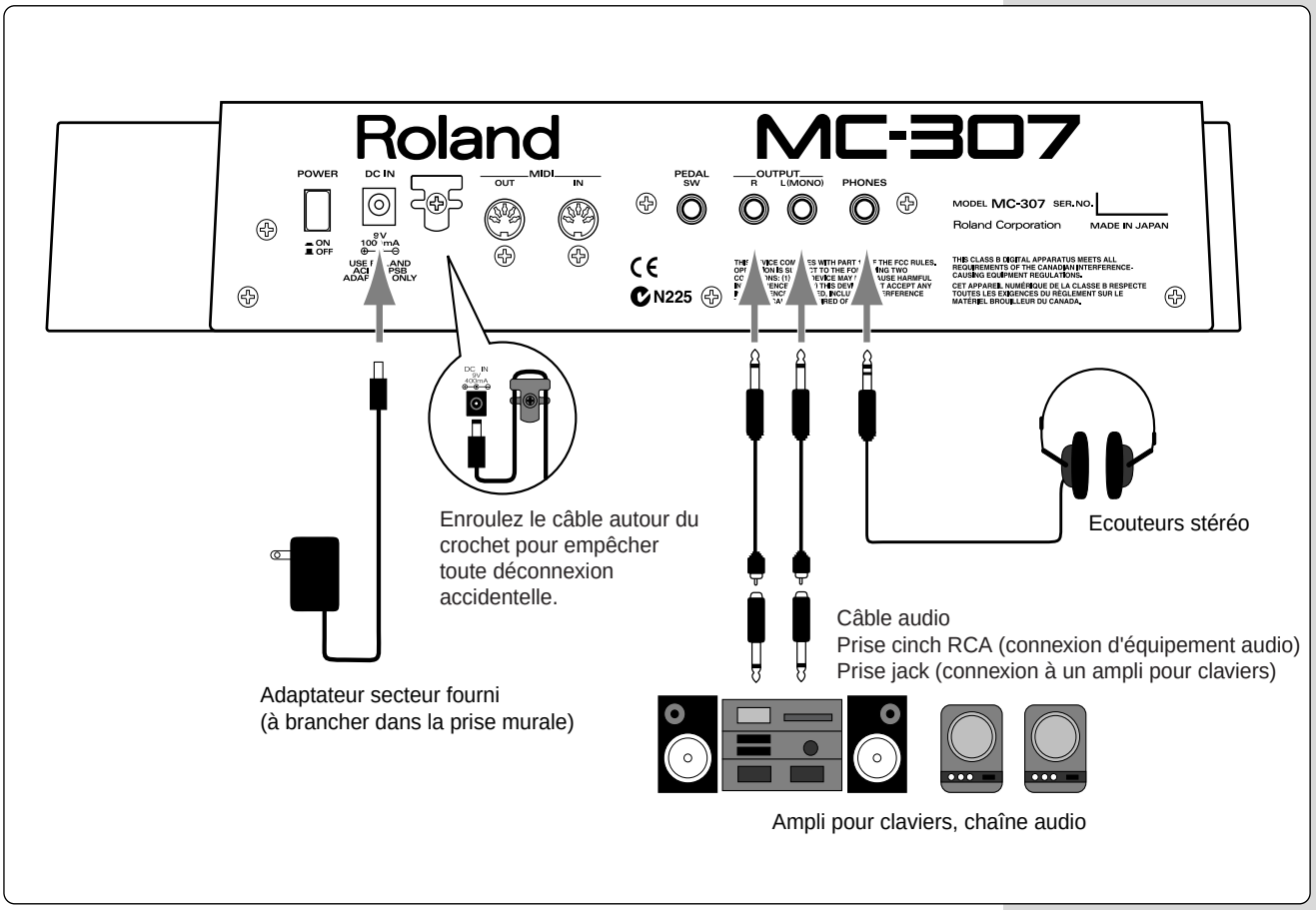
Faire les connexions

Ce qui suit décrit comment faire les connexions d'une configuration typique.

Si vous désirez connecter d'autres instruments externes, référez-vous au mode d'emploi (p.133).

* *Pour prévenir tout mauvais fonctionnements et/ou dommages causés aux enceintes ou autres appareils, baissez toujours le volume et éteignez tous les appareils avant de faire toute connexion.*

* *Veillez à n'utiliser que l'adaptateur secteur fourni. Autrement, il pourrait en résulter un mauvais fonctionnement.*



* *Pour prévenir l'interruption inopinée d'alimentation de votre unité (si l'adaptateur secteur venait à être débranché accidentellement), et pour éviter toute contrainte mécanique à la fiche de l'adaptateur secteur, enroulez le cordon d'alimentation autour du crochet prévu à cet effet, comme indiqué dans l'illustration.*

Mise sous et hors tension

Mise sous tension

Une fois les connexions terminées (p.2), mettez sous tension vos différents appareils dans l'ordre spécifié. En les allumant dans un autre ordre, vous risquez de provoquer des mauvais fonctionnements et / ou dommages aux enceintes et autres appareils.

* *Cette unité est dotée d'un circuit de protection. Un bref intervalle (quelques secondes) après la mise sous tension est nécessaire avant que le fonctionnement normal ne puisse être obtenu.*

1. Assurez-vous que la commande de volume de la MC-307 et de celle de votre système d'amplification sont en position minimale.
2. Pressez le commutateur d'alimentation en face arrière de la MC-307 pour mettre celle-ci sous tension.
3. Mettez sous tension l'ampli auquel est connecté la MC-307.
4. Montez le volume de votre ampli à un niveau approprié.
5. Pressez les pads de clavier de votre choix pour entendre du son, tout en ajustant le volume à l'aide de la commande de volume de la MC-307.

Mise hors tension (extinction)

Veillez à éteindre vos appareils dans le bon ordre.

1. Baissez la commande de volume de la MC-307, de votre ampli et de tout autre équipement pour que toutes ces commandes soient en position minimale.
2. Eteignez l'ampli auquel la MC-307 est connectée.
3. Enfin, éteignez la MC-307.

Emploi de la MC-307

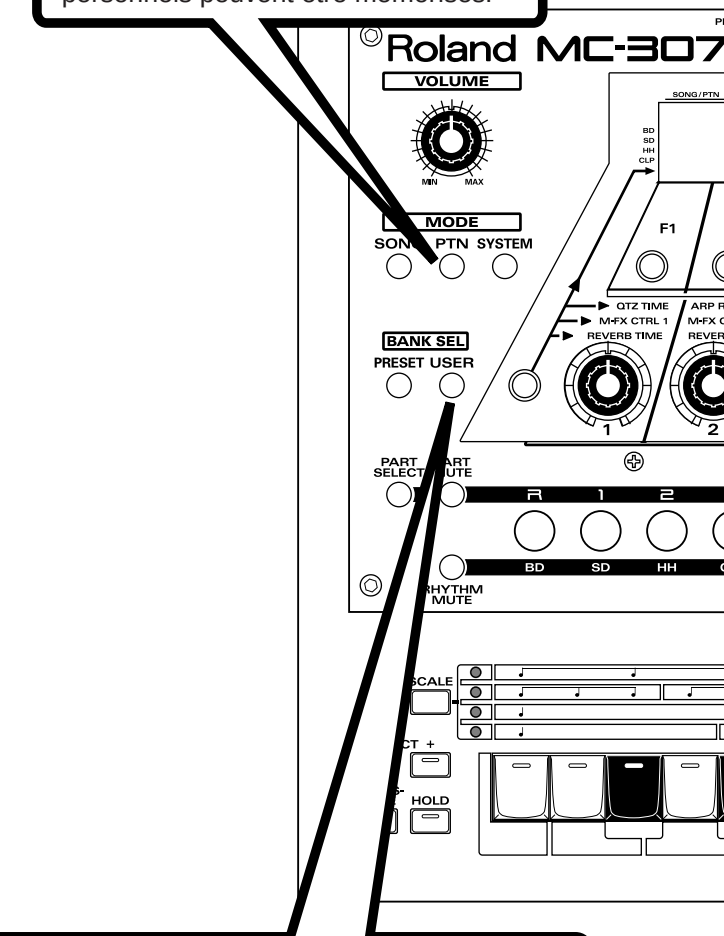
La MC-307 est une version orientée utilisateur de la Groove Box. Elle dispose de fonctions qui permettent l'emploi en temps réel, et le jeu de type DJ. Ce manuel explique les fonctions majeures de la MC-307.

Voir les pages appropriées pour en connaître le fonctionnement.

Page 6

Grand choix de patterns preset

240 patterns (motifs rythmiques) sont pré-installés, couvrant quasiment tous les types de musique "Dance". De plus, 200 patterns personnels peuvent être mémorisés.



Variété de patches

En plus des 512 patches utilisés dans la MC-505, 288 nouveaux patches dédiés ont été ajoutés à la MC-307. Des patches pour tout type de situation sont disponibles.

Page 10

Page 12

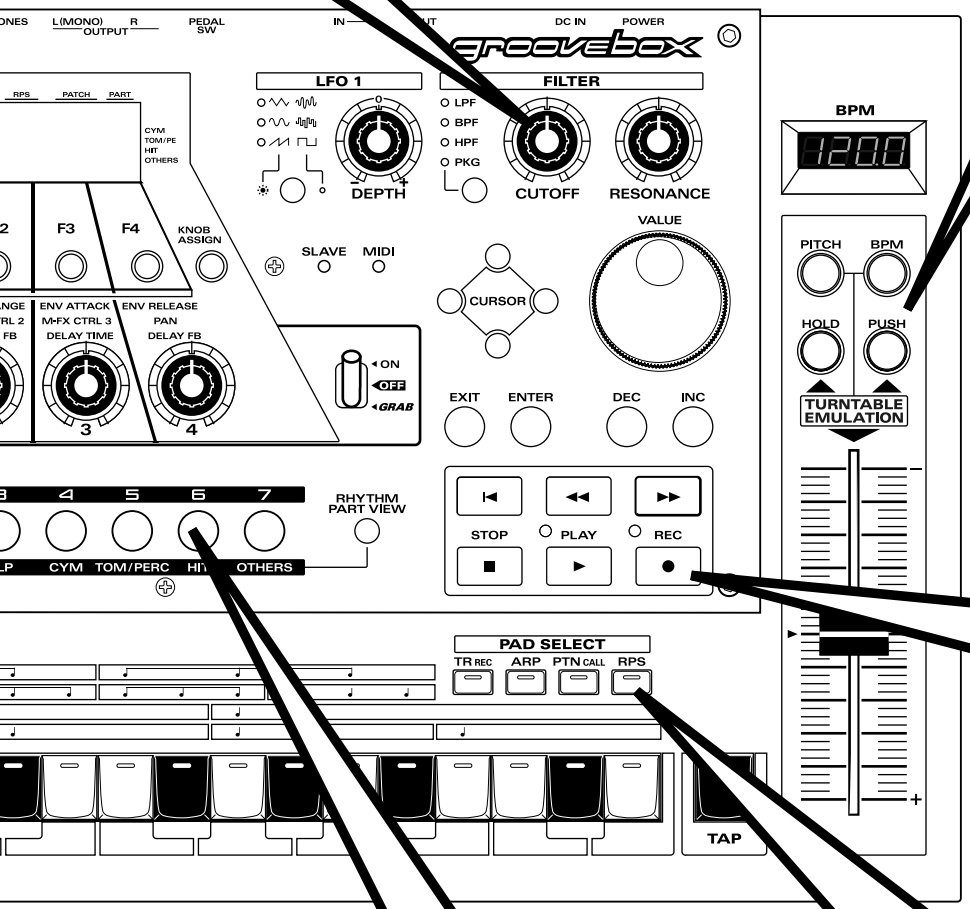
Divers commandes pour l'emploi en temps réel

Elles autorisent le changement de son en temps réel pour en faire un type d'expression musicale.

Page 17

Affichage BPM dédié et simulation de platine disque

Un afficheur indiquant seulement le tempo est fourni. Cela simplifie le fonctionnement, tout comme la recherche manuelle du début d'un morceau à l'aide d'une platine.



Page 20

Deux types de fonctions d'enregistrement

L'enregistrement en temps réel enregistre tel quel ce qui est joué sur les pads du clavier et l'enregistrement "Tr-Rec" vous permet d'enregistrer à l'aide de procédures simples pilotées par un bouton.

Bouton de neutralisation de partie pour ajouter des variations à la reproduction de patterns

Commencez un solo de piano, puis ajoutez basse et rythmique, vos compositions musicales peuvent être effectuées en temps réel.

Page 8

"RPS" et arpégiateur pour des sons plus puissants

D'attrayantes prestations en direct sont possibles par l'ajout de phrases en temps réel.

Page 18, 19

Ecoute des divers patterns

Un pattern est un motif musical constitué de 1 à 32 mesures comprenant les patches et kits rythmiques pour jusqu'à 8 parties.

La MC-307 est dotée de 240 patterns preset (pré-programmés). En plus de ceux-ci, une zone mémoire est disponible pour stocker jusqu'à 200 patterns personnels.

La procédure pour reproduire un pattern preset est expliquée ici.

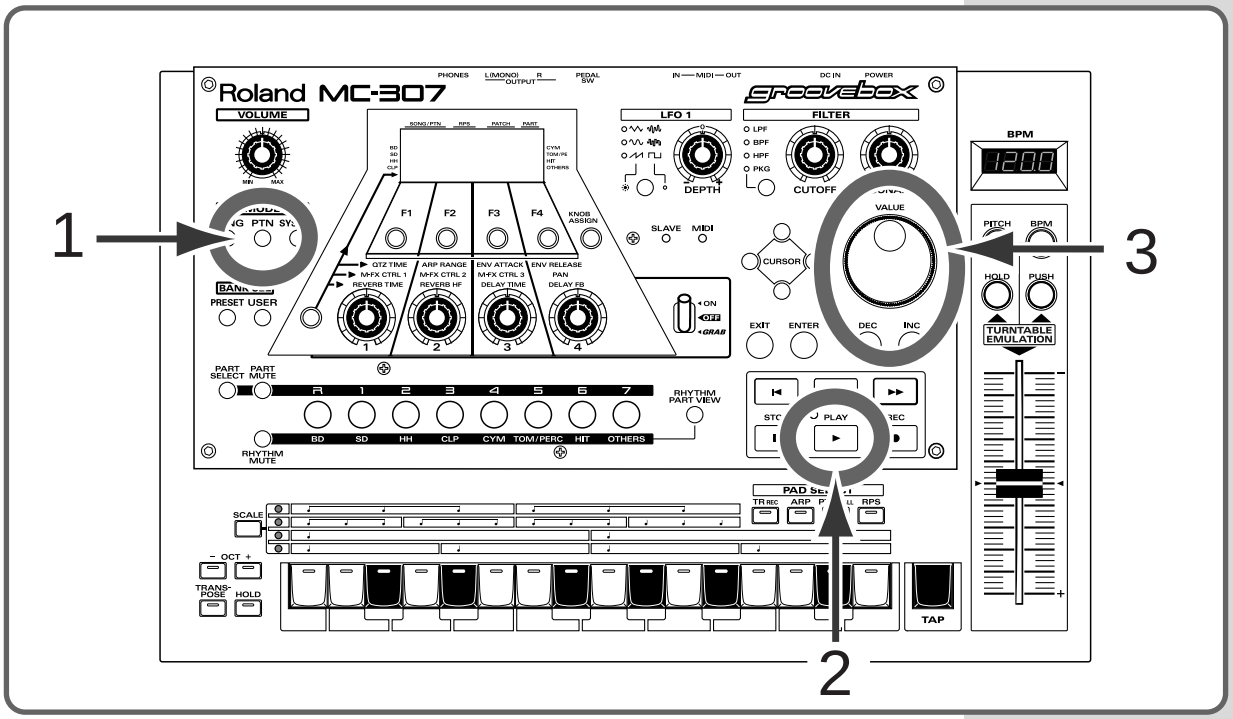
MEMO

Pour la procédure de création d'un pattern personnel (User), voir p.20.

Reproduction continue des patterns

La procédure pour faire reproduire différents patterns tout en conservant le tempo du premier pattern est expliquée ici.

Cette méthode est utile pour les prestations en direct.



Procédure

1 Pressez le bouton [PTN].

L'écran de reproduction des patterns apparaît.



2 Pressez le bouton [PLAY].

La pattern est reproduit.

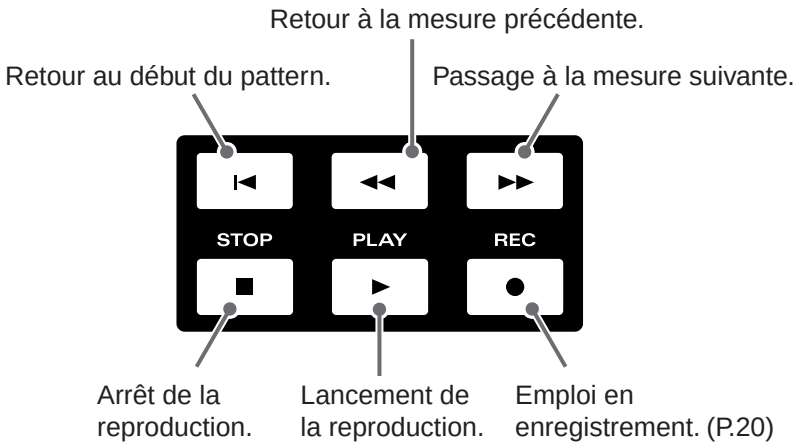
3 Avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC]/[DEC], sélectionnez le pattern à reproduire.



4 Après un instant, la reproduction passe au pattern sélectionné.

De cette façon, différents patterns peuvent être reproduits à la suite sans interruption.

Les procédures relatives à la reproduction sont accomplies à l'aide des boutons de la figure ci-dessous.



MEMO

Presser le bouton [PTN] qui apparaît dans l'écran de l'étape 3 vous permet de passer à l'affichage vous donnant le nom du pattern sélectionné.



MEMO

Les patterns preset sont classés comme suit :

P: 001 - 090 Techno
P: 091 - 142 House
P: 143 - 179 Hip Hop
P: 180 - 203 Drum'n'Bass
P: 204 - 210 BreakBeats
P: 211 - 220 Jazz,Lounge
P: 221 - 225 Reggae
P: 226 - 240 Latin

Durant la reproduction, vous pouvez presser les boutons [CURSOR (gauche), (droite)] pour sélectionner successivement le premier numéro de chaque type.

MEMO

Vous pouvez également choisir que chaque nouveau pattern appelé pour être reproduit à la suite soit joué avec son propre tempo.

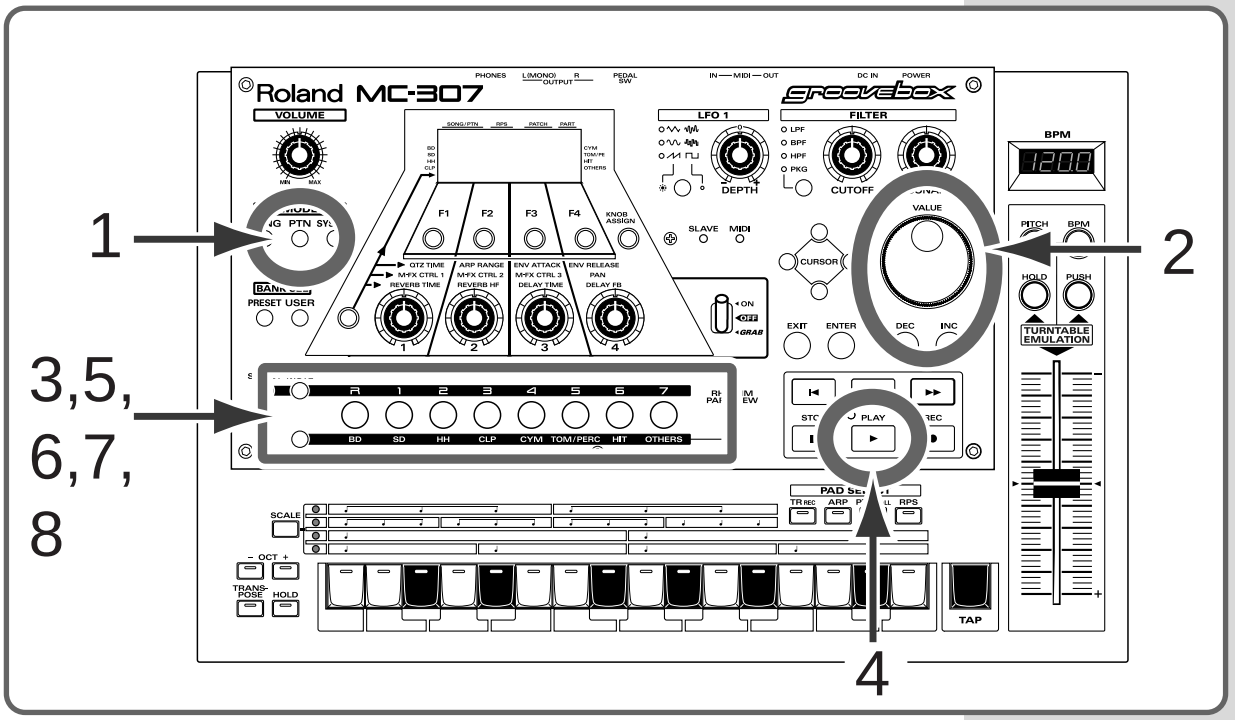
- Stoppez la reproduction, sélectionnez un pattern, puis lancez la reproduction à nouveau.
- Pressez les boutons CURSOR (droite ou gauche) durant la reproduction.

Ajout de variations à la reproduction de patterns

La MC-307 peut ajouter des variations à un pattern pendant sa reproduction. Alors que les séquenceurs classiques sont conçus pour reproduire uniquement la musique créée à l'avance, la MC-307 peut ajouter en temps réel des variations à la musique. Cela est particulièrement utile pour la musique Dance.

Emploi de la fonction de neutralisation

Utilisez la fonction de neutralisation (Mute) pour ajouter des variations à la reproduction sonore. La neutralisation est une des fonctions les plus basiques. C'est également une des techniques essentielles pour maîtriser la MC-307. Essayez de faire reproduire un pattern en style Intro.



Procédure

1 Pressez le bouton [PTN].

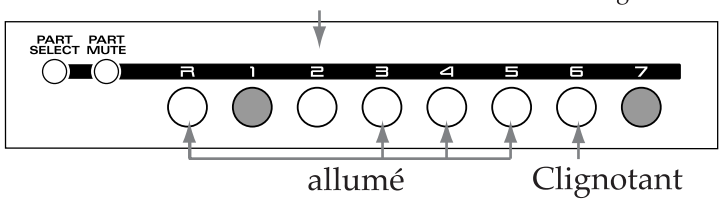
L'écran de reproduction de pattern apparaît.

2 Avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC]/[DEC], sélectionnez le pattern P: 003.

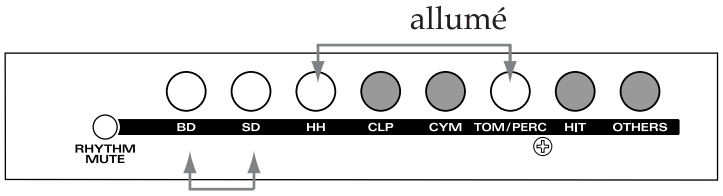
Réglez les boutons de partie [R] et [1] à [7] comme indiqué dans le schéma de la page suivante.

3 Pressez le bouton [PART MUTE], puis pressez les boutons de partie [R] et [1] à [7] comme suit.

Pressez le bouton et son indicateur commencera à clignoter



Pressez le bouton [RHYTHM MUTE], puis les boutons de partie [R] et [1] à [7] (BD, SD.... OTHER) pour leur donner la configuration suivante.



Pressez ces boutons et leurs indicateurs commenceront à clignoter

Lancez la reproduction.

4 Pressez le bouton [PLAY].

Le pattern sera reproduit en style intro.

5 Pressez le bouton [PART MUTE].

Alors, la neutralisation de partie peut être obtenue.

6 Après la reproduction de plusieurs mesures, pressez le bouton de partie [2].

La basse commence à jouer.

7 Pressez le bouton [RHYTHM MUTE].

A présent, la neutralisation d'éléments rythmiques peut être obtenue.

8 Après la reproduction de plusieurs mesures, pressez le bouton [BD] (bouton de partie [R] correspondant à la grosse caisse).

La grosse caisse (Bass Drum ou BD) est ajoutée pour plus de dynamisme.

Ceci n'est qu'un simple exemple. Des techniques de neutralisation plus complexes, employant toute une variété de déclenchements, peuvent être utilisées pour créer tout un morceau. Essayez de faire des neutralisation à différents instants à l'aide d'autres patterns.

MEMO

Chaque partie est équivalente à un instrumentiste dans un groupe ou un orchestre. Les parties 1 à 7 servent au jeu d'instruments chromatiques tels qu'un piano ou une basse, tandis que la partie R (rythmique) sert aux instruments de percussion tels qu'une batterie.

MEMO

Les boutons de partie donnent les informations suivantes:
Allumé : des données de reproduction existent,
Clignotant : neutralisé,
Eteint : aucune donnée de reproduction n'existe.
Le statut, qu'il soit allumé ou clignotant, peut être commuté par pression du bouton de partie.

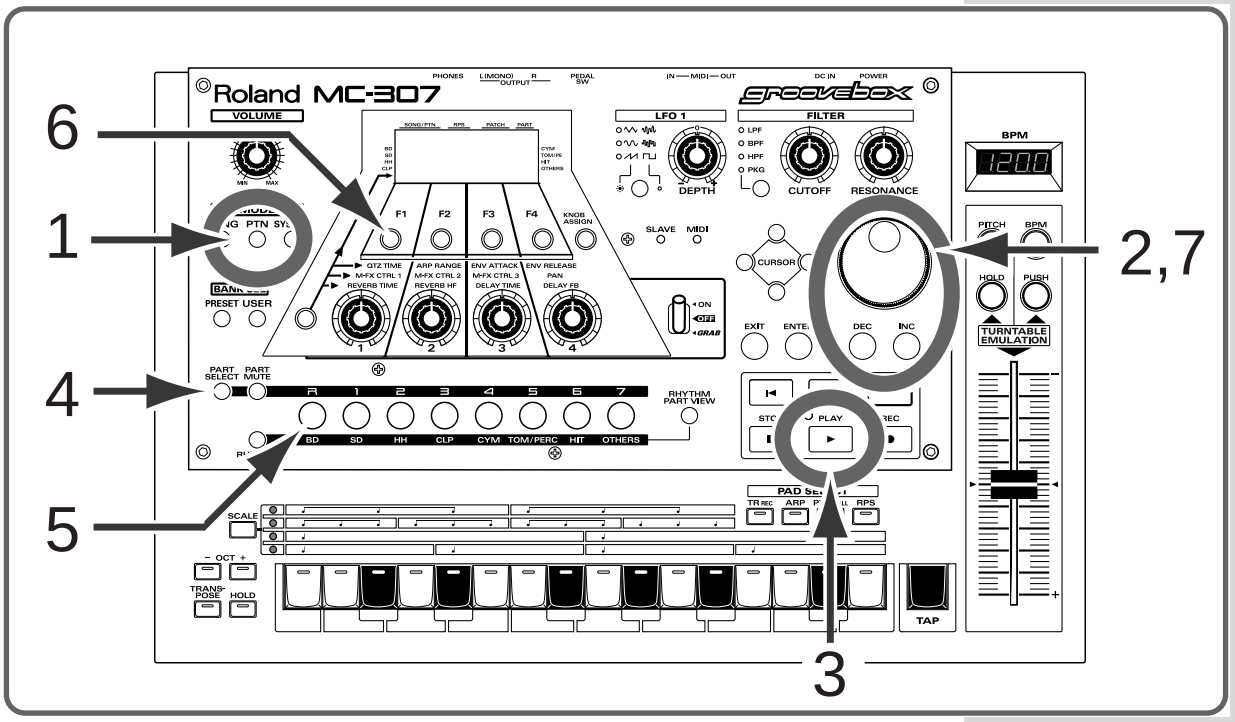
MEMO

Avec la neutralisation de kit rythmique, il est possible de neutraliser individuellement des instruments de percussion constituant la partie R. Les boutons de neutralisation sont classés comme suit:
BD: grosse caisse
SD: caisse claire
HH: charleston
CLP: claquement de main
CYM: Cymbale
TOM / PERC: TomTom / Percussion
HIT: Pêche d'orchestre / son sans bouclage
OTHERS: Autres

Passage à un autre patch

En changeant le patch (ou kit rythmique) employé dans le pattern, un son de pattern totalement différent peut être obtenu. D'abord, voyons comment le son d'un pattern change en passant en revue plusieurs patches.

Par exemple, essayons de changer le kit rythmique ici. En changeant le patch tout en faisant reproduire le pattern, la différence de son entre les patches peut être clairement entendue.



Procédure

1 Pressez le bouton [PTN].

2 A l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC]/[DEC], sélectionnez le pattern P: 003.

3 Pressez le bouton [PLAY].

La reproduction du pattern commence.

Passage à l'écran indiquant le nom des patches.

4 Pressez le bouton [PART SELECT].

Les boutons de partie [R] et [1] à [7] peuvent servir à sélectionner la partie. Le bouton de la partie actuellement sélectionnée est allumé.

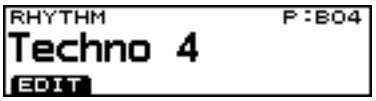
5 Pressez le bouton [R].

Le bouton [R] s'allume et la partie rythmique (partie R) est sélectionnée.

Sélection de la partie du son à faire varier.

6 Pressez le bouton [F1 (PACH)].

Le kit rythmique actuellement utilisé [P: B04 Techno4] est indiqué.



Changement pour un autre kit rythmique et reproduction.

7 Sélectionnez un autre kit rythmique avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC]/[DEC].

Par exemple, [P: A04 CR78 & Cheaps] rend le son plus léger et [P: A24 Industrial] rend le son plus lourd.

Simplement changer de patch ou de kit rythmique rend le son très différent. Cette fonction est utile pour obtenir le pattern plus proche de ce que vous avez en tête.

MEMO

Le bouton clignotant quand le bouton [PART SELECT] est pressé indique le statut de jeu. Comme le bouton clignote en fonction du contenu de la reproduction, il peut être utilisé comme référence pour la sélection de partie.

MEMO

Les boutons [R] et [1] à [7] peuvent être utilisés pour les trois fonctions suivantes:

1. Neutralisation de partie
2. Neutralisation de partie rythmique
3. Sélection de partie.

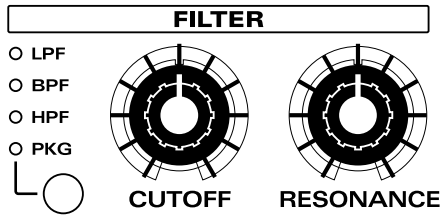
Fonctions pour le jeu de DJ

Ajout de variations au son à l'aide des commandes

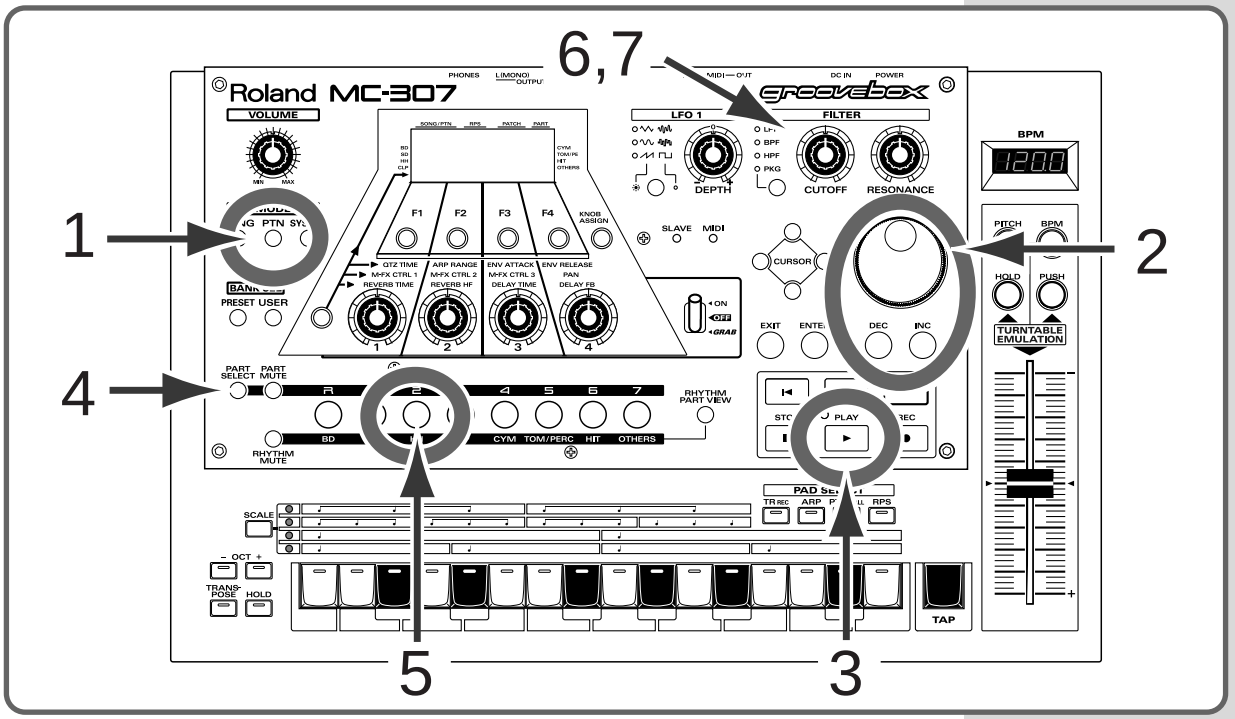
La MC-307 peut changer la façon dont les patterns jouent durant la reproduction et utiliser la version modifiée comme une expression sonore.

Essayez d'utiliser les commandes "CUTOFF" (fréquence de coupure) et "RESONANCE" (résonance) pour apprécier les variations sonores. Vous pouvez obtenir des variations sonores comparables à celles d'un synthétiseur.

Fonction de chaque commande



CUTOFF: rend le son plus brillant ou plus doux.
RESONANCE: donne au son une couleur typique d'un synthétiseur.



Procédure

1 Pressez le bouton [PTN].

L'écran de reproduction de pattern apparaît.

2 Avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC]/[DEC], sélectionnez le pattern P: 002.

3 Pressez le bouton [PLAY].

La reproduction commence

Sélectionnez la partie du son à faire varier.

4 Pressez le bouton [PART SELECT].

Les boutons de partie [R] et [1] à [7] peuvent servir à sélectionner la partie.

5 Pressez le bouton de partie [2].

Le bouton [2] s'allume et la partie 2 est sélectionnée.

Lancez la reproduction réelle.

6 Réglez la commande [RESONANCE] comme ci-dessous.



7 Faites bouger la commande [CUTOFF] comme indiqué ci-dessous.

Lors du déplacement de la commande, le son varie.



De cette façon, en déplaçant la commande pendant que le son joue, un feeling plus "groovy" peut être ajouté.

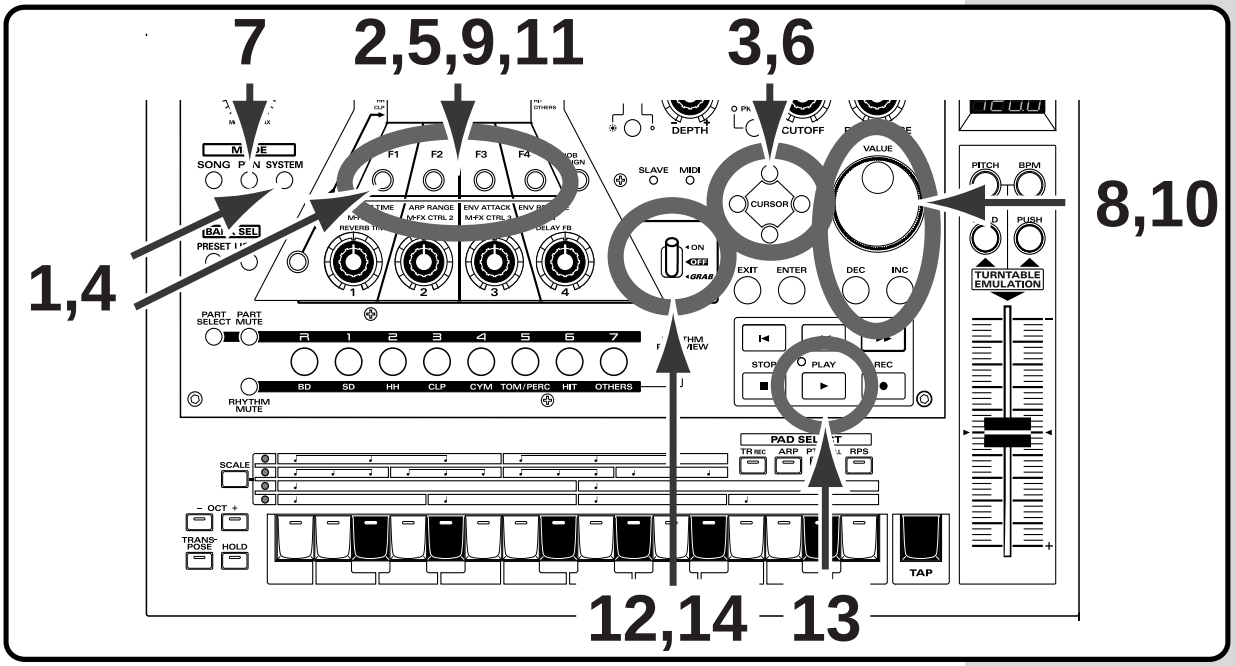
MEMO

Les boutons [R] et [1] à [7] peuvent servir pour les trois fonctions suivantes :

1. Neutralisation de partie (Part mute)
2. Neutralisation rythmique (Rhythm mute)
3. Sélection de partie (Part select)

Coupure du son d'une plage de fréquences spécifiques (Isolateur)

L'isolateur peut être utilisé pour couper une plage de fréquences spécifique. Il opère principalement de la même façon qu'un égaliseur, excepté qu'il coupe plus brutalement le son. De plus, l'isolateur peut être commuté On / Off en temps réel à l'aide du sélecteur GRAB afin de produire des effets intéressants.



Procédure

Activation de tous les effets

1 Pressez le bouton [SYSTEM] puis le bouton [F1 (SYS)].

Les éléments 1 – 4 de réglage de système s'afficheront. S'ils ne sont pas affichés, pressez [CURSOR (▲)].

2 Pressez [F1 (SND)].

L'écran SYSTEM: SOUND apparaîtra. S'il n'apparaît pas, pressez [F1 (SND)].

3 Utilisez les boutons [CURSOR] pour accéder au nom de chaque unité d'effets et réglez-les toutes sur "ON".

Faites les réglages pour que le sélecteur GRAB agisse.

4 Pressez le bouton [SYSTEM] puis le bouton [F1 (SYS)].

Les éléments 1 – 4 de réglage de système s'afficheront. S'ils ne sont pas affichés, pressez [CURSOR (▲)].

5 Pressez le bouton [F2 (LCD)] puis le bouton [F3 (GRAB)].

L'écran SYSTEM: GRAB apparaîtra.

6 Utilisez les boutons [CURSOR] pour accéder au nom de chaque unité d'effet et réglez M-FX sur "ON", REVERB et DELAY sur "OFF".

MEMO

Avec les réglages de l'étape 6, M-FX peut être piloté par le sélecteur GRAB, et reverb et delay seront toujours activés quelle que soit la position du sélecteur GRAB.

Sélection d'un pattern

C'est un pattern qui a été réglé pour que M-FX s'applique à toutes les parties.

7 Pressez le bouton [PTN].

8 Utilisez la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC] pour sélectionner "P: 065 Dream Trance 2".

Comme type M-FX , sélectionnez "Isolator".

9 Pressez [F2 (STUP)], puis pressez [F4 (M-FX)].

L'écran "M-FX TYPE:" apparaît.

10 Utilisez la molette [VALUE] ou le bouton [INC / DEC] pour sélectionner "25 ISOLATOR".

11 Pressez [F4 (PRM)] pour accéder à l'écran de réglage de l'effet Isolator. Réglez LOW GAIN et MID GAIN sur "0" et HIGH GAIN sur "127".

MEMO

Les réglages de l'étape 11 ne permettent qu'aux hautes fréquences de rester.

A présent, essayons d'utiliser le sélecteur.

12 Réglez le sélecteur [GRAB] en position OFF.

13 Pressez le bouton [PLAY].

Le pattern commencera sa reproduction.

MEMO

Le sélecteur GRAB peut être utilisé sur la reverb, le delay et le multi-effets (M-FX) employés sur le pattern. Essayez de passer à un autre pattern et voyez comment le sélecteur GRAB l'affecte.

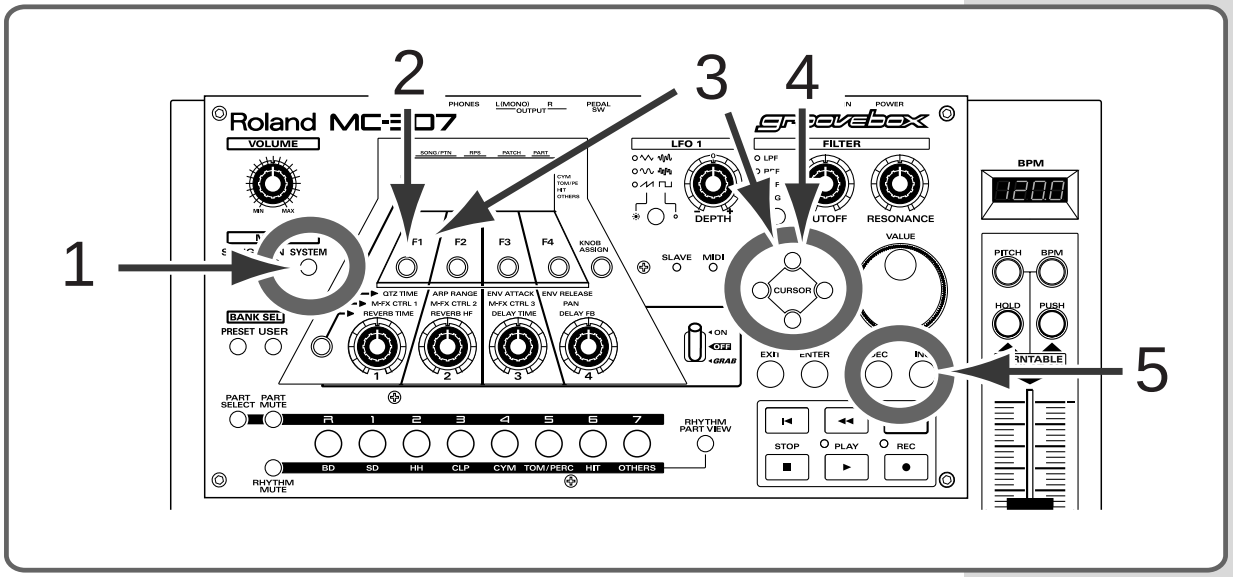
14 En mesure avec le tempo de reproduction, déplacez répétitivement le sélecteur en position "GRAB", et relâchez-le pour qu'il revienne en position OFF.

Lorsque le sélecteur est maintenu en position "GRAB", l'isolateur ne laisse entendre que la plage des hautes fréquences de l'interprétation. Si le sélecteur est ramené en position ON, l'isolateur reste actif.

Effets de delay (écho) et reverb

Ces effets servent à apporter ampleur et espace au son.

Essayez de comparer les sons de pattern avec et sans les effets reverb et delay.



Procédure

Avant de commencer, sélectionnez le pattern P: 154 et arrêtez sa reproduction.

1 Pressez le bouton [SYSTEM].

2 Pressez le bouton [F1 (SYS)].

L'écran de sélection de réglage de système apparaît.

3 Affichez "1 SOUND, FX SW / TUNE" à l'aide du bouton [CURSOR (▲)], puis pressez le bouton [F1 (SND)].

Ce processus affiche l'écran dans lequel "REVERB SW" se trouve. Si l'écran n'apparaît pas, pressez [F4 (▲)] plusieurs fois jusqu'à ce que l'écran s'affiche.

4 Placez le curseur sur "REVERB SW".

Ce paramètre peut être commuté en effet delay à l'aide de "DELAY SW".

5 Commutez On / Off l'effet avec le bouton [INC / DEC].

Le bouton INC active l'effet et le bouton DEC le désactive.

Pressez le bouton [EXIT] pour retourner à l'écran de reproduction de pattern, puis pressez [PLAY] pour écouter les sons du pattern.

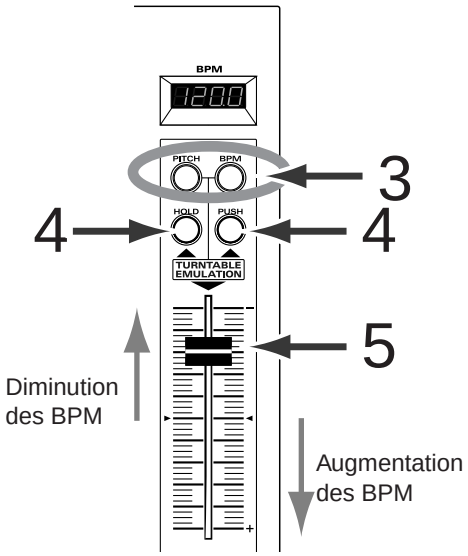
MEMO

La MC-307 a également une fonction multi-effets (M-FX) pour encore plus d'effets.

Pour des détails, voir le mode d'emploi (p. 46).

Combinaison d'une platine et des BPM

La MC-307 possède un curseur **TURNTABLE EMULATION (émulation de platine)**, comme un lecteur enregistreur, pour le réglage de tempo (BPM), des boutons **TURNTABLE HOLD/PUSH (arrêt/poussée)** qui ont les mêmes effets que d'arrêter et de faire tourner la platine. Ils permettent le lancement et l'alignement du tempo durant la reproduction sur platine.



Procédure

1 Lancez la reproduction avec la platine.

2 Lancez la reproduction avec la MC-307.

3 Assurez-vous que les boutons [PITCH] et [BPM] sont allumés.

S'ils sont éteints, pressez-les pour les allumer.

4 Si la reproduction de la MC-307 est plus lente que celle de la platine, pressez le bouton [PUSH] pour accélérer l'interprétation. Si la reproduction de la MC-307 est plus rapide que celle de la platine, pressez le bouton [HOLD] pour ralentir l'interprétation.

5 Déplacez le curseur pour régler le tempo (BPM).

Monter le curseur diminue les BPM et l'abaisser les augmente. Ramener le curseur en position de détente médiane fait retrouver le tempo d'origine.

6 Répétez les étapes 4 - 5 pour synchroniser la platine avec la MC-307.

MEMO

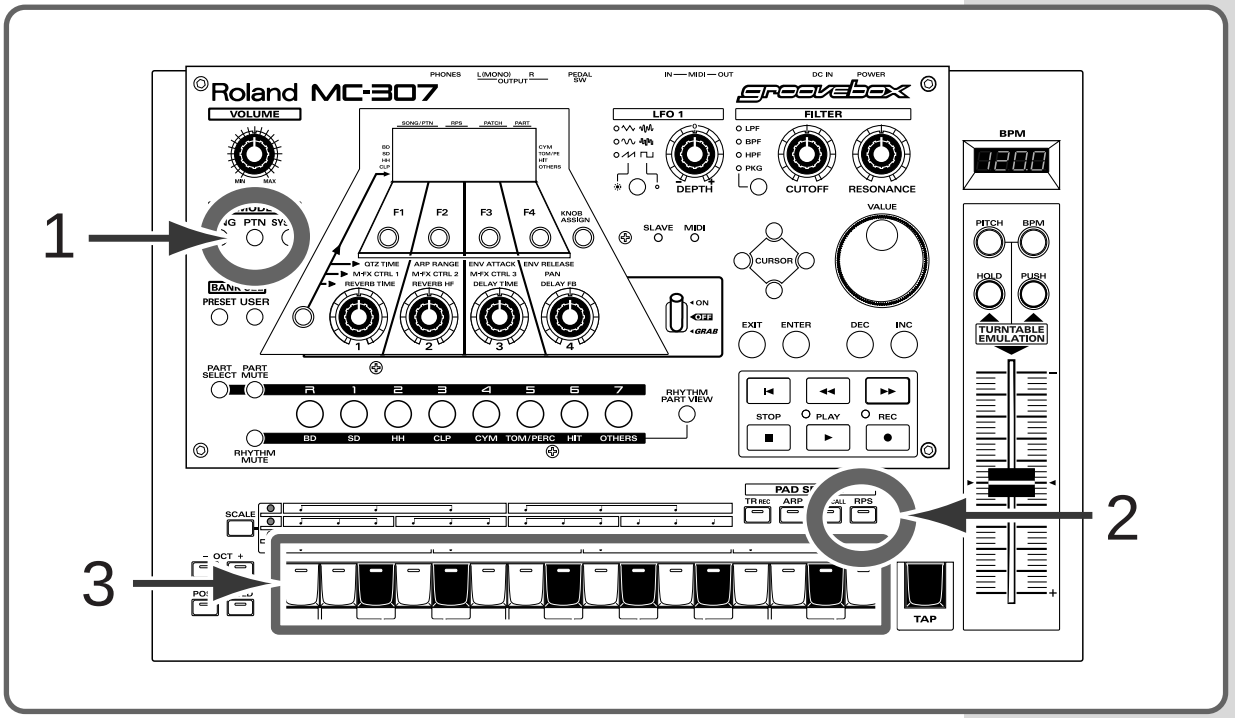
N'allumer que le bouton [PITCH] à l'étape 3 entraîne le seul changement de la hauteur. Lorsque seul [BPM] est allumé, seul le tempo (BPM) change.

Fonction d’ajout de phrases

La MC-307 peut ajouter des phrases au son de la partie du pattern reproduit.

Emploi d’un seul pad de clavier pour produire des phrases (séquence de phrases en temps réel)

La fonction RPS (Real-time Phrase Sequencing ou séquence de phrases en temps réel) sert à changer le fonctionnement des pads du clavier qui n’agissent plus normalement. A la place, les boutons fonctionnent comme boutons de lancement de reproduction de phrases. La fonction RPS est utile non seulement pour ajouter des phrases au pattern reproduit, mais également pour des interprétations autonomes.



Procédure

1 Pressez le bouton [PTN].

L’écran de reproduction de pattern apparaît. Faites reproduire le pattern comme nécessaire (P.6).

2 Pressez le bouton [RPS].

L’indicateur du bouton s’allume pour indiquer que la fonction RPS est activée et que les pads de clavier fonctionnent maintenant comme commandes de RPS.

3 Pressez un pad de clavier.

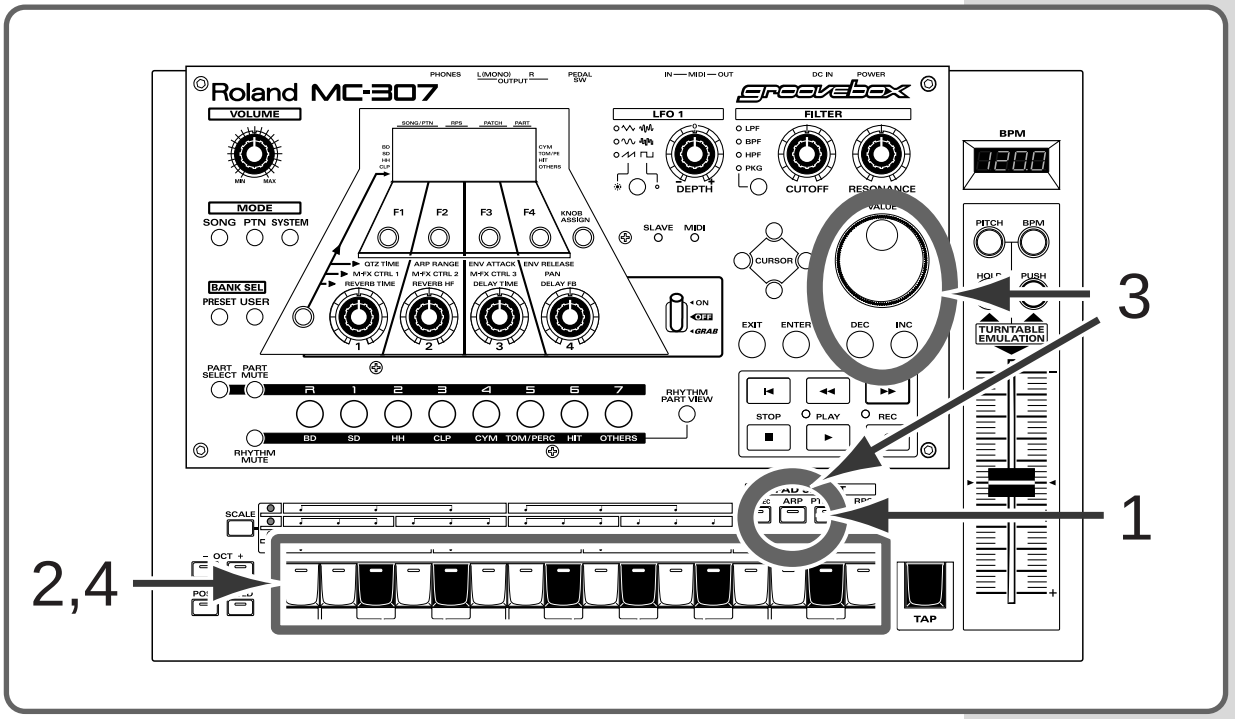
Le pattern est reproduit. Vérifiez quelle phrase est assignée à chaque pad.

MEMO

Il y a 60 ensembles RPS (patterns assignés aux 16 pads du clavier) au total. Pour sélectionner un ensemble RPS, tenez enfoncé le bouton [RPS] et faites votre choix avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].

Emploi de l'arpégiateur

La fonction arpégiateur déclenche des arpèges par simple enfoncement d'un pad de clavier. Généralement, pour jouer avec le clavier, il vous faut presser les touches appropriées en mesure avec le rythme. En utilisant l'arpégiateur, toutefois, le rythme est automatiquement retenu, même lorsqu'un accord est tenu enfoncé.



Procédure

1 Pressez le bouton [ARP].

L'arpégiateur est activé.

2 Pressez un accord à l'aide des pads de clavier.

La phrase d'arpège utilisant les notes de l'accord pressé commence à jouer.

Essayez d'écouter un autre style d'arpège.

3 En tenant enfoncé le bouton [ARP], utilisez la molette [VALUE] ou le bouton [INC]/[DEC] pour sélectionner un autre type d'arpège.

4 Pressez un accord à l'aide des pads du clavier.

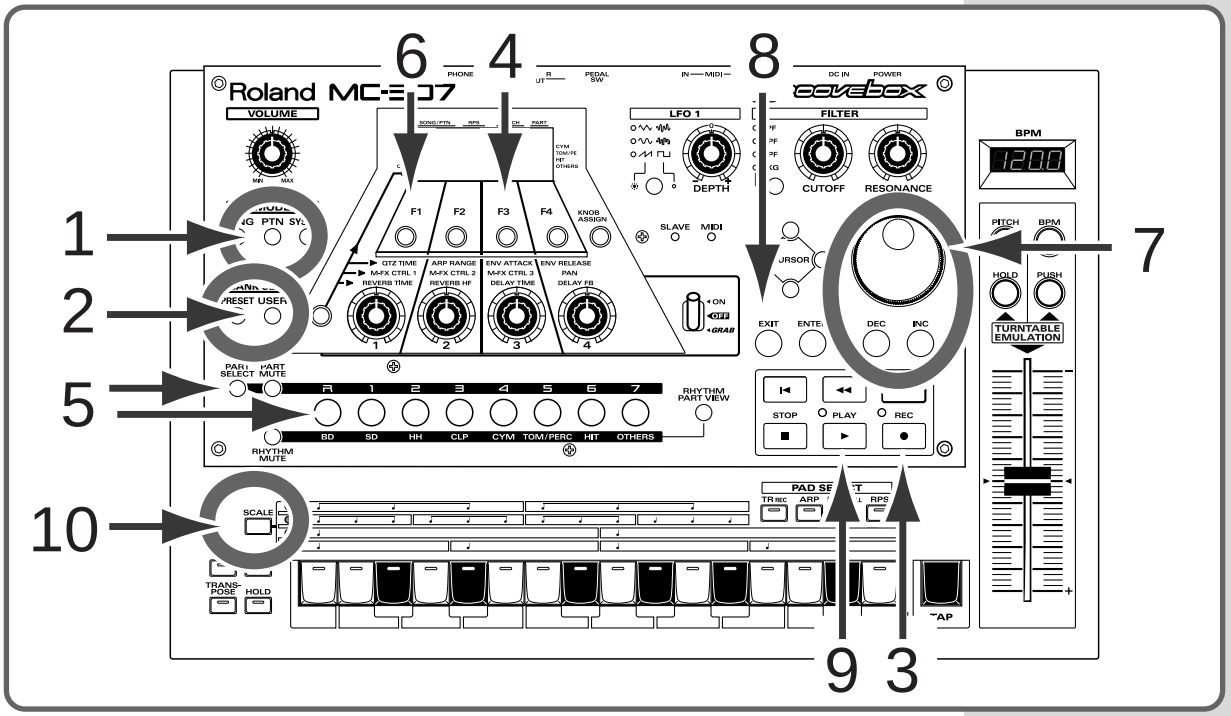
Une autre phrase arpégiée commence à jouer.

Faire ses propres patterns

La MC-307 permet de créer ses propres patterns et de les mémoriser. Des deux méthodes d'enregistrement disponibles avec la MC-307, essayons celle intitulée "TR-REC". TR-REC est une méthode d'enregistrement qui vous permet de créer des phrases très simplement juste par pression de boutons.

Création de la partie rythmique

D'abord, essayons de créer une simple phrase de partie rythmique.



Procédure

1 Pressez le bouton [PTN].

L'écran de reproduction de pattern apparaît.

2 Sélectionnez un pattern personnel ou User Pattern (U: 001 - 200.)

Préparez-vous à l'enregistrement.

3 Pressez le bouton [REC].

L'écran "REC MODE SELECT" apparaît.

4 Pressez le bouton [F3 (TR-REC)].

L'écran d'attente TR-REC apparaît.

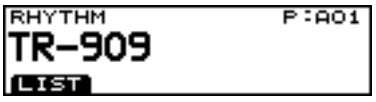
5 Pressez d'abord le bouton [PART SELECT] puis pressez le bouton [R].

La partie rythmique est sélectionnée.

D'abord, sélectionnez un kit rythmique.

6 Pressez le bouton [F1 (PACH)].

Le nom du kit rythmique actuellement sélectionné s'affiche.



7 Sélectionnez un kit rythmique à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC]/[DEC].

8 Pressez le bouton [EXIT] pour retourner à l'écran d'attente d'enregistrement.

Préparation de la MC-307 à l'enregistrement.

9 Pressez le bouton [PLAY].

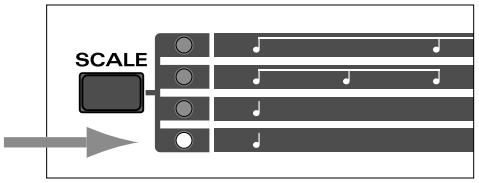
L'écran d'enregistrement apparaît et l'unité est prête pour la programmation de parties rythmiques.



— Réglez la MC-307 pour qu'elle reçoive des données de doubles-croches. —

10 Pressez le bouton [SCALE] plusieurs fois jusqu'à ce que la diode la plus basse s'allume.

Cela autorise la programmation de notes avec une précision d'une double-croche.



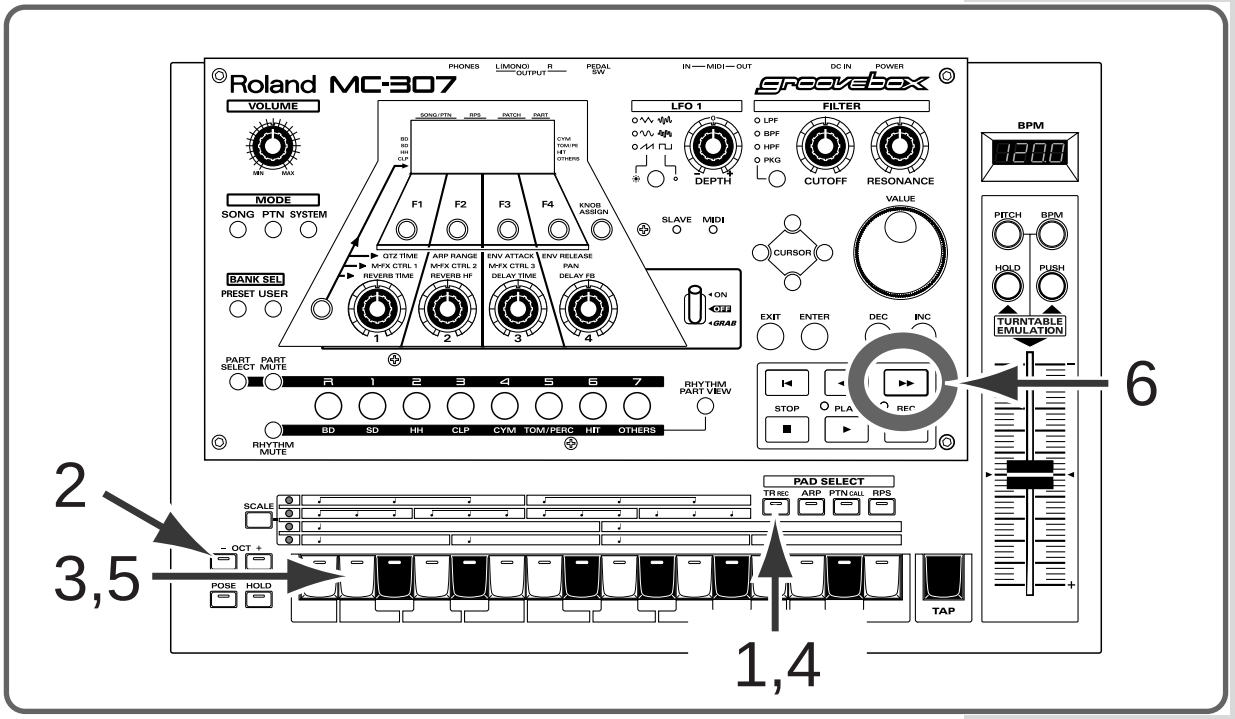
MEMO

Il est également possible de sélectionner le kit rythmique à l'avance dans l'écran de reproduction de pattern.

MEMO

Un seul pad de clavier est équivalent en terme d'intervalle à une double-croche. Par conséquent, dans cet exemple, une note peut être programmée à chaque pas d'une double-croche.

Maintenant, le mode TR-REC est prêt.
Dans ce qui suit, essayons d'enregistrer la grosse caisse.



Sélection du son rythmique à programmer.

1 Pressez le bouton [TR-REC], pour éteindre sa diode.

Cela désactive l'enregistrement des données, même si un pad de clavier est pressé, et vous fait passer à la fonction permettant de sélectionner le son rythmique à programmer.

2 Pressez le bouton [OCT (-)] deux fois.

3 Pressez le pad de clavier [2].

L'indication de numéro de note à l'écran passe à C2. A présent, c'est la grosse caisse (C2) qui est sélectionnée comme son rythmique à programmer.

Si l'affichage ne change pas pour C2, pressez [OCT(- / +)] plusieurs fois jusqu'à ce que cela soit le cas.

MEMO

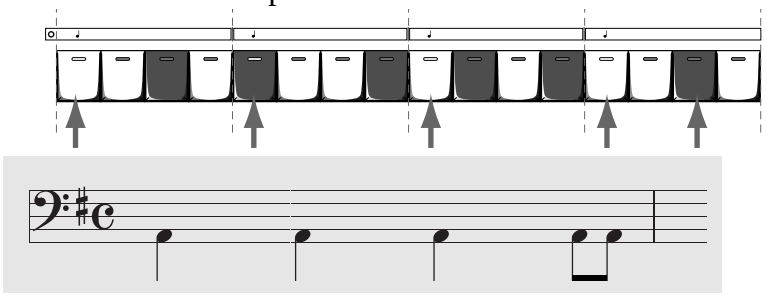
En sélectionnant un autre numéro de note à l'étape 3, la note sélectionnée (le son rythmique) peut être enregistrée.

4 Pressez le bouton [TR-REC] encore une fois pour activer son indicateur.

Les pads de clavier fonctionnent alors comme marqueurs d'intervalle et sont prêts à enregistrer à nouveau.

Essayez d'enregistrer le son rythmique sélectionné.

5 Pressez les pads de clavier marqués d'une flèche dans le schéma ci-dessous pour allumer leurs indicateurs.



La programmation de la première mesure est maintenant terminée. La grosse caisse programmée se fera entendre.

Programmation des mesures suivantes de la même façon.

6 Pressez le bouton [►►].

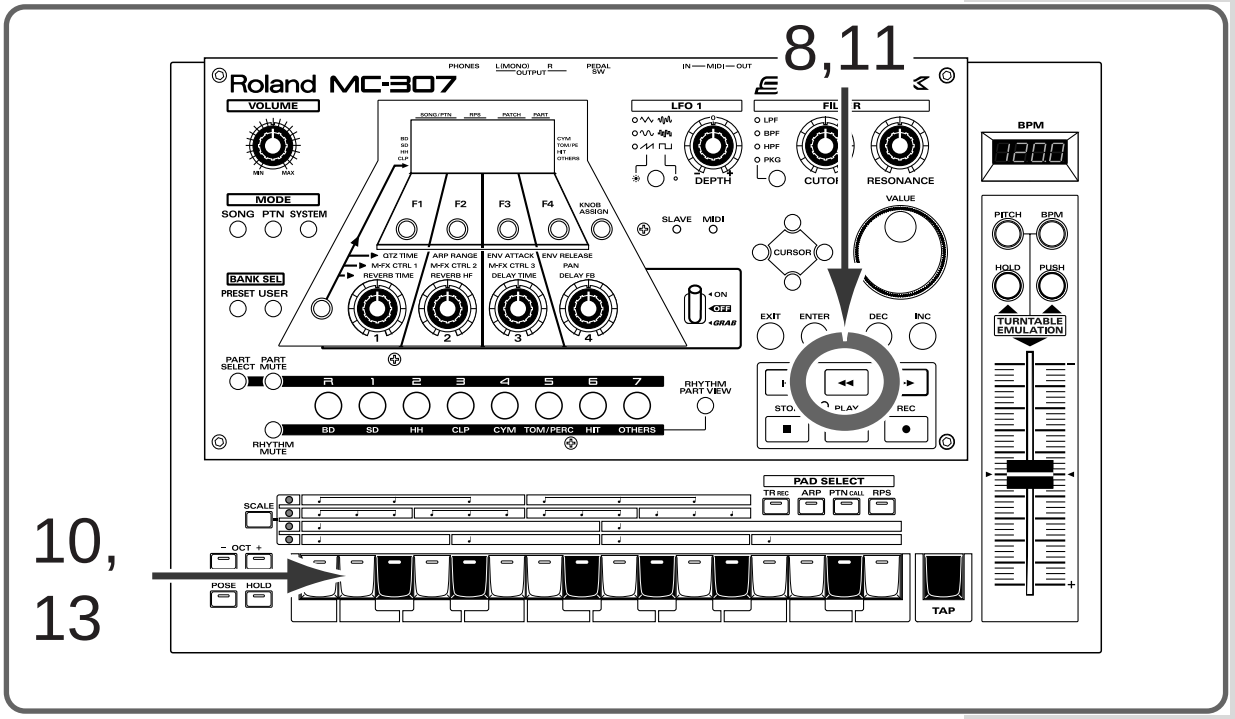
Les pads de clavier sont prêts à la programmation de la seconde mesure.

7 Programmez la grosse caisse de la même façon que pour la procédure 5.

Poursuivez vos programmations jusqu'à ce que la quatrième mesure soit terminée.

Après avoir terminé la programmation de la grosse caisse dans les quatre premières mesures, essayez ensuite de programmer la charleston. Répétez les procédures 1 à 7.

Programmation de la charleston fermée.



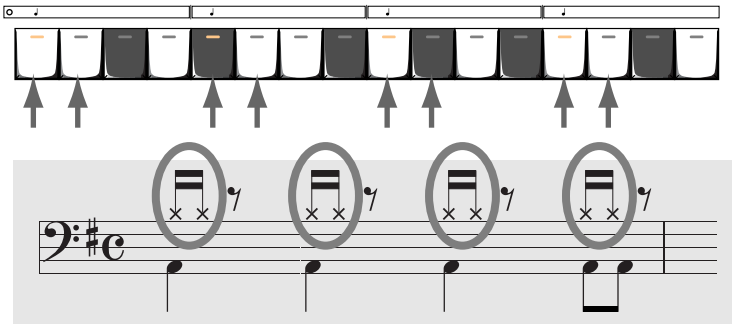
8 Pressez le bouton [◄◄] plusieurs fois pour revenir à la programmation de la première mesure.

Contrôlez cela en observant l'affichage de mesure à l'écran.



9 Sélectionnez "F#2" (le numéro de note correspondant à la charleston fermée) avec le pad de clavier en suivant les procédures 1 à 4.

10 Pressez les pads de clavier marqués d'une flèche dans le schéma suivant pour activer leurs indicateurs.

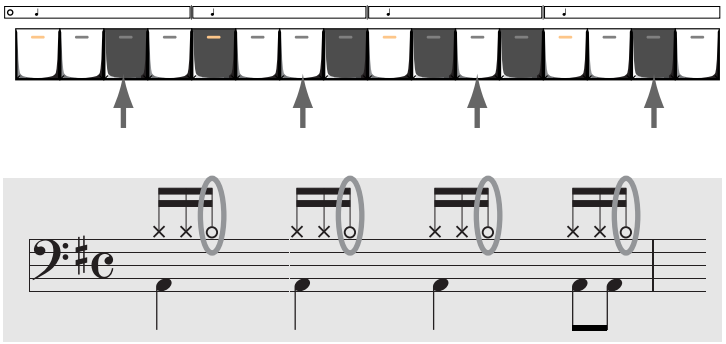


Enfin, programmez la charleston ouverte.

11 Pressez le bouton [◄◄] plusieurs fois pour revenir à la programmation de la première mesure.

12 Sélectionnez “A#2” (le numéro de note de la charleston fermée) du pad de clavier en suivant les procédures 9 à 10.

13 Pressez les pads de clavier marqués d’une flèche dans le schéma ci-dessous pour allumer leurs indicateurs.

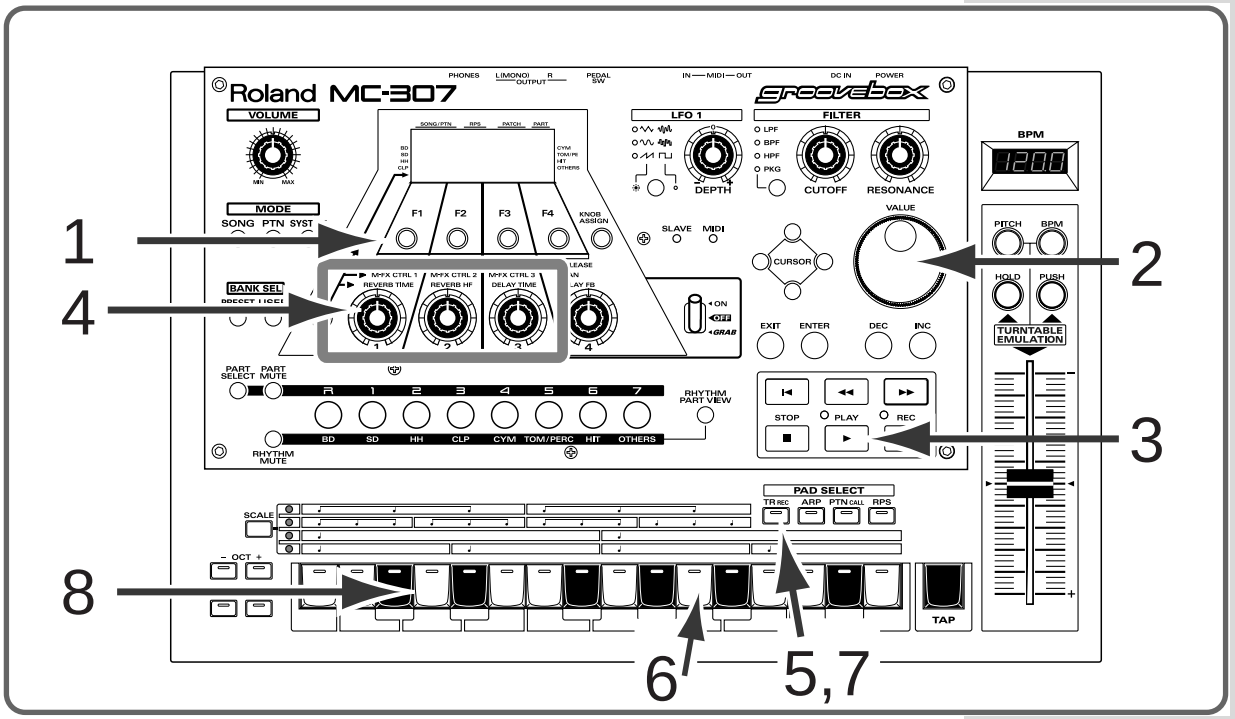


L’enregistrement de la partie rythmique se fait de cette façon. Lorsque toutes les mesures sont enregistrées, pressez [STOP].

Comme vous pouvez maintenant le voir, TR-REC est une méthode d’enregistrement efficace qui vous permet non seulement d’accomplir l’enregistrement sans vous soucier d’une quelconque justesse de mise en place, mais vous permettant de plus de contrôler les résultats de votre programmation à tout instant. Avec l’enregistrement de la partie basse expliquée ci-après, des différentes hauteurs de note (scale) peuvent être ajoutées aux phrases enregistrées par la méthode TR-REC pour peaufiner votre enregistrement. Essayez l’enregistrement de la partie basse pour maîtriser le mode TR-REC.

Création d'une partie basse

Ensuite, créons la partie basse en programmant d'abord celle-ci à une hauteur constante (cela se fait de la même façon que pour la partie rythmique). Puis ajoutons la hauteur voulue pour chaque note afin de terminer cette partie.



Procédure

Préparez l'enregistrement à l'aide de la même procédure que dans les étapes 3 à 5 pour l'enregistrement de la partie rythmique (p. 20).

Sélection du patch de basse.

1 Pressez le bouton [F1 (PACH)] puis [F1 (LIST)].

2 Sélectionnez un patch avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC]/[DEC] (p. 21).

Puis, décidez du détail des notes à programmer.

3 Pressez le bouton [PLAY].

L'écran d'enregistrement apparaît et l'unité est prête à enregistrer.



MEMO

P:A078 à P:A127 sont des patches de basse. Pour des détails, voir le mode d'emploi (p. 21; p. 155).

4 Utilisez la commande [2] pour sélectionner la dynamique de programmation, sélectionnez les notes à programmer à l'aide de la commande [3], puis ajustez la longueur de celle-ci à l'aide de la commande [4].

- La commande [2] sert à la sélection de la dynamique de programmation.
- La commande [3] sert à sélectionner le type de note, tel que croche, etc. (nous allons le régler ici sur une valeur d'une croche)
- La commande [4] sert à ajuster la durée réelle (style de jeu) de la note dans une plage de 5 à 200% par rapport à la note théoriquement sélectionnée avec la commande [3].

Les programmations faites avec les commandes [2] et [4] sont visualisées par la longueur de la barre à l'écran.

Ensuite, spécifiez la hauteur à laquelle les notes seront programmées.

5 Pressez le bouton [TR-REC] pour éteindre son indicateur.

Une fois l'indicateur [TR-REC] éteint, les pads de clavier peuvent servir à spécifier la hauteur à laquelle les notes seront programmées.

6 Pressez le pad [11].

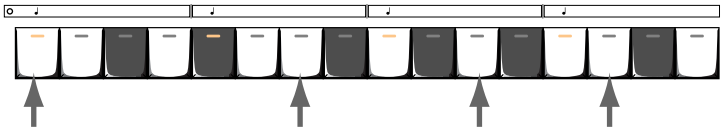
L'indication de numéro de note à l'écran passe sur A1. A présent A1 (la1) est sélectionné comme hauteur à laquelle les notes seront programmées. Si A1 ne peut pas être sélectionné, pressez [OCT (- / +)] plusieurs fois jusqu'à ce que cela soit le cas.
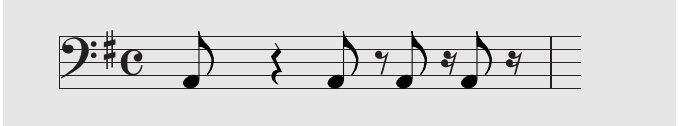
7 Pressez [TR-REC] à nouveau pour activer son indicateur.

Les pads du clavier fonctionnent à nouveau comme indicateurs d'instant de déclenchement de note dans la mesure et sont prêts à l'enregistrement.

Programmez les notes.

8 Pressez les pads de clavier représentés par un flèche dans le schéma ci-dessous pour allumer leurs indicateurs.





Les notes sont programmées dans la première mesure aux instants spécifiés.

MEMO

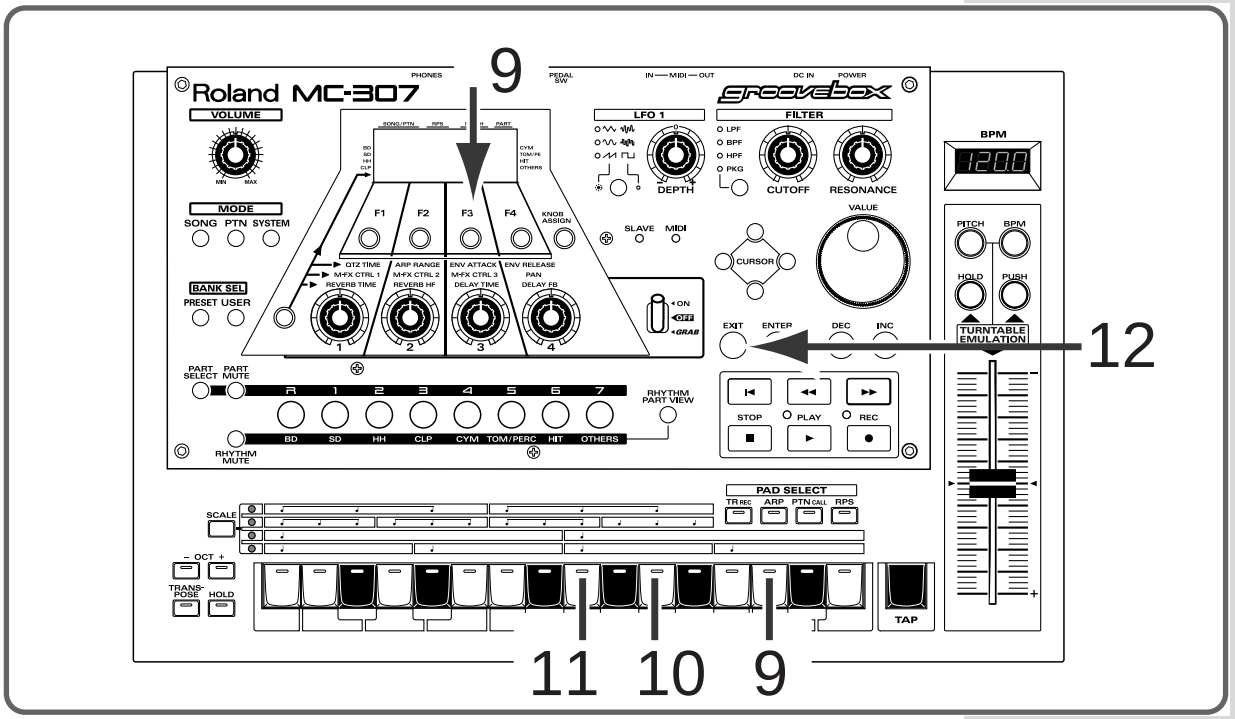
La hauteur est exprimée par une lettre et un chiffre, tel que C4. C correspond à "do" et il est suivi de D, E, F, G, A, B pour ré, mi, fa, sol, la, si. Le chiffre après la lettre indique l'octave. Par exemple, la note une octave au-dessous de A2 est A1.

MEMO

En mode TR-REC préalablement expliqué pour la partie rythmique, les pads de clavier étaient utilisés comme des représentants des divisions de la mesure. En mode TER-REC de la partie basse, les pads de clavier servent également de clavier normal pour spécifier la hauteur.

C’est la même chose que pour la programmation de la partie rythmique. Jusqu’à présent, les procédures sont essentiellement les mêmes que celles pour la méthode TR-REC d’enregistrement de la partie rythmique. Contrairement à la partie rythmique, toutefois, la partie basse nécessite que ses éléments changent de hauteur. Dans ce qui suit, essayez de changer la dernière note programmée de A1 en C2 Une fois que vous maîtrisez cela, vous pouvez manier la méthode TR-REC avec facilité.

Changement de la hauteur de la dernière note.



9

En tenant enfoncé le bouton [F3 (VIEW)], pressez le bouton [14] du pad de clavier.

Cette procédure sert à changer la hauteur de la dernière des quatre notes programmées. Durant cette procédure l’écran ressemblera à celui ci-dessous. Les pads de clavier fonctionnent maintenant comme des sélecteurs de hauteur.
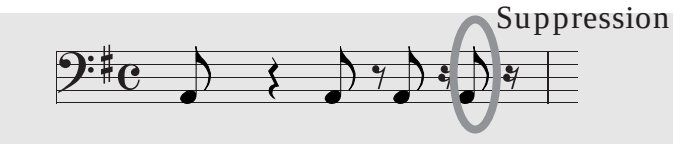


MEMO

Si le pad de clavier [11] n’était pas déjà allumé lorsque vous êtes passé à l’étape 10, pressez les boutons [OCT (-)(+)] suffisamment pour qu’ils s’allument.

— Effectuez l'étape 8 de la p.26 pour supprimer le dernier son programmé. —

10 Pressez le pad de clavier [11], pour l'éteindre.

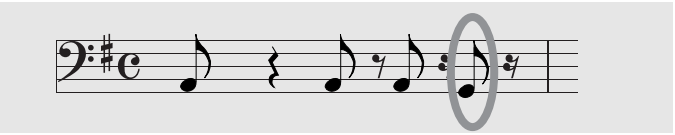
Le son "A1" programmé à l'étape 7 sera supprimé.



A la place du son supprimé, programmez la note "G1".

11 Pressez le pad de clavier [9], et vérifiez que son indicateur est allumé.

G1 est programmé à la place de A1, supprimé à l'étape 10.



12 Pressez le bouton [EXIT] pour quitter l'écran de changement de hauteur.

Passez à la seconde mesure en pressant le bouton [▶▶] et accomplissez l'enregistrement des 2e, 3e et 4e mesures de la même façon que pour la première. Lorsque toutes les mesures ont été enregistrées, pressez [STOP].

Cela termine l'enregistrement de la partie basse.

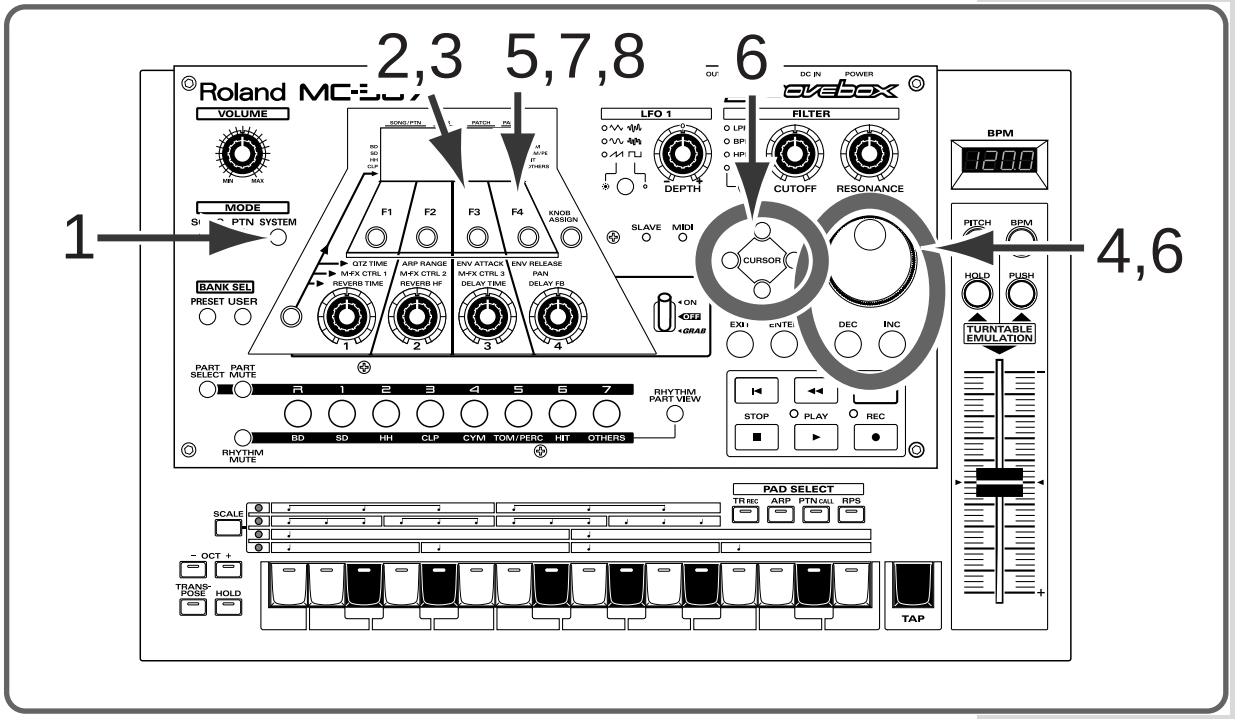
MEMO

Si le pad de clavier [11] n'était pas déjà allumé lorsque vous êtes passé à l'étape 10, pressez les boutons [OCT (-)(+)] suffisamment pour qu'ils s'allument.

Sauvegarde des patterns créés

NOTE

Si vous aimez le pattern que vous venez de créer, vous pouvez le sauvegarder. Si vous n'accomplissez pas la sauvegarde, toutefois, tous les patterns que vous aurez créés seront effacés lors de l'extinction de la MC-307.



Procédure

Affichage de l'écran de sauvegarde.

1 Pressez le bouton [SYSTEM].

2 Pressez le bouton [F3 (WR)].

Un écran dans lequel vous pouvez sélectionner les données à sauvegarder apparaîtra.

3 Pressez le bouton [F3 (PTN)].

L'écran "PATTERN WRITE" (écriture de pattern) apparaît. Le pattern à sauvegarder est affiché sur la ligne supérieure et le numéro et le nom du pattern sous lequel se fera la sauvegarde sont donnés dans la ligne inférieure.

Choix du pattern de destination

4 A l'aide de la commande [VALUE] ou des boutons [INC] / [DEC], sélectionnez le numéro de pattern dans lequel votre pattern sera sauvegardé.



5 Pressez le bouton [F4 (WR)].

L'écran de programmation de nom de pattern apparaît.

Nommez le pattern.

6 Sélectionnez les caractères à l'aide des boutons [CURSOR (▲/▼)] et le nom du pattern à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].



7 Pressez le bouton [F4 (OK)].

Le message de confirmation "ARE YOU SURE?" (Etes-vous sûr?) apparaît.

Accomplissez la sauvegarde.

8 Pressez le bouton [F4 (EXEC)] pour exécuter la sauvegarde ou au contraire le bouton [F3 (EXIT)] pour l'annuler.

MEMO

Si un pattern a déjà été sauvegardé dans le numéro de pattern que vous avez sélectionné pour la sauvegarde, ce premier pattern sera supprimé puisque remplacé par le nouveau. Aussi, veillez à bien choisir un pattern que vous acceptez de supprimer.

Biographie

B.U.S [Build Up Swing]

Okada Hideki, né en 1966, a commencé en 1995 avec une unité japonnaise de House garage nommée Swell Emotion [disque DOHB/Epic], est un talent créatif hautement reconnu en musique House.

Il signa un contrat avec le label Paratone, et sortit un album en projet solo "B.U.S." Ses œuvres ont été entendues à la radio et à la télévision et ont été jouées par DJ TOMO, YO-C, DJ Shinkawa et autres.

Il est également actif comme producteur pour l'album solo de YO-C. C'est un des créateurs House dont on parle le plus aujourd'hui au Japon, en partie grâce à ses remix très réussis en 1998 de Debra Morgan et du groupe "Every Little Thing".

Kent Sasaki DJ KENT

DJ/Producteur du groupe Yotsukaido Nature. En plus de jouer dans des clubs, ses activités comprennent des remix pour des artistes japonnais et étrangers. Il est actuellement impliqué dans la production d'albums pour Sugar Soul et U.N.K.L.E.

HEIGO TANI

A commencé à travailler comme DJ en 1985. Ensuite, en plus de son travail de DJ, il s'est totalement impliqué dans l'écriture et l'édition de morceaux, et autres essais musicaux. De plus, collaborant avec WADA, un des DJ Techno les plus connus du Japon dans les groupes techno, et House "Co-Fusion" et "ATOM", il a produit de nombreux disques vinyle 33 tours sous des labels japonnais, allemands, américains et autres. En septembre 1998, Japan Sublime Records a lancé "COFU", le premier album original du duo sous le nom "Co-fusion".

Soulmates Graphica

Une unité constituée de programmeurs, designers et DJ. A l'origine, ils fonctionnaient comme un groupe de House à séquences, mais avec le développement du web, ils ont élargi leurs activités pour y inclure Internet. Ils sont également engagés dans la production de flyers pour des événements en clubs, vidéos et directions artistiques. Les trois membres sont Yuji Suzuki, "Ani" Hironobu Fujiyoshi, et "Isa" Isamitsu Fujiyoshi. Chacun des trois est DJ et designer autant que programmeur.

YOJI BIOMEHANIKA

Les gens l'appelle le maître de l'Hard Energy. Bien que basé à Osaka, son champ d'activité reste le monde. Yoji est respecté par la scène Hard Energy du monde entier. Il a composé pour de nombreux labels tels que DOS OR DIE et 3LANKA en Allemagne et CHOCI'S CHEWNS au Royaume-Uni. En 1999, il a fondé son propre label, "Hellhouse", et fait une entrée fracassante sur la scène Hard Energy de Londres. Il a également fait des remix pour des labels essentiels de la scène Energy anglaise tels que DP, MOHAWK, et MOM, et a également fait des remix au Japon pour DJ 19 et NISH.

Cet été, son label Hellhouse a sorti sa seconde production "SEDUCTION", entraînant un flux de demandes de licence de la part des labels du monde entier et attirant énormément d'attention sur lui.

Naoki "GigBag" Matsuura

Naoki a commencé son activité musicale en 1983 durant son passage à l'université. Comme bassiste, il a participé à de nombreuses prestations en direct et en studio. Ensuite, il a interrompu ses prestations d'interprète et a commencé à créer des données MIDI et à travailler comme producteur. Aujourd'hui, il est président et producteur de Prest Ltd., qui produit de la musique informatique et autre contenu numérique.

Sumie "Sue" Furuhashi

Née en 1973, Sue s'est d'abord intéressée à la musique numérique lorsqu'elle a rencontré un clavier permettant la programmation pas à pas de séquences. A l'université, elle a formé une unité rap à base de séquenceurs et un duo a capella basé sur magnétophone multipiste. Actuellement, elle travaille comme assistante chez Prest. Ltd. et fournit des compositions informatiques à base de programmations à des groupes musicaux.

MASA

Masa a commencé son activité musicale au début des années 80 et au milieu des années 90 s'est produit en direct aussi bien au Japon qu'en dehors. En 1994, il a sorti un single sous le label allemand GAIA et en 1996, un album "Just Inside" sous le label allemand East-West. Il est également présent dans de nombreuses compilations. En 1999, il a sortie "Walk In Space" sous le label britannique QUBE, et le morceau décalé "You Are Not Who You Are" d'Equinox.

Lorsque ce DJ psychadélique à la croisée des genres vient aux manettes, la totalité de la piste entre en transes.

http://www.tk.xaxon.ne.jp/~masak/

Cappadocia Productions

Des bricoleurs de son électronique basés au Japon.

Egalement actifs comme unité de prestations artistiques sous le nom GIGAHERTZ.

Egalement impliqués dans le développement de produits tels que la gamme MC Roland.

E-mail:RXN00541@nifty.ne.jp

Tatsuya Kanamori

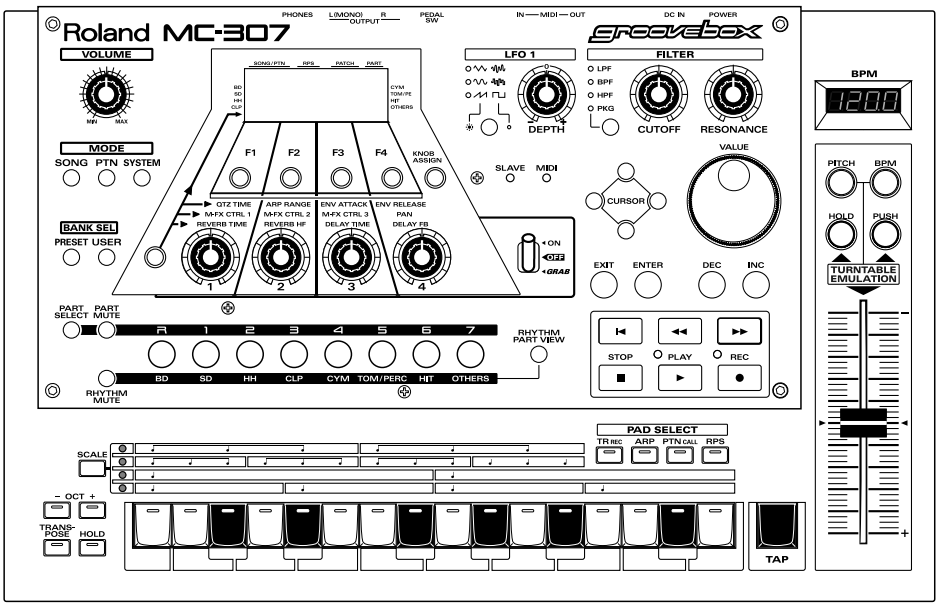
Cet artiste DJ dirige deux labels techno japonnais majeurs : Subvoice et Housedust. En plus de succès sous son propre label, il est également très actif sous de nombreux labels d'autres pays. Très demandé pour des prestations de DJ et sonorisations, non seulement au Japon, mais également partout ailleurs, il apparaît fréquemment dans de nombreux festivals et concerts majeurs.

groovebox

MC-307

MODE D’EMPLOI

Avant d’utiliser cet appareil, veuillez lire attentivement les sections intitulées: “CONSIGNES DE SECURITE” et “REMARQUES IMPORTANTES” (Mode d’emploi : p.2, p.8). Ces sections contiennent des informations importantes concernant le bon fonctionnement de votre appareil. De plus, pour vous assurer d’avoir une bonne compréhension de chaque fonction offerte par votre nouvel appareil, le mode d’emploi doit être lu dans sa totalité. Il doit ensuite être conservé à disposition pour référence ultérieure.



Copyright © 1999 ROLAND CORPORATION
Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de ROLAND CORPORATION.

CONSIGNES DE SECURITÉ

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

A propos des symboles ⚠ Avertissement et ⚠ Précaution

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

A propos des symboles

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

OBSERVEZ TOUJOURS CE QUI SUIT

⚠AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser cette unité, veillez à lire les instructions ci-dessous et dans le mode d'emploi.

- N'ouvrez pas l'unité ou son adaptateur et n'accomplissez aucune modification interne.

- N'essayez pas de réparer l'unité, ni de remplacer ses éléments internes (sauf si ce manuel vous donne des instructions spécifiques pour cela). Faites faire toute intervention par votre revendeur, un service de maintenance qualifié ou le distributeur Roland (voir Informations).

- N'utilisez pas et ne stocker pas l'unité dans des lieux :
  - Sujets à des températures extrêmes (comme au soleil dans un véhicule fermé, près d'un conduit de chauffage ou encore sur un appareil de chauffage)
  - Moites (salles de bains, buanderies, sur des sols mouillés)
  - Humides
  - Exposés à la pluie
  - Poussiéreux
  - Sujets à de hauts niveaux de vibration.

- Assurez-vous que l'appareil soit toujours placé sur un plan sûr et stable. Ne le posez jamais sur un stand incliné et qui pourrait basculer.

- N'utilisez que l'adaptateur secteur fourni avec cette unité. Assurez-vous que la tension électrique de votre installation correspond bien à celle indiquée sur l'adaptateur. D'autres adaptateurs peuvent employer une polarité différente ou bien être conçus pour une autre tension et leur emploi pourrait causer mauvais fonctionnements, dommages ou chocs électriques.

⚠AVERTISSEMENT

- Evitez d'endommager le cordon d'alimentation. Ne le tordez pas excessivement, ne marchez pas dessus, ne placez aucun objet lourd dessus, tc. Un cordon endommagé peut facilement devenir la cause d'un choc ou d'un incendie. N'employez jamais un cordon après qu'il ait été endommagé.

- Cette unité, seule ou en combinaison avec un ampli et des écouteurs ou des enceintes, peut produire des niveaux sonores risquant d'entraîner une perte auditive permanente. Ne l'employez pas durant de longues périodes à fort niveau de volume ni à un niveau inconfortable. Si vous ressentez une perte auditive ou des bourdonnements d'oreille, cessez immédiatement toute utilisation et consultez un spécialiste de l'audition.

- Ne laissez aucun objet (élément inflammable, pièce, épingle, etc.) ou liquide d'aucune sorte (eau, soda, etc.) pénétrer dans l'unité.

- Eteignez immédiatement l'unité, débranchez de la prise murale l'adaptateur et contactez le SAV de votre revendeur, un service de maintenance Roland qualifié ou le distributeur Roland le plus proche (voir page Informations) lorsque :
  - L'adaptateur, le cordon d'alimentation ou la fiche ont été endommagés
  - Des objets sont tombés dans l'unité ou du liquide s'est répandu à l'intérieur
  - L'unité a été exposée à la pluie (ou d'une façon ou d'une autre a été mouillée)
  - L'unité ne semble pas fonctionner normalement ou montre une altération de ses performances

⚠AVERTISSEMENT

- Dans les maisons où vivent de petits enfants, un adulte doit veiller à ce que l'enfant puisse suivre les règles d'emploi sans danger de l'unité.



- Protégez l'unité des chocs violents (ne la laissez pas tomber).



- Ne faites pas partager au cordon d'alimentation de l'unité une prise murale avec un nombre excessif d'autres unités. Soyez particulièrement attentif avec des multiprises. La puissance totale utilisée par tous les appareils connectés ne doit jamais excéder la puissance (watts / ampères) de la multiprise. Une demande excessive peut augmenter la température du câble et même entraîner une fusion.



- Avant d'utiliser l'unité dans un pays étranger, contactez votre revendeur , un service de maintenance qualifié ou le revendeur Roland le plus proche (voir page Informations).



⚠ CAUTION

- L'unité et l'adaptateur secteur doivent être placés de façon à ce que leur position n'interfère pas avec leur propre ventilation.



- Saisissez toujours la fiche ou le corps de l'adaptateur secteur lors du branchement au secteur ou à l'unité



- Si l'appareil doit resté inutilisé durant une longue période, déconnectez l'adaptateur secteur de la prise murale.



- Evitez de pincer cordons et câbles. De plus, tous les cordons et câbles doivent être placés hors de portée des enfants.



- Ne montez jamais sur l'unité et ne la surchargez d'aucun objet lourd.



- Ne saisissez jamais le cordon d'alimentation ni ses fiches avec des mains humides lorsque vous le branchez ou le débranchez d'une prise murale ou de ses unités.



- Avant de déplacer l'unité, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale et débranchez tous les câbles des autres appareils externes.



- Avant de nettoyer l'unité, éteignez-la et débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale (Prise en main p. 2).



- Si la foudre est annoncée dans la région, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale.



Sommaire

REMARQUES IMPORTANTES 8

Fonctions de la MC-307 9

Description externe 10

Face avant....10
Face arrière....12

Chapitre 1 Introduction à la MC-307 13

Structure de base de la MC-307....13
La section séquenceur....13
La section générateur de sons 13
La section de commande....14
Sauvegarde des réglages 14
Procédures de base communes aux fonctions générales de la MC-307....14
Changement des valeurs....14
A propos de la partie supérieure de l'affichage 14
Annulation de la procédure précédente (Undo / Redo)....15
Contrôle visuel du contenu de la partie rythmique (Rhythm Part View)....15
Réglages de métronome....16
Restauration des réglages d'usine (FACTORY RESET)....16

Chapitre 2 Bases de la reproduction de pattern 17

Fonctions de base des patterns....17
Reproduction des patterns....17
Changement de tempo (BPM....18
Neutralisation de parties et sons rythmiques....19
Transposition durant la reproduction....20
Sélection des sons....21
Sélection de patch / kit rythmique....21
Sélection d'un patch par catégorie....21
Changement des réglages de chaque partie....22
Sauvegarde d'un pattern....23

Chapitre 3 Variation lors de la sauvegarde de pattern 24

Reproduction avec les pads du clavier....24
Transposition de la tessiture du clavier par octave (Octave Shift)....24
Emploi avec une platine (Turntable Emulation)....25
Qu'est-ce que la fonction Turntable Emulation?....25
Synchronisation de la platine et du tempo (BPM) 25
Changement du son avec les commandes durant la reproduction (Modification en temps réel)...26
Sélection de la partie sujette à modification....26
Changement de la brillance du son (CUTOFF) 26
Ajout de caractère au son (RESONANCE)....27
Application de changements cycliques au son (LFO 1) 27
Changement d'autres paramètres (commandes assignables) 28
Reproduction en arpège (Arpeggiator)....31
Qu'est-ce qu'un arpégiateur (Arpeggiator)?....31
Emploi de l'arpégiateur....31
Sélection du style d'arpège....31
Faire des réglages plus détaillés....32
Sauvegarde des réglages d'arpège (Arpeggio Write)....34
Modification du groove d'un pattern (Play Quantize)....34
Correction d'inexactitudes rythmiques (Grid Quantize)....34
Ajout de "swing" au rythme (Shuffle Quantize)....35
Donner un groove au rythme (Groove Quantize)....35
Appel de pattern depuis les pads de clavier (Pattern Call)....37

Emploi de la fonction Pattern Call....37
Référencement d'un pattern set....37
Sauvegarde d'un pattern set....37
Reproduction de phrases depuis les pads de clavier (RPS)....38
Qu'est-ce que le RPS (Real-time Phrase Sequencing)? 38
Emploi des pads de clavier pour faire reproduire les patterns....38
Association de phrases aux pads du clavier....39
Configuration d'une partie pour RPS....40
Sauvegarde des réglages d'un RPS Set....41

Chapitre 4 Réglages des effets.... 42

Reverb 42
Commutation On / Off de la reverb....42
Réglage du volume de reverb pour chaque partie (Part Reverb Level)....42
Faire des réglages détaillés....42
Delay (Ajoute de l'écho au son)....44
Commutation On / Off du delay....44
Réglage du volume du delay pour chaque partie (Part Delay Level)....44
Faire des réglages détaillés....44
Multi-Effets (M-FX)....46
Commutation On / Off du multi-effets....46
Application du multi-effets pour chaque partie (Part M-FX Switch)....46
Sélection du type de multi-effets....47
Définition en détail des paramètres 48
Commutation On / Off en temps réel d'une fonction d'effet
(Comment utiliser le sélecteur GRAB)....62
Qu'est-ce que le sélecteur GRAB?....62
Positions du sélecteur GRAB....62
Comment utiliser le sélecteur GRAB pour piloter une fonction d'effet....62

Chapitre 5 Création de vos propres patterns et morceaux..... 63

Créer vos propres patterns....63
Enregistrement de votre musique telle que vous la jouez (enregistrement en temps réel) ..63
Sélection d'un patch 64
Enregistrement des changements de tempo (BPM)....67
Enregistrement de données programmées en séquence....68
Edition individuelle de données de jeu (Edition microscopique)....72
Procédure de base....72
Données musicales traitées en mode Microscope....72
Modification des valeurs de données de jeu....74
Insertion de données musicales (Insert Event)....74
Suppression de données musicales (Delete Event)....75
Déplacement de données musicales (Move Event)....75
Visualisation des seules données de jeu voulues (View Filter)....75
Edition de patterns (Pattern Edit)....76
Copie d'une portion de pattern (Copy)....76
Effacement de données indésirables (Erase)....77
Effacement de mesures indésirables (Delete Measure)....78
Insertion de mesures vierges (Insert Measure)....79
Transposition de la hauteur (Transpose)....79
Modification de la longueur des notes (Change Velocity)....80
Modification de la durée réelle de note (Change Gate Time)....80
Décalage léger des événements (Shift Clock) 81
Réduction des données inutiles (Data Thin)....82
Création d'un pattern quantifié (Edit Quantize)....82
Conversion des divisions d'un pattern (Reclock) 83
Sauvegarde du pattern....83

Reproduction et enregistrement de morceaux....84
Reproduction d'un morceau....84
Retour au début du morceau et reproduction....84
Enregistrement d'un morceau....85
Edition de morceaux (Song Edit)....86
Effacement de tous les maillons (Clear All Steps)....86
Suppression de maillons indésirables (Step Delete)....86
Copie d'un morceau (Song Copy)....86
Sauvegarde du morceau....87

Chapitre 6 Faire vos propres patches.... 88

Edition de patch....88
Changement de la forme d'onde de base du son (WAVE/FXM)....88
Changement de la hauteur (PITCH et ENVELOPE)....89
Changement de la brillance des sons (FILTER et ENVELOPE)....91
Changement du niveau de volume et de localisation stéréo (AMP et ENVELOPE)....95
Application de changements cycliques au son (LFO 1/2)....97
Définition des paramètres affectant la totalité du patch (COMMON/SOLO, PORTA) 99
Configuration des commandes (CONTROL MOD, BEND and AFT)....102
Sauvegarde d'un patch....104
Edition de kit rythmique....105
Sélection du son de base du rythme (WAVE et KEY) 105
Changement de la hauteur (PITCH et ENVELOPE)....106
Changement de la brillance des sons (FILTER et ENVELOPE)....107
Changement du niveau de volume et de localisation stéréo (AMP et ENVELOPE)....110
Changement de la plage de variation de hauteur (BEND)....111
Réglage des effets pour chaque tone rythmique (SEND LEVEL)....112
Sauvegarde d'un kit rythmique....113
Copie et initialisation des réglages 113
Copie d'un patch ou d'un kit rythmique....113
Copie d'un tone de patch ou d'un tone rythmique....113
Initialisation d'un patch ou d'un son rythmique 113

Chapitre 7 Configuration de l'environnement et application avec le MIDI..... 114

Sauvegarde des réglages de système....114
Configuration (System) 114
Réglages relatifs à l'accord et au générateur de sons....114
Réglages concernant l'affichage et les contrôleurs....117
Réglages relatifs au séquenceur....119
Réglages relatifs au MIDI....122
Réglages d'arpégiateur....127
Réglages pour les ensembles RPS....127
Réglage pour la fonction Play Quantize....127
Fonctions utilitaires (Utilities)....128
Initialisation des patches, sons rythmiques et patterns (INITIALIZE)....128
Initialisation des sons rythmiques....128
Copie de sons de patch et de sons rythmiques (COPY)....128
Sauvegarde de données dans un séquenceur externe (BULK DUMP)....129
Enregistrement de toutes les données de la MC-307 dans un séquenceur externe....130
Restauration de toutes les données de la MC-307 depuis un séquenceur MIDI....130
Contrôle de la quantité de mémoire interne non utilisée (MEMORY INFORMATION).130
Restauration des régléages d'usine (FACTORY RESET) 131
Ecriture en mémoire de patches et patterns (WRITE)....131
Annulation d'une procédure d'édition et d'enregistrement (Undo/Redo)....131
Utilisation plus poussée à l'aide du MIDI....132
A propos du MIDI....132
Emploi avec un appareil MIDI externe....133

Synchronisation avec un appareil MIDI externe.....136
Appendices..... 139
Mauvais fonctionnement..... 140
Liste des messages d'erreur 142
Liste des paramètres..... 143
Liste des patches preset..... 155
Tableau de correspondance STYLE/MOTIF/FORMAT DE MESURE ... 158
Liste des kits rythmiques preset..... 159
Liste des formes d'onde..... 167
Liste des patterns preset 170
Listes de patterns RPS..... 176
Liste des RPS sets..... 186
Liste des réglages transmis/reçus..... 192
Caractéristiques principales..... 193
Equipement MIDI..... 194
Index..... 210

REMARQUES IMPORTANTES

En plus des précautions énumérées dans “CONSIGNES DE SECURITE” en page 2, veuillez lire et suivre ce qui suit:

Alimentation électrique

- N'utilisez pas cette unité sur un circuit d'alimentation servant déjà à un appareil générateur de parasites (tel qu'un moteur électrique ou un système variateur de lumière).
- L’adaptateur secteur peut commencer à générer de la chaleur après de longues heures d’utilisation consécutives. Ceci est normal.
- Avant de connecter cette unité à d'autres appareils, éteignez toutes les unités. Cela aidera à prévenir mauvais fonctionnements et / ou dommages causés aux enceintes et autres appareils.

Emplacement

- Cet appareil peut interférer avec la réception de radios et de télévision. Ne l'utilisez donc pas à proximité de tels récepteurs.
- N'exposez pas l'unité directement au soleil, près d'appareils irradiant de la chaleur, dans un véhicule fermé, ou en aucune manière en un lieu la soumettant à des températures extrêmes. Une chaleur excessive peut déformer ou décolorer l'unité.
- Pour éviter un possible court-circuit, n’utilisez pas cet appareil dans une zone humide, exposée à la pluie ou à l’humidité.

Maintenance

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

Précautions additionnelles

- Sachez que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu suite à un mauvais fonctionnement ou à une utilisation incorrecte de l’unité. Pour vous protéger contre le risque de perte de données importantes, nous vous recommandons de faire périodiquement une copie de sauvegarde des données importantes que vous avez stockées dans la mémoire de l’unité dans un autre appareil MIDI (par exemple un séquenceur).
- Malheureusement, il peut être impossible de restaurer le contenu de données qui ont été stockées dans un appareil MIDI (par exemple un séquenceur) une fois que ces données ont été perdues. Roland Corporation n’assume aucune responsabilité concernant une telle perte de données.
- Utilisez avec soin les boutons et curseurs ou autres commandes de l’unité, ainsi que ses prises et connecteurs. Un maniement brutal peut entraîner des mauvais fonctionnements.
- Ne heurtez jamais l'afficheur et ne lui appliquez aucune forte pression.
- Quand vous connectez / déconnectez tous les câbles, saisissez les fiches elles-mêmes – ne tirez jamais sur le câble. De cette façon, vous éviterez de causer des court-circuits et d’endommager les éléments internes du câble.
- Pour éviter de gêner vos voisins, essayez de conserver le volume de l’unité à des niveaux raisonnables. Vous pouvez préférer utiliser des écouteurs, pour ne pas avoir à vous soucier de votre entourage (particulièrement lorsqu’il est tard la nuit).
- Lorsque vous devez transporter l’unité, emballez-la, si possible dans le carton (y compris les protections) dans lequel elle est arrivée. Autrement, vous devrez utiliser des matériaux d’emballage équivalents.

Fonctions de la MC-307

Synthétiseur générateur de sons de haute performance

Un module synthétiseur de haute performance équivalent à celui de la MC-505 est disponible en section générateur de sons, l'élément clé pour la production sonore. Une grande variété de paramètres, de filtres de précision et d'enveloppes de style ADSR peuvent être changés à l'aide des commandes, des boutons et du sélecteur GRAB de la façade, pour que vous puissiez créer des sons aussi facilement qu'avec un synthétiseur analogique. La MC-307 fonctionne également comme un module de sons multitimbral à 8 parties.

Les tous derniers patterns

240 types de patterns préprogrammés (preset) prêts à être utilisés, et 470 types de patterns pour RPS (une piste de données extraite des patterns preset) sont intégrés. Comme les patterns couvrent une grande diversité de styles, de la techno au reggae, cet instrument vous apporte tout ce qu'il vous faut pour la plupart des situations.

Les patches les plus recherchés

Les 800 sons et 40 kits rythmiques soigneusement sélectionnés de la MC-307 sont tout ce qu'il vous faut pour la scène Dance actuelle, et ils comprennent des sons d'instruments vintage, tels que TB-303, JUNO, JUPITER et TR-808 / 909. Dès le jour de votre acquisition de la MC-307, vous bénéficierez de sons "branchés" que vous n'obtiendriez d'aucun autre synthétiseur.
Les sons originaux que vous créés peuvent également être mémorisés en mémoire interne pour rappel immédiat.

Trois unités d'effets numériques

La technologie DSP (traitement du signal numérique) à haute performance vous fournit toute une panoplie d'effets. Trois unités multi-effets sont disponibles : la reverb ajoute de la réverbération, le delay des effets de type écho et le multi-effets polyvalent (M-FX) propose 25 types d'effets optimisés pour la musique Dance.

Isolateur et sélecteur GRAB

Vous disposez d'un sélecteur GRAB qui a été rendu célèbre par les tables de mixage DJ-2000 / DJ-1000 Roland. Utilisé en conjonction avec le puissant isolateur, ce sélecteur permet la commutation On / Off en temps réel.

Des fonctions d'emploi en temps réel améliorées

Quatre commandes assignables sont disponibles pour leur associer des fonctions désirées. L'utilisateur peut assigner les paramètres voulus à ces commandes pour améliorer l'expressivité de ses prestations en temps réel.

Utilisez l'arpégiateur pour créer des phrases

Vous pouvez jouer des arpèges par simple enfoncement des pads du clavier. En changeant les réglages, vous pouvez obtenir une variété de phrases différentes.

RPS (séquence de phrases en temps réel) pour ajout ponctuel de phrase

Une phrase peut être reproduite simplement par pression d'un pad de clavier. Cette procédure peut servir à ajouter des phrases à un pattern, pour se produire rien qu'avec la fonction RPS et pour de nombreuses autres possibilités créatives.

Fonction équivalente à celle d'une platine

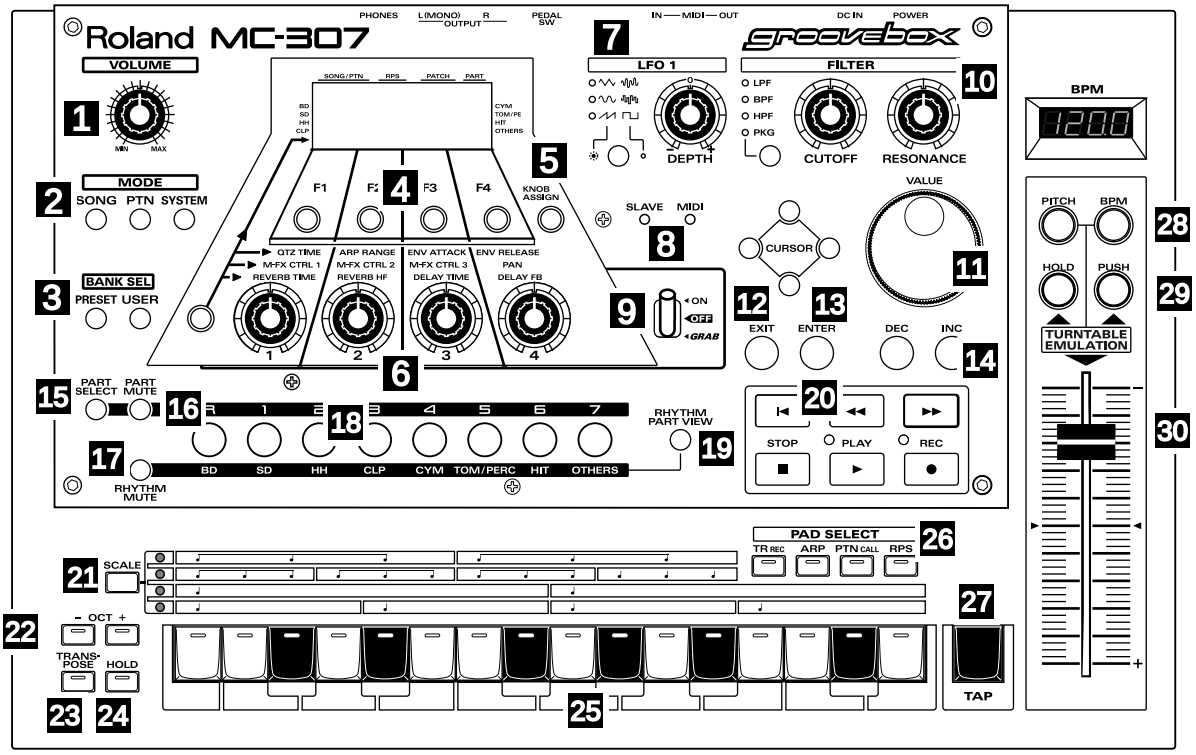
Un bloc de simulation de platine-disque est intégré. Vous pouvez le synchroniser avec d'autres modules de sons de façon simple, comme une véritable platine.

Création simplifiée de patterns personnels

L'enregistrement en temps réel pour enregistrer vos interprétations directes au clavier et la fonction d'enregistrement TR-REC pour créer des patterns avec des phrases combinées graphiquement sont disponibles. La fonction TR-REC est améliorée par une fonction d'édition de hauteur à posteriori, rendant plus pratique la création de lignes de basse et de mélodies.

Description externe

Face avant



1. Commande VOLUME

Règle le niveau de volume général de la MC-307.

2. Boutons MODE (SONG, PTN et SYSTEM)

Commutent le mode de fonctionnement de la MC-307.

3. Boutons BANK SEL (PRESET et USER)

Sélectionnent les patterns et les sons.

4. Boutons de fonction

Assurez-vous que la page de réglage pour la section ARPEGGIO (arpégiateur) est affichée.

5. Bouton KNOB ASSIGN

Détermine quelle fonction sera assignée aux commandes assignables 1 à 4.

A la place des fonctions sérigraphiées en façade, quatre fonctions optionnelles peuvent être assignées.

6. Commandes assignables 1 à 4

Changent les paramètres de son et d'effet en temps réel.

7. Bouton/commande LFO 1

Servent à changer des intervalles musicaux, le niveau de volume et le filtre, de façon cyclique.

8. Indicateurs MIDI/SLAVE

L'indicateur MIDI s'allume quand des messages MIDI sont reçus en prise MIDI. L'indicateur SLAVE s'allume quand la MC-307 est réglée en mode esclave (p.119).

9. Sélecteur GRAB

Ce sélecteur peut servir à la commutation On / Off en temps réel des fonctions reverb, delay et multi-effets (M-FX) (p.62).

10. Bouton/commande FILTER

Servent au réglage en temps réel de la fréquence de coupure CUTOFF (P. 26) et de la résonance RESONANCE (P. 27).

11. Molette VALUE

Sert à régler / changer les paramètres affichés. C'est pratique pour faire des changements importants de valeur (si vous désirez apporter des changements encore plus importants à une valeur, tenez enfoncé [INC] ou [DEC] et tournez cette molette).

12. Bouton EXIT

Sert principalement à retourner à l'écran précédent.

13. Bouton ENTER

Pressez-le pour exécuter une procédure.

14. Boutons INC et DEC

Servent à régler / changer les valeurs affichées. Pratiques pour programmer des valeurs précises.

15. Bouton PART SELECT

Pressez ce bouton pour sélectionner la partie qui doit être pilotée en temps réel.

16. Bouton PART MUTE

Pressez ce bouton pour utiliser la fonction de neutralisation de partie.

17. Bouton RHYTHM MUTE

Pressez ce bouton pour utiliser la fonction de neutralisation rythmique.

18. Boutons R et 1 à 7

Servent à sélectionner une partie, à la neutraliser et à neutraliser un rythme.

19. Bouton RHYTHM PART VIEW

Donne l'affichage graphique permettant de confirmer la configuration des données de la partie rythmique.

20. Boutons SEQUENCER (⏮ ⏪ ⏩ ■ ▶ ●)

Servent à différentes procédures dont la remise à 0, le retour arrière, l'avance rapide, l'arrêt, la lecture et l'enregistrement de patterns et morceaux.

21. Bouton SCALE

Sert à la sélection d'assignation de note en mode TR-REC (p.68).

22. Boutons OCT - / +

Servent à la transposition par octave des pads du clavier.

23. Bouton TRANSPOSE

Transpose la source sonore (la partie rythmique n'est pas sujette à transposition).

24. Bouton HOLD

Presser ce bouton est équivalent à presser et tenir enfoncé un pad de clavier, excepté que cela vous permet de relâcher le pad du clavier en maintenant son action.

25. Pads de clavier

Normalement, ces pads servent de touches de clavier, mais ils peuvent également servir de boutons pour lancer des phrases (RPS, p.38) et pour programmer les instants de déclenchement de note en enregistrement TR-REC (p.68).

26. Boutons PAD SELECT (TR REC, ARP, PTN CALL, RPS)

Déterminent comment sont utilisés les pads de clavier.

27. Bouton TAP

Vous permet de changer le tempo (BPM) pour celui que vous aurez matérialisé en pressant en mesure ce bouton.

28. Boutons PITCH et BPM

Servent à sélectionner un curseur et la fonction HOLD / PUSH. Allumer le bouton PITCH permet le changement d'intervalles musicaux, alors qu'allumer le bouton BPM permet le changement de la vitesse de reproduction. Activer les deux fonctions vous donne un résultat comparable à celui de la commande de hauteur du curseur et d'une platine.

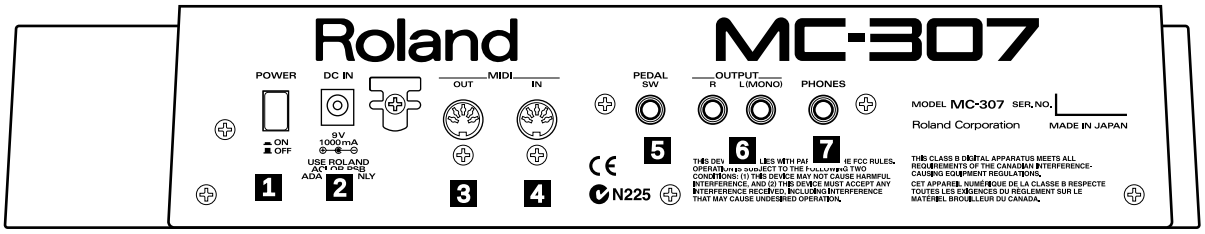
29. Boutons HOLD et PUSH

Simulent les actions de pousser et retenir un disque sur une platine pour changer sa vitesse de rotation.

30. Curseur TURNTABLE EMULATION

Normalement, cette fonction est équivalente à l'augmentation ou à la diminution de la vitesse d'une platine. Utilisé en conjonction avec le bouton PITCH / BPM, il peut servir à ne changer que la hauteur ou la vitesse de reproduction.

Face arrière



1. Commutateur POWER

Commute On / Off l'alimentation de l'appareil.

2. Connecteur DC IN

Connectez l'adaptateur secteur fourni à cette prise.

NOTE

Veillez à n'utiliser que l'adaptateur secteur fourni avec l'unité. De plus, assurez-vous que la tension de votre installation correspond à la tension d'entrée spécifiée sur le boîtier de l'adaptateur secteur. Un autre adaptateur secteur peut utiliser une polarité différente ou être conçu pour une autre tension, et son utilisation entraînerait des dommages ou un mauvais fonctionnement voire choc électrique.

3. Connecteur MIDI OUT

Transmet les messages MIDI de la MC-307 à destination d'appareils MIDI externes. De plus, avec les réglages d'usine, les données reçues en MIDI IN sont également transmises par cette prise.

4. Connecteur MIDI IN

Ce connecteur reçoit les messages MIDI transmis par des appareils MIDI externes.

5. Connecteur PEDAL SW

En connectant une pédale commutateur optionnelle (telle que la DP-2) à cette prise, vous pouvez utiliser cette pédale pour déclencher des procédures sur la MC-307.

6. Prises OUTPUT L(MONO)/R

Ce sont des sorties pour les signaux audio. Connectez-les à votre amplificateur pour clavier, système audio ou table de mixage, etc. Utilisez des câbles audio (vendus séparément) pour faire les connexions.

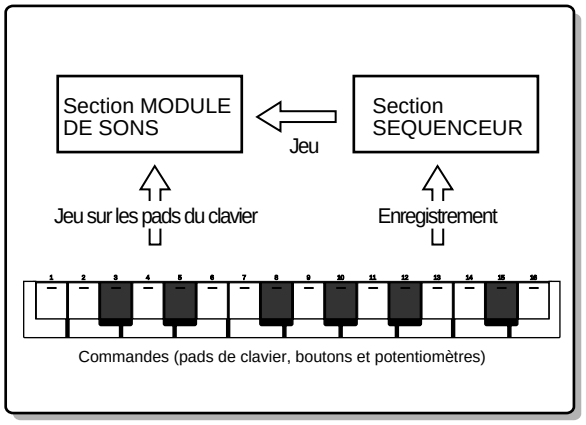
7. Prise PHONES

Prise pour la connexion d'écouteurs.

Chapitre 1 Introduction à la MC-307

Structure de base de la MC-307

Cette section est un survol des sections de base de la MC-307 : la section séquenceur, la section générateur de sons et la section de commande.



La section séquenceur

Un séquenceur est un appareil qui enregistre les données d'interprétation musicale et peut les reproduire telles qu'elles ont été enregistrées.

Enregistrement/reproduction d'une interprétation

La MC-307 est dotée de 240 patterns préparés à l'avance (patterns preset). Ces patterns preset peuvent être reproduits aisément.
Vous pouvez également créer vos propres patterns, soit en modifiant des patterns preset, soit en créant un pattern ex nihilo.

Reproduction simultanée de plusieurs parties

La MC-307 peut reproduire plusieurs sons (patches) simultanément. Par exemple, avec la configuration de parties suivante, vous pouvez simultanément faire jouer batterie, basse, piano et guitare; et l'interprétation en résultant sera celle d'un groupe.

Partie R	Kit rythmique (batterie)
Partie 1	Basse
Partie 2	Piano
Partie 3	Guitare

Edition de données d'interprétation

Contrairement à une cassette ou un mini-disque, un séquenceur enregistre l'interprétation sous forme de données de jeu musical (pas de son). Il est donc facile d'éditer les données de jeu pour créer vos propres patterns.

La section générateur de sons

Le générateur de sons est ce qui produit réellement le son. Les sons sont générés en accord avec les informations venant des commandes et du séquenceur de la MC-307. Les données de jeu d'un appareil MIDI externe peuvent également piloter le générateur de sons. Le générateur de sons de la MC-307 peut produire jusqu'à 64 notes simultanément, plus qu'il n'en faut pour jouer plusieurs parties à la fois

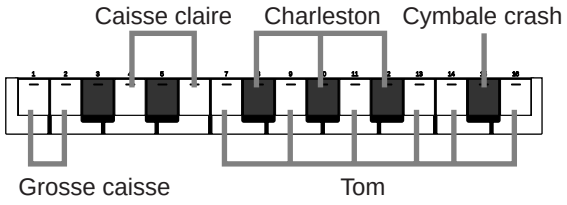
Patches

Un patch est comparable à un instrument particulier, tel qu'un piano ou une guitare. La MC-307 contient 80 patches preset et vous pouvez apprécier virtuellement tout type de son en sélectionnant simplement un de ces patches.

Kits rythmiques

Un kit rythmique vous permet de faire jouer un instrument rythmique différent par chaque note du clavier. Les instruments ne suivront pas les hauteurs voulues par les notes de la gamme. 40 kits rythmiques preset sont disponibles.

(Exemple)



Parties

Une partie est comparable à un musicien dans un orchestre ou un groupe. Il y a 8 parties, [R], [1]... [7], vous permettant d'utiliser 7 patches (donc 7 instruments) et un kit rythmique pour un total de 8 parties instrumentales.

Effets

La MC-307 offre trois processeurs d'effets qui peuvent être utilisés pour appliquer différents effets sonores à un patch ou à un kit rythmique : reverb (réverbération), delay (effet de type écho) et multi-effets (à choisir parmi 25 effets tels qu'égaliseur ou compresseur). Les trois processeurs d'effets peuvent être utilisés simultanément.

Edition de patch

Le son d'un patch ou kit rythmique peut être modifié selon vos goûts (pour des détails, référez-vous à "Edition de patch", p.92).

La section de commande

Les commandes regroupent collectivement les pads de clavier, les potentiomètres rotatifs et les curseurs de la façade, ainsi que les pédales commutateurs (vendues séparément) qui peuvent être connectées en face arrière. En utilisant toutes ces commandes, vous pouvez faire une interprétation ou appliquer des effets.

Commandes rotatives

Les commandes CUTOFF (P. 26), RESONANCE (P. 27), LFO 1 (P. 27), et les quatre commandes assignables 1 - 4 (P. 28) peuvent être déplacées en temps réel pour modifier le son.

Simulation de platine

Des curseurs et boutons vous permettent de vous produire en temps réel en synchronisation avec des sources sonores telles qu'une platine. Ils vous facilitent les prestations de type DJ (P. 25).

Sélecteur GRAB

Ce sélecteur permet de commuter On / Off en temps réel reverb, delay et multi-effets (P. 62).

Pads de clavier

Ils agissent comme un clavier. Ils peuvent également servir aux fonctions RPS (P. 38) et arpégiateur (P. 31).

Sauvegarde des réglages

Accomplissez la procédure de sauvegarde pour conserver les résultats de vos changements de réglages et de l'enregistrement de vos interprétations Eteindre l'appareil sans avoir sauvegardé les résultats de votre travail entraîne la perte des réglages ou des enregistrements effectués.

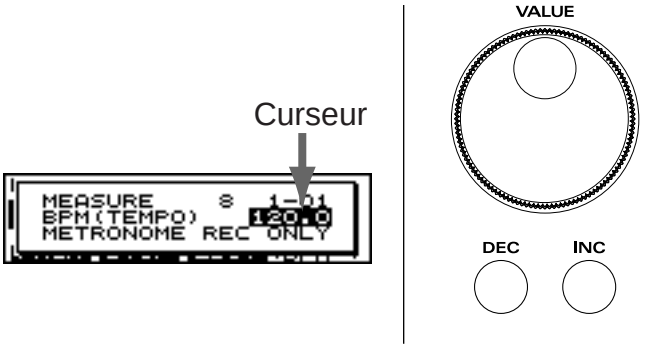
- **Patch**
  référez-vous à Sauvegarde d'un patch (p.104).
- **Kit rythmique**
  référez-vous à Sauvegarde d'un kit rythmique (p.113).
- **Pattern**
  référez-vous à Sauvegarde d'un pattern (p.23).
- **Morceau**
  référez-vous à Sauvegarde du morceau (p.87).
- **Arpégiateur**
  référez-vous à Sauvegarde des réglages d'arpège (Arpeggio Write) (p.34).
- **Ensemble de patterns**
  référez-vous à Sauvegarde d'un ensemble de patterns (p.38)
- **Ensemble RPS**
  référez-vous à Sauvegarde des réglages d'un ensemble RPS (p.41).

Procédures de base communes aux fonctions générales de la MC-307

Vous pouvez efficacement piloter la MC-307 en utilisant les commandes appropriées au but que vous avez à l'esprit. Référez-vous aux descriptions suivantes des différentes procédures et essayez de les garder en tête.

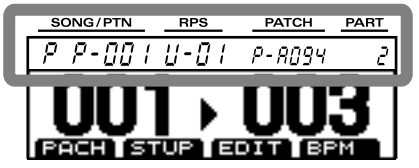
Changement des valeurs

Utilisez [VALUE] pour les changements importants de valeur et les boutons [INC] ou [DEC] pour augmenter ou diminuer les valeurs de un en un. Pour changer une valeur, utilisez la zone affichée avec les caractères blancs sur fond noir. C'est ce que l'on appelle le **curseur**. Pour changer plus d'une valeur à l'écran, amenez ce curseur avec les boutons [CURSOR] sur le paramètre que vous désirez changer (si vous désirez faire des changements de valeur encore plus importants, tenez enfoncé le bouton [INC] ou [DEC] et tournez la molette).



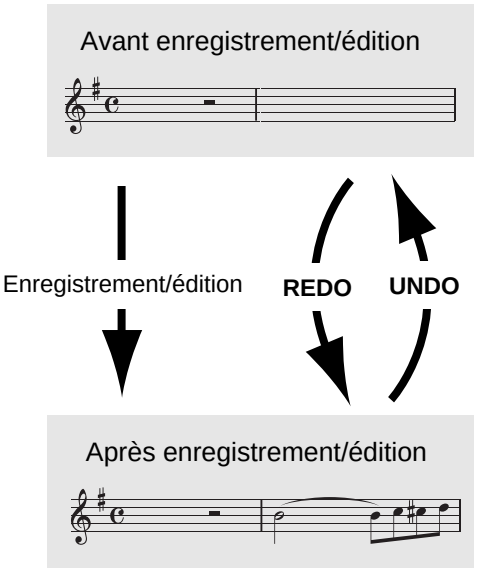
A propos de la partie supérieure de l'afficheur

La partie supérieure de l'afficheur vous donne le numéro de pattern (p.17), le numéro de morceau, le numéro d'ensemble RPS (p.38), le numéro de patch (p.21) et le numéro de la partie actuellement sélectionnée. Ces éléments sont toujours affichés, quel que soit ce qui est représenté en partie inférieure de l'afficheur, aussi avez-vous toujours à disposition les informations les plus importantes.



Annulation de la procédure précédente (Undo/Redo)

Pour les morceaux (songs) et patterns, les procédures d'édition (édition de piste et édition microscopique) et d'enregistrement peuvent être annulées.



Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM].
2. Pressez le bouton [F4 (UNDO)].

   La procédure soumise à l'annulation (Undo) est affichée. Par exemple, "UNDO MICROSCOPE" apparaît pour annuler une édition microscopique.
3. Pressez le bouton [F4 (EXEC)] pour exécuter cette fonction ou pressez au contraire le bouton [EXIT] pour annuler.

Une fois la procédure terminée, un message "COMPLETED!" apparaît à l'écran qui retourne ensuite à l'affichage initial tel qu'après la mise sous tension.

NOTE

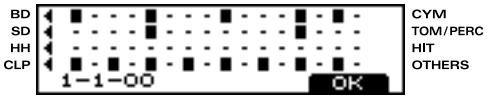
L'annulation Undo peut être exécutée pour le pattern (édition de piste, l'enregistrement et l'édition microscopique) ou le morceau (édition, enregistrement).

MEMO

La restauration ou REDO est une procédure restaurant le contenu initial des données avant l'exécution de la procédure d'annulation Undo. Répéter les étapes ci-dessus après avoir exécuté l'annulation UNDO entraîne l'exécution de la restauration REDO.

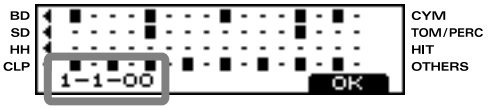
Contrôle visuel du contenu de la partie rythmique (Rhythm Part View)

Pour la partie rythmique (PART R), un affichage graphique permet de vérifier le type de données qui sont enregistrées dans chacun des patterns. Cette procédure est utile lorsque vous désirez vérifier comment est constituée une interprétation en partie rythmique.



Procédure

1. Pressez le bouton [RHYTHM PART VIEW].
2. Parmi les boutons de partie, [BD]–[OTHERS], sélectionnez et pressez le bouton associé au son rythmique que vous désirez visualiser. Un des sons rythmiques apparaissant sur les sections gauche ou droite de l'afficheur peut être sélectionné pour le contrôle visuel. Par exemple, les boutons rythmiques [BD] et [CYM] peuvent être commutés en pressant le bouton approprié.
3. Pressez le bouton [►►] ou [◄◄] pour sélectionner l'emplacement que vous désirez visualiser. L'afficheur présente des groupes de chiffres, tels que "1-1-00" correspondant respectivement à la mesure, au temps et au clic d'horloge.



Les symboles suivants sont affichés.

■ : des données existent

\- : il n'y a pas de donnée

* *Quand cet écran est affiché, presser le bouton [SCALE] change l'unité correspondant à un symbole " ■ ".*

* *Pour les procédures a et c ci-dessous, pressez le bouton [►►] ou [◄◄] pour faire alterner l'affichage entre la première et la seconde moitié d'une mesure.*

- a. Affichage de la moitié d'une mesure divisée en triolets de doubles croches.
- b. Affichage d'une mesure divisée en triolets de croches.
- c. Affichage de la moitié d'une mesure divisée en triples croches.
- d. Affichage d'une mesure divisée en doubles croches.

* *Cette fonction ne peut pas être utilisée si le réglage de système "RHY VIEW" (P. 122) est réglé sur "MUTE CTRL". Passez ce réglage sur "NORMAL" avant d'utiliser cette fonction.*

Réglages de métronome

Le métronome peut être réglé On / Off automatiquement en fonction du mode d'utilisation de la MC-307.

Procédure (Ecran de reproduction de pattern/song)

1. Pressez le bouton [PTN] (ou [SONG]).
2. Pressez le bouton [F4 (BPM)].
3. Pressez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour amener le curseur sur "METRO NOME".



4. Choisissez le mode avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].

Procédure (Ecran d'enregistrement en temps réel)

1. Pressez le bouton [PTN].
2. Pressez le bouton [REC].
3. Pressez le bouton [F2 (REALTIME)].
4. Pressez le bouton [PLAY].
   L'enregistrement en temps réel commence.
5. Pressez le bouton [F4 (BPM)].
6. Avec les boutons [CURSOR (▲/▼)], amenez le curseur sur "METRONOME".
7. Choisissez le mode avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].

Réglages possibles

- OFF: Le métronome ne joue pas quel que soit le fonctionnement de la MC-307.
- ON: Le métronome joue quel que soit le fonctionnement de la MC-307.
- REC ONLY: Le métronome ne joue que durant l'enregistrement.
- PLAY&REC: Le métronome joue durant la reproduction et l'enregistrement.

* *Vous pouvez également régler le volume du métronome. Pour cette procédure, référez-vous à "Réglage du niveau de volume du métronome (Metronome Level)", p.119.*

Restauration des réglages d'usine (FACTORY RESET)

Cette procédure peut vous permettre de retrouver les réglages d'usine de la MC-307.

NOTE

Lorsque la procédure Factory Reset est exécutée, les données présentes alors en mémoire de la MC-307 sont perdues. Si vous ne désirez pas supprimer certaines des données présentes dans la MC-307, utilisez d'abord la procédure de sauvegarde globale ou Bulk Dump (p.129) pour sauvegarder les données dans un séquenceur MIDI externe ou appareil similaire.

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM].
   L'écran menu de configuration de système apparaît.
2. Pressez le bouton [F2 (UTIL)].
3. Pressez le bouton [CURSOR (▼)].
   Passez à l'écran où "FACTORY RESET" apparaît.
4. Pressez le bouton [F1 (FACT)].
   L'écran "FACTORY RESET" apparaît et un message "ARE YOU SURE?" (Etes-vous sûr?) s'affiche.



5. Pressez le bouton [F4 (EXEC)] pour exécuter la ré-initialisation pour revenir aux réglages d'usine.

Après 6 minutes, cette restauration des réglages d'usine est terminée et le message "COMPLETED!" apparaît. Après un court instant, l'écran de démarrage ré-apparaît.

Chapitre 2 Bases de la reproduction de pattern

Fonctions de base des patterns

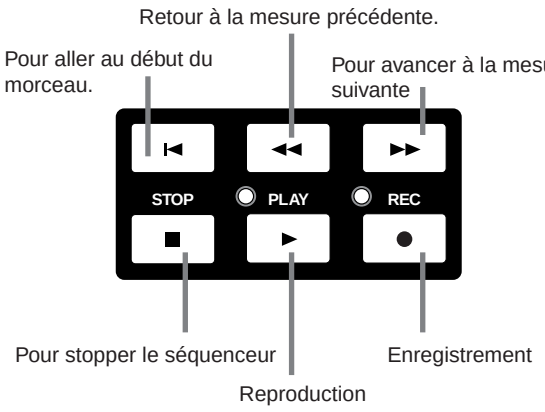
Un pattern est constitué de 1 à 32 mesures et contient les patches et kits rythmiques pour jusqu'à 8 parties.

La MC-307 dispose de 240 patterns pré-programmés (preset). De plus, une aire mémoire pouvant contenir jusqu'à 200 patterns personnels (User) est également disponible.

Reproduction des patterns

La MC-307 est un séquenceur qui reproduit des patterns et apporte des changements à leur méthode de reproduction. Ce type de séquenceur est appelé **séquenceur à patterns**.

* Les boutons ⏮ ◀◀ ▶▶ peuvent également être utilisés alors que la reproduction est en cours.



Reproduction de patterns enchaînés

En sélectionnant le pattern suivant alors qu'un pattern est déjà en cours de reproduction, ce nouveau pattern sera reproduit à la suite de l'actuel lorsque celui-ci aura terminé sa reproduction. Cette technique est utilisée pour faire s'enchaîner la reproduction de patterns.

Le tempo (BPM) de l'interprétation est déterminé par le tempo du premier pattern ayant été reproduit.

Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].

L'écran de reproduction de pattern apparaît.



2. Pressez le bouton [PLAY] pour lancer la reproduction.
L'écran de reproduction de pattern apparaît.



3. Sélectionnez le pattern avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].

Une fois la reproduction du pattern actuel terminée, le pattern sélectionné à l'étape 3 est à son tour reproduit.

* *Juste avant que la reproduction d'un pattern ne soit terminée, le bouton [PTN] clignote. Dès lors, le pattern suivant ne peut plus être changé; la MC-307 est en effet déjà en phase de préparation de reproduction du pattern suivant.*

Plage:

- P: 001 – P: 240
- P: 241 – P: 710 (Pattern RPS)
- U: 001 – U: 200

MEMO

Vous pouvez presser le bouton [PTN] qui apparaît à l'étape 2 de la procédure pour faire s'afficher le nom du pattern sélectionné.



* Pressez le bouton [PTN] quand cet écran est affiché pour retourner à l'écran que vous aviez à l'étape 2.

Reproduction au tempo fixé pour le pattern

Pour faire se reproduire les patterns au tempo (BPM) mémorisé pour chacun d'entre eux, sélectionnez un pattern alors qu'aucun pattern n'est reproduit, puis lancez la reproduction. Cela assure la reproduction du pattern au tempo optimal prévu pour lui.

Procédure

1. Pressez le bouton [STOP] pour stopper la reproduction.
2. Pressez le bouton [PTN].
   Cela fait s'afficher l'écran de reproduction de pattern.
3. Utilisez la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC] pour sélectionner le pattern.
4. Pressez le bouton [PLAY].

La reproduction commence.

Plage :

- P: 001 – P: 240
- P: 241 – P: 710 (pattern RPS)
- U: 001 – U: 200

Reproduction instantanée du pattern suivant

Il est également possible de faire déclencher la reproduction du pattern suivant par simple pression d'un bouton. Cette procédure est utile pour rechercher un pattern en contrôlant les patterns un à un.

Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
   L'écran de reproduction de pattern apparaît.
2. Pressez le bouton [PLAY] pour lancer la reproduction.
   La pattern est reproduit.
3. Pressez le bouton [CURSOR (gauche / droite)].
   La pattern immédiatement avant ou après celui reproduit est immédiatement lancé.

* *Lorsque la reproduction est arrêtée, vous pouvez utilisez les boutons [CURSOR (gauche, droite)] pour sélectionner les patterns par catégorie (telle que techno, house, etc.).*

Plage:

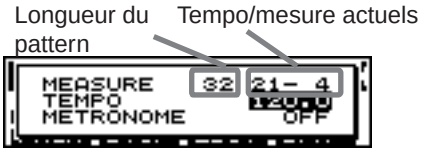
- P: 001 – P: 240
- P: 241 – P: 710 (pattern RPS)
- U: 001 – U: 200

Visualisation du nombre de mesures d'un pattern

Le nombre de mesures et l'emplacement actuel peuvent être indiqués dans l'afficheur. Cette procédure est utile lorsque le tempo (BPM) ne peut pas être facilement identifié en raison de la neutralisation de la partie rythmique.

Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
2. Pressez le bouton [F4 (BPM)].
   Une fenêtre apparaît et affiche le numéro de mesure (MEAS) et le temps (BEAT) actuellement joué.



Pressez le bouton [EXIT] pour fermer la fenêtre.

Changement de tempo (BPM)

NOTE

Avec certains patterns preset, trop augmenter le tempo entraînerait une interprétation trop lente.

Changement de tempo avec la molette [VALUE]

Une valeur exprimée en battements par minute (BPM) est spécifiée pour la reproduction. Cette procédure est utile lorsque vous avez à l'esprit une valeur de tempo pour la reproduction.

Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
2. Pressez le bouton [F4 (BPM)].
   Une fenêtre apparaît.



3. Utilisez les boutons [CURSOR (▲ / ▼)] pour amener le curseur sur la valeur de tempo.
4. Changez la valeur de tempo avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].

Après avoir terminé les réglages, pressez le bouton [EXIT] ou [F4] pour fermer la fenêtre.

Plage : 20.0–240.0

Changement du tempo avec le bouton TAP

Vous pouvez déterminer le tempo en tapant en mesure à la cadence voulue sur le bouton TAP. Cela vous permet de fixer le tempo en utilisant votre propre sens du rythme, même si vous ne connaissez pas la valeur chiffrée à laquelle correspond ce tempo.

Procédure

1. Pressez le bouton [TAP] plus de trois fois à la suite avec des intervalles correspondant à une noire, pour obtenir le tempo désiré pour la reproduction.

   Ce tempo est adopté comme valeur utilisée pour la reproduction.

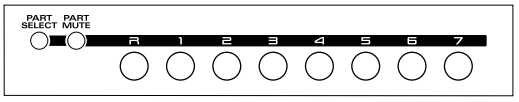
* *Vous pouvez également déterminer le tempo en pressant le bouton Tap toutes les croches. Référez-vous à "Changement de la résolution du tempo manuel (Tap Resolution)" p.122.*

Plage : BPM: 20.0–240.0

Neutralisation de parties et sons rythmiques

Neutralisation de parties

Les parties R et parties 1 à 7 peuvent être individuellement neutralisées.



Procédure

1. Pressez le bouton [PART MUTE].

   Les boutons de partie [R], [1] à [7]fonctionnent comme boutons d'accès à la fonction de neutralisation de partie.

2. Pressez le bouton de partie [R], [1] à [7], correspondant à la partie que vous désirez neutraliser.

   Le son de cette partie est neutralisé. Pressez à nouveau le bouton de cette partie neutralisée pour restaurer sa reproduction (annuler la fonction de neutralisation).

L'indicateur du bouton de partie fonctionne comme suit:

- Allumé : la partie peut être reproduite.
- Clignotant : la partie est neutralisée.
- Eteint : aucune donnée n'est enregistrée dans cette partie (l'indicateur s'allume après que des données aient été programmées par enregistrement).

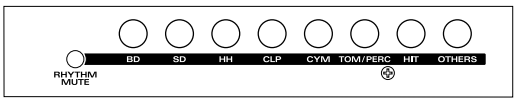
* *La partie 1 des patterns preset P: 001 à P: 240 ne contient aucune donnée de jeu. Cette partie est utile pour des interprétations exploitant les pads du clavier ou l'arpégiateur (P. 31)(P. 38)*

* *La patterns preset pour RPS P: 241 à P: 710 ne contiennent des données de jeu qu'en partie 1 (ou R), et ces données sont destinées à l'emploi avec la fonction RPS.*

* *Vous pouvez changer le statut de neutralisation de chaque partie et sauvegarder le réglage dans un pattern User ou personnel (P. 23).*

Neutralisation individuelle de sons rythmiques

Les instruments musicaux utilisés en partie rythmique peuvent être individuellement neutralisés. Ces instruments sont neutralisés par types d'instruments tels que grosse caisse (Bass Drum ou BD) et caisse claire (Snare Drum ou SD).



Procédure

1. Pressez le bouton [RHYTHM MUTE].

   Les Boutons [R], [1] à [7] PAD se changent en boutons de neutralisation de son rythmique ([BD]-[OTHERS]).

2. Pressez le bouton de partie, [BD]–[OTHERS], correspondant au groupe de sons rythmiques à neutraliser. Les sons du groupe rythmique sélectionné sont neutralisés. Pressez à nouveau le bouton de ce groupe pour supprimer la neutralisation.

L'indicateur de bouton de partie fonctionne comme suit :

- Allumé : le groupe rythmique peut être reproduit.
- Clignotant : le groupe rythmique est neutralisé.
- Eteint : aucune interprétation n'a été enregistrée pour ce groupe rythmique (l'indicateur s'allumera après que des

données aient été programmées par enregistrement)

MEMO

Les divers groupes rythmiques et les boutons pour les neutraliser

- BD: Bass Drum ou grosse caisse
- SD: Snare Drum ou caisse claire
- HH: Hi-Hat ou charleston
- CLP: Hand Claps ou claquements de mains
- CYM: Cymbale
- TOM / PERC: TomTom / Percussion
- HIT: Pêche telle que son d'effet non bouclé.
- OTHERS: Autres instruments

* *Si vous désirez savoir quels sont les sons coupés par la neutralisation d'un groupe rythmique particulier, référez-vous à la Liste des kits rythmiques preset" (p.159).*

* *Utiliser la fonction de neutralisation de partie pour neutraliser la partie R coupe tous les sons rythmiques quels que soient leurs réglages.*

Neutralisation de toutes les parties en une fois

La procédure suivante neutralise toutes les parties associées aux boutons [R], [1] à [7].

Procédure

1. En tenant enfoncé le bouton [PART MUTE], pressez le bouton [RHYTHM MUTE].

Toutes les parties seront neutralisées.

* *L'indicateur du bouton [PART MUTE] clignote alors.*

* *Répétez l'étape 1 pour restaurer le statutd' avant neutralisation.*

Réglage pour qu'une seule partie soit en mode de reproduction

Une seule des parties associées aux boutons de partie [R], [1] à [7] peut être choisie comme devant être reproduite.

Procédure

1. En tenant enfoncé le bouton [PART MUTE], pressez le bouton de partie, [R], [1] à [7], correspondant à la partie qui doit être reproduite.

Toutes les autres parties seront neutralisées.

Inversion des parties neutralisées et des parties reproduites

Cette fonction sert à faire passer les parties actuellement reproduites en mode de neutralisation et à faire reproduire les parties actuellement neutralisées.

Procédure

1. En tenant enfoncé le bouton [PART MUTE], pressez le bouton [PART SELECT].

Cela fait passer les parties neutralisées en mode de reproduction, et les parties reproduites en mode de neutralisation.

Conservation du mode de neutralisation pour le pattern suivant (Mute Remain)

Cette procédure sert à maintenir les réglages de neutralisation lors de la reproduction du pattern suivant. Elle est utile, par exemple, pour faire jouer le pattern suivant avec les mêmes réglages de neutralisation de piste rythmique que pour le pattern en cours.

Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
   L'écran de reproduction de pattern apparaît.
2. Pressez le bouton [PLAY] pour lancer la reproduction.
   La pattern est reproduit.
3. Pressez le bouton [PLAY] encore une fois durant la reproduction.
   "MR" (Mute Remain) s'affiche au centre de l'écran.



4. Sélectionnez un pattern avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].

Après un instant, le pattern sélectionné sera reproduit avec les réglages précédents de neutralisation de partie maintenus.

* *Presser à nouveau le bouton [PLAY] annulera cette fonction.*

Transposition durant la reproduction

Cette procédure change la tonalité par demi-tons.

Emploi de la molette [VALUE] ou des boutons [INC/DEC]

Procédure

1. Spécifiez la valeur de transposition avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC] tout en tenant enfoncé le bouton [TRANSPOSE].
   L'écran de transposition en temps réel "REALTIME TRANSPOSE" s'afficha quand ce bouton est enfoncé.



2. Relâchez le bouton [TRANSPOSE] lorsque la transposition désirée est obtenue. Ensuite, la section suivante du pattern est reproduite avec transposition.

* *Pressez le bouton [TRANSPOSE] pour ramener la tonalité à sa valeur d'origine. L'indicateur du bouton s'éteint et vous retrouvez le mode sans transposition.*

Plage:

-12– +12 (demi-tons)

Emploi des pads de clavier

Procédure

1. Pressez le bouton [OCT +] (pour l'allumer) afin de régler une valeur positive; pressez le bouton [OCT -] (pour l'allumer) afin de régler une valeur négative.
2. Tenez enfoncé le bouton [TRANSPOSE] et pressez un pad de clavier pour déterminer la valeur de transposition.
   La valeur de transposition peut être réglée dans une plage de -12 – +12 demi-tons, au-dessus et en-dessous de la touche C4 (qui correspond au pad de clavier [2] si la transposition par octave est égale à 0).
3. La transposition s'appliquera à partir du moment où vous presserez le pad de clavier.

   Pour retourner à la tonalité d'origine, pressez le bouton [TRANSPOSE] à nouveau pour éteindre son indicateur.

- "Transposition de la plage de clavier par octave (Octave Shift)" (P. 24)

Sélection des sons

Sélection de patch/kit rythmique

Les patterns de la MC-307 sont composés de jusqu'à 8 parties, et différents patches (parties 1–7 : patches, partie R = kit rythmique) peuvent être sélectionnés pour chaque partie.

Pour changer de son, sélectionnez d'abord la partie désirée.

Procédure

D'abord, sélectionnons la partie à laquelle un patch doit être associé.

1. Pressez le bouton [PTN].
2. Pressez le bouton [F1 (PACH)].
   Le nom du patch de la partie actuellement sélectionnée s'affiche.



3. Pressez le bouton [PART SELECT].
   Les boutons de partie, [R], [1] à [7], fonctionnent comme bouton de sélection de partie.
4. Pressez le bouton de partie, [R], [1] à [7], correspondant à la partie contenant le patch que vous désirez changer. La partie associée au bouton pressé est sélectionnée et son nom apparaît dans le coin supérieur droit.

A présent, sélectionnons un patch.

5. Pressez le bouton [PRESET] ou [USER] pour choisir entre patch preset et patch User.
6. Sélectionnez un patch avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].

Plage:

- **Patches**

Preset	P: A001 - 128
	P: B001 - 128
	P: C001 - 128
	P: D001 - 128
	P: E001 - 128
	P: F001 - 128
	P: G001 - 032
User	U: A001 - 128
	U: B001 - 128

- **Kits rythmiques**

Preset	P: A01 - P: 26
	P: B01 - P: 14
User	U 01 - 20

MEMO

Si vous désirez savoir quels patches / kits rythmiques sont disponibles?

- Liste des patches preset (P. 155)
- Liste des kits rythmiques preset (P. 159)

Sélection d'un patch par catégorie

Les patches peuvent être sélectionnés par catégories telles que pianos, orgues, etc (parties 1 à 7 uniquement).

Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
   L'écran de reproduction de pattern apparaît.
2. Pressez le bouton [F1 (PACH)].
   Le nom du patch de la partie actuellement sélectionnée s'affiche.
3. Pressez le bouton [F2 (CATG)].
   L'écran de sélection de catégorie apparaît.



4. Sélectionnez une catégorie avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].
5. Pressez le bouton [ENTER].
   L'écran contenant les patches de la catégorie sélectionnée s'affiche.
6. Sélectionnez un patch avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].
7. Pressez le bouton [ENTER].
   Le patch est sélectionné et l'affichage retourne à l'écran d'affichage de patch initial.

* *La sélection par catégorie est également possible en enregistrement en temps réel, au cours duquel la procédure ci-dessus peut être appliquée (P. 64)*

Plage :

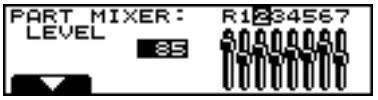
CATEGORIES:
PIANO, KEYS&ORGAN (claviers et orgues), GUITAR (guitares), BASS (basses), ORCHESTRAL (sons orchestraux), BRASS (cuivres et vents), SYNTH (synthétiseurs), PAD (nappes), ETHNIC (ethniques), RHYTHM&SFX (sons rythmiques et effets spéciaux), USER (personnels)

Changement des réglages de chaque partie

Vous pouvez modifier les réglages de chaque partie pour modifier la façon dont le pattern jouera. Les six éléments référencés dans le chapitre plage ci-dessous peuvent être réglés.

Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
   L'écran de reproduction de pattern apparaîtra.
2. Pressez le bouton [F2 (STUP)].
3. Pressez le bouton [F1 (PART)].
   L'affichage "PART MIXER" apparaîtra.



4. Utilisez les boutons [F1 (▼)] ou [F2 (▲)] pour sélectionner l'élément que vous désirez régler.
5. Utilisez les boutons [CURSOR (gauche / droite)] pour sélectionner la partie pour laquelle vous désirez changer les réglages.
6. Utilisez la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC] pour faire les réglages.

Plage :

- LEVEL (Part Level)
  Détermine le volume de la partie.
  Plage : 0--127
- PAN (Part Pan)
  Détermine la position panoramique (gauche / droite de la partie.
  Plage : L64-0-63R
- KEY SHIFT (Part Key Shift)
  Détermine la transposition de la partie.
  Plage : -48-0-+48
- REVERB (Part Reverb Level)
  Détermine la quantité de réverbération pour la partie.
  Plage : 0-127
- DELAY (Part Delay Level)
  Détermine la quantité de delay pour la partie.
  Plage : 0-127
- M-FX SW (Part M-FX Switch)
  Détermine si la partie utilisera ou non le multi-effets
  Plage : OFF, ON, RHY

* *RHY ne peut être sélectionné que pour un kit rythmique. Quand RHY est sélectionné, M-FX s'applique en fonction des réglages de chaque son individuel d'un kit rythmique. Si vous*

sélectionnez ON pour une partie rythmique, M-FX s'appliquera indifféremment à tous les sons de celle-ci.

- SEQ OUT (Sequencer Output Assign)
  Détermine la destination de sortie des informations venant du séquenceur et envoyées à la source sonore.
  Plage :
  - INT: sortie vers le générateur de sons interne.
  - EXT: sortie par le connecteur MIDI OUT.
  - BOTH: sortie par les deux options ci-dessus simultanément.

MEMO

Lorsque ces fenêtres de réglage s'affichent, chacun des réglages peut être fait à l'aide des commandes assignables 1-4.

- Quand la partie R, 1, 2, ou 3 est sélectionnée:
  Les commandes assignables 1-4 servent aux réglages respectifs des parties R et 1-3.
- Quand les parties 4, 5, 6, ou 7 sont sélectionnées:
  Les commandes assignables 1-4 servent aux réglages respectifs des parties 4-7.

Dans la MC-307, les paramètres suivants sont sauvegardés pour chaque pattern. Ces paramètres sont regroupés sous le terme de paramètres de configuration (Setup Parameters).

- Tempo standard (P. 18)
- Numéro de patch / kit rythmique * (P. 21)
- Niveau de partie * (P. 22)
- Panoramique de partie * (P. 22)
- Transposition de partie * (P. 22)
- Niveau de reverb de partie * (P. 22)
- Niveau de delay de partie * (P. 22)
- Commutateur de multi-effets pour la partie * (P. 22)
- Assignation de sortie du séquenceur * (P. 23)
- Réglages de reverb (P. 42)
- Réglages de delay (P. 44)
- Réglages de multi-effets (P. 46)
- Statut de neutralisation de partie * (P. 19)
- Statut de neutralisation rythmique (P. 19)

Le symbole "*" identifie les paramètres qui se règlent indépendamment pour chaque partie.

Sauvegarde d'un pattern

Lorsque vous avez fait des réglages pour les patches utilisés dans un pattern et pour le mode de neutralisation, sauvegardez le pattern comme pattern personnel ou User.

NOTE

A moins d'être sauvegardées, les données de tout pattern enregistré ou édité seront perdues à l'extinction de l'appareil.

Procédure

Stoppez la procédure si le pattern est en cours de reproduction ou d'enregistrement.

1. Pressez le bouton [SYSTEM].
2. Pressez le bouton [F3 (WR)].
3. Pressez le bouton [F3 (PTN)].

L'écran servant à choisir le pattern à sauvegarder et le pattern de destination de la sauvegarde apparaît.



Le pattern à sauvegarder dans le numéro de pattern est sélectionné ici. Prenez garde à sélectionner un numéro de pattern approprié, car le pattern qui avait été préalablement sauvegardé sous ce nom et ce numéro est remplacé et supprimé.

4. Pressez le bouton [F4 (WR)].
   L'écran servant à nommer le pattern apparaît.
5. Utilisez la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC] pour spécifier les caractères.
   Les caractères suivants sont disponibles.
   Espace, A–Z, a–z, 0–9,! " # $ % & ' ( ) * +, - . / : ; < = > ? @ [\ ] ^ _ ` |
6. Une fois les caractères choisis, pressez le bouton [F4 (OK)]. Un message "ARE YOU SURE?" apparaît.
7. Pressez le bouton [F4 (EXEC)].

La procédure de sauvegarde (SAVE) est exécutée.

* *A l'étape 5 ci-dessus, des versions majuscules ou minuscules des caractères sélectionnés peuvent être obtenues en pressant les boutons [CURSOR (▲/▼)].*

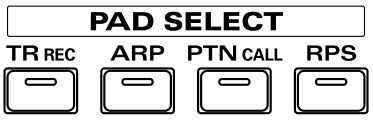
* *A l'étape 5, les boutons [F1] et [F2] peuvent être utilisés de façon pratique pour éditer le nom.*

- [F1 (INS)]: pressez-le pour insérer un caractère à l'emplacement du curseur.
- [F2 (DEL)]: pressez-le pour supprimer le caractère à l'emplacement du curseur.

Chapitre 3 Variation lors de la reproduction de pattern

Reproduction avec les pads du clavier

1. Assurez-vous que les indicateurs des boutons [ARP], [PTN CALL], [RPS] et [TR-REC] sont éteints. Si l'un de ces boutons est allumé, pressez-le pour l'éteindre.



2. Pressez le bouton [PART SELECT].
3. Pressez le bouton PART [R], [1] à [7] correspondant à la partie que vous désirez faire rejouer.

* *La partie sélectionnée par le bouton PART SELECT et les boutons PART est appelée "partie active".*

4. Jouez sur les pads de clavier et vous entendrez le son de cette partie.

<Fonction HOLD>

Presser le bouton [HOLD] pour allumer son indicateur permet que le son continue d'être reproduit même après que le pad de clavier ait été relâché. C'est une fonction de maintien. Presser à nouveau le bouton [HOLD] éteint son indicateur et désactive cette fonction.

<Contrôle des parties qui jouent>

Quand l'indicateur du bouton [PART SELECT] est allumé, les indicateurs de partie [R], [1] à [7] s'allumeront au moment où les pads de clavier seront joués ou lorsque les notes du pattern seront produites. C'est pratique lorsque vous désirez savoir quelle partie joue actuellement.

* *Lorsque vous connectez un clavier MIDI externe, référez-vous à "Emploi d'un clavier MIDI externe à la place des pads du clavier (Remote Keyboard)" (p.123).*

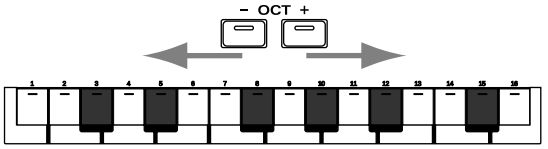
Transposition de la tessiture du clavier par octave (Octave Shift)

Octave Shift est une fonction qui transpose la hauteur du clavier par octave. Cela vous permet de transposer les pads de clavier dans une tessiture plus pratique pour jouer. Normalement, lorsque vous pressez le pad de clavier [2], la note C4 (do4 ou do médian) est produite (avec les deux boutons OCT éteints.

Procédure

1. Utilisez le bouton [OCT - /+] pour transposer la tessiture.

   Le clavier sera transposé dans la direction -/+ et l'indicateur du bouton s'allumera.



Plage : -4 – +4

* *Lorsque vous utilisez le bouton [OCT], le presser et le maintenir enfoncé un moment fait s'afficher la valeur actuelle de transposition.*

* *Chaque fois que vous pressez le bouton [OCT +], la tessiture est augmentée d'une octave. Chaque fois vous pressez le bouton [OCT -], la tessiture est abaissée d'une octave.*

* *Presser simultanément le bouton [OCT -] et le bouton [OCT +] ramène la transposition par octave à "0".*

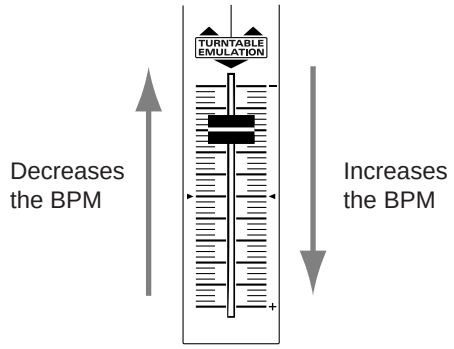
Emploi avec une platine (Turntable Emulation)

Qu'est-ce que la fonction Turntable Emulation?

La MC-307 a un curseur nommé TURNTABLE EMULATION, comme un lecteur enregistreur, pour le réglage du tempo (BPM), et des boutons TURNTABLE HOLD / PUSCH qui donnent des effets tels que l'arrêt et la rotation de la platine. Ils autorisent l'alignement du début et du tempo durant la reproduction sur platine.

Synchronisation de la platine et du tempo (BPM)

Utilisation du curseur de contrôle pour synchroniser le réglage de tempo de la MC-307 avec la platine.



Configuration/procédure de fonctionnement

1. Lancez la reproduction sur la platine.
2. Lancez la reproduction sur la MC-307.
3. Vérifiez que les deux boutons [PITCH / BPM] au-dessus du curseur sont allumés. S'ils ne le sont pas, pressez-les pour les allumer.
4. Déplacez le curseur TURNTABLE EMULATION. Déplacer le curseur vers le haut réduit le tempo (diminue les BPM). Déplacer le curseur vers le bas augmente le tempo (augmente les BPM).

MEMO

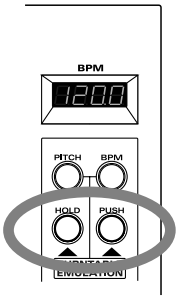
Au point central du curseur, un clic (un cran d'arrêt du curseur) se fait sentir. A cette position, le tempo est à sa valeur d'origine.

MEMO

A l'étape 3, si seul le bouton [PITCH] est pressé et donc allumé, alors seule la hauteur changera. Si seul [BPM] est pressé et donc allumé, seul le tempo changera.

Fonctionnement similaire à la manipulation de la platine (boutons [HOLD] et [PUSH])

La fait de synchroniser le démarrage (Start) avec la platine à l'aide du bouton BPM synchonise le point de démarrage avec la platine.



Procédure

1. Lancez la reproduction sur la platine.
2. Lancez la reproduction du pattern sur la MC-307 (p.5).
3. Vérifiez que les deux boutons [PITCH / BPM] au-dessus du curseur sont allumés. S'ils ne le sont pas, pressez-les pour les allumer.
4. Si la reproduction sur la MC-307 est plus lente que sur la platine, pressez le bouton [PUSH] pour accélérer la reproduction.
5. Si la reproduction sur la MC-307 est en avance sur la platine, pressez le bouton [HOLD] pour la retenir momentanément.

MEMO

A l'étape 3, si seul le bouton [PITCH] est pressé et donc allumé, alors seule la hauteur changera. Si seul [BPM] est pressé et donc allumé, seul le tempo changera.

Changement du son avec les commandes durant la reproduction (Modification en temps réel)

Le son peut être modifié durant la reproduction à l'aide des commandes de la façade de la MC-307. De plus, les éléments sujets à modification peuvent être changés à l'aide des quatre commandes assignables situées sous l'afficheur.

MEMO

- Le mouvement des commandes n'entraîne aucun effet tant que les commandes n'ont pas été déplacées au-delà d'une certaine plage (une valeur d'environ 2 ou 3).
- Si la modification en temps réel sert à changer les paramètres d'un pattern, alors le pattern revient à ses réglages initiaux lorsque vous passez au pattern suivant.

Sélection de la partie sujette à modification

Séelctionnez une partie parmi les parties R et 1 à 7 pour modifier le son.

Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
2. Pressez le bouton [F1 (PACH)].
   Le nom du patch de la partie actuellement sélectionnée s'affiche.
3. Pressez le bouton [PART SELECT].
   Les boutons de partie, [R], [1] à [7], fonctionnent comme boutons de sélection de partie.
4. Pressez le bouton de partie, [R], [1] to [7], correspondant à la partie contenant le patch que vous désirez modifier.

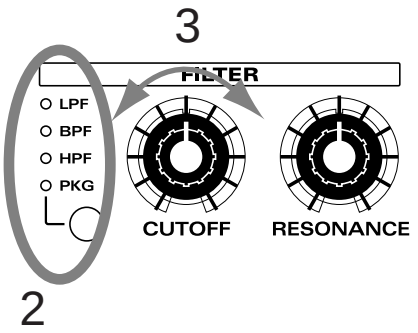
Le numéro de la partie sélectionnée s'affiche dans la zone PART du coin supérieur droit de l'afficheur.

Changement de la brillance du son (CUTOFF)

Le son est constitué d'un grand nombre d'harmoniques à différentes fréquences. En utilisant un filtre, vous pouvez ne laisser passer ou atténuer qu'une certaine plage d'harmoniques, modifiant ainsi la brillance. La section FILTER (filtre) vous permet de faire les réglages affectant la brillance du son de cette façon. Tourner la commande CUTOFF dans le sens des aiguilles d'une montre donne un son plus brillant, tandis que la tourner dans le sens inverse donne un son plus feutré, plus rond. Une autre utilisation efficace de cette commande est son utilisation durant la reproduction pour apporter des changements en fonction du tempo.

Procédure

1. Sélectionnez une partie à l'aide de la procédure décrite dans "Sélection de la partie sujette à modification".
2. Pressez le bouton [FILTER].
   Le type de filtre peut être sélectionné chaque fois que ce bouton est pressé. Pour des détails, voir "Plage" ci-dessous.
3. Tournez la commande [CUTOFF].
   La tourner dans le sens des aiguilles d'une montre donne un son brillant tandis que la tourner dans le sens inverse donne un son plus feutré, plus rond.



Plage :

- LPF (Low Pass Filter ou filtre passe-bas)
  Tourner la commande dans le sens des aiguilles d'une montre donne un son plus brillant, proche de la forme d'onde d'origine. La tourner dans le sens inverse coupe plus les hautes fréquences, rendant le son plus sourd.

* *Pour certaines formes d'onde, vous pouvez ne plus entendre de son si vous baissez trop cette valeur.*

- BPF (Band Pass Filter ou filtre passe-bande)
  Tourner la commande dans le sens des aiguilles d'une montre augmente la zone de fréquences entendue. La tourner dans le sens inverse fait entendre progressivement une plage de fréquences plus basses.
- HPF (High Pass Filter ou filtre passe haut)
  Lorsque la commande est tournée dans le sens des aiguilles d'une montre, la plage des basses fréquences est plus intensément coupée, rendant le son plus agressif. Lorsque la commande est tournée vers la gauche, le son d'origine de la forme d'onde est ré-entendu.

* *Pour certaines formes d'onde, vous pouvez ne plus entendre de son si la valeur est proche de son maximum.*

- PKG (Peaking Filter ou filtre en cloche)
  Lorsque la commande est tournée dans le sens des aiguilles d'une montre, il y a accentuation d'une zone de

fréquences plus hautes. Tourner la commande dans le sens inverse fera s'accentuer une zone de fréquences plus basses.

NOTE

Lorsque vous utilisez les fonctions du filtre, veillez à ne pas monter la valeur de RESONANCE trop haut. Une valeur trop élevée peut entraîner une sortie à des niveaux de volume excessivement élevés. Certains réglages peuvent endommager votre audition ou vos enceintes. Prenez-y garde!

MEMO

Cette procédure est équivalente à la procédure CUTOFF de la fonction d'édition de patch (p.92).

De plus, utiliser la commande avec RESONANCE réglée sur une valeur plus élevée accentue l'effet de la fonction RESONANCE sur le son.

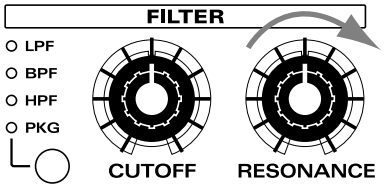
Ajout de caractère au son (RESONANCE)

Ce réglage accentue les harmoniques proches de la fréquence de coupure, ajoutant un caractère original au son. C'est une des modifications de timbre caractérisant les sons de synthétiseur.

Procédure

1. Sélectionnez une partie à l'aide de la procédure décrite dans "Sélection de la partie sujette à modification".
2. Tournez la commande [RESONANCE].

   La tourner dans le sens des aiguilles d'une montre ajoute de la résonance au son.



NOTE

Utiliser la MC-307 avec des réglages de limiteur de résonance (p.115) trop élevés peut entraîner une production de son à des niveaux de volume excessivement élevés. Certains réglages peuvent endommager votre audition ou vos enceintes. Prenez-y garde!

MEMO

Cette procédure est équivalente à la procédure RESONANCE de la fonction d'édition de patch (p.93).

Selon le réglage CUTOFF, augmenter le réglage RESONANCE peut ne pas donner l'effet souhaité. Pour rendre l'effet plus notable, modifiez conjointement le réglage CUTOFF et contrôlez l'effet.

Application de changements cycliques au son (LFO 1)

Le LFO (Low Frequency Oscillator ou oscillateur basse frréquence) applique des changements cycliques au son. Des effets tels que vibrato, fluctuation du filtre et trémolo peuvent être ajoutés en changeant la hauteur, la fréquence de coupure et le niveau de volume cycliquement.

Procédure

1. Sélectionnez une partie à l'aide de la procédure décrite dans "Sélection de la partie sujette à modification" (p.26).

Sélectionnez le paramètre sujet à modification.

2. Avec le bouton [LFO1] tenu enfoncé, déterminez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

   Pendant ce maintien enfoncé, l'écran "LFO 1 ASSIGN" apparaît.

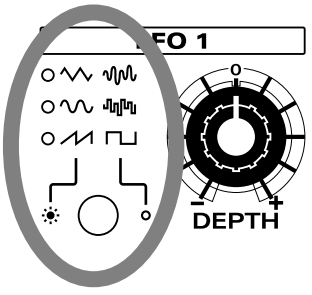
   Lorsque vous avez fini votre sélection, relâchez le bouton.

* *Choisissez entre PITCH (hauteur), FILTER (filtre) et AMP (ampli). Pour des détails, voir "Plage de réglage" ci-après.*

Ensuite, déterminez l'oscillation du LFO.

3. Pressez le bouton [LFO1].

   Une forme d'onde de LFO peut être sélectionnée chaque fois que ce bouton est pressé. Pour des détails, voir la "Plage de réglage" ci-après.



4. Tournez la commande [DEPTH] dans la zone [LFO1].

   La tourner accentue l'effet du LFO (quand la commande est en position centrale, le LFO n'a pas d'effet).

Plage de réglage:

Eléments sujets à modification par [LFO]

- PITCH: change la hauteur des notes.
- FILTER: change la fréquence de coupure du filtre.
- AMP: change le niveau de volume de l'amplificateur.

Forme d'onde du LFO

- TRI (triangle): Le son sera modulé en continu. C'est une forme d'onde fréquemment utilisée.
- SIN (sinusoïdale): Le son sera modulé très progressivement.
- SAW (onde en dents de scie): Lorsque le son atteint la valeur supérieure, il revient brutalement à la position d'origine et recommence à monter.
- RND (random ou aléatoire): Ce réglage entraîne un changement imprévisible du son (aléatoire) et est souhaitable pour créer des effets sonores.
- S&H (sample & hold ou échantillonnage et blocage): Ce réglage entraîne un changement aléatoire du son et est souhaitable pour créer des effets sonores.
- SQR (onde carrée): Le son sera modulé comme s'il alternait brutalement entre deux positions.

MEMO

Cette procédure est équivalente à l'emploi du [LFO1] dans la fonction d'édition de patch. Avec la fonction d'édition de patch, les deux formes d'onde ci-dessous peuvent être en plus sélectionnées.

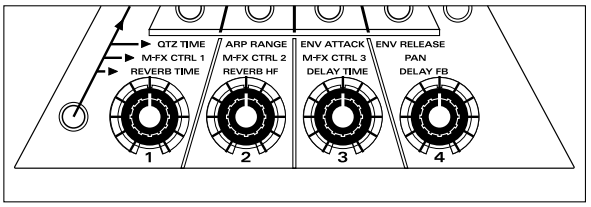
- TRP (trapézoïdale): le son sera modulé comme s'il y avait alternance entre deux positions. La transition d'une position à l'autre est moins brutale qu'avec l'onde carrée.
- CHS (chaos): Ce réglage entraîne un changement aléatoire sans rapport avec la fréquence et est adapté à la création d'effets sonores.

Changement d'autres paramètres (commandes assignables)

Vous pouvez assigner n'importe quel paramètre de votre choix aux commandes assignables. Dans ce cas, les réglages des commandes 1-4 sont sauvegardés comme un ensemble. Cet ensemble est appelé ensemble User (User Set) et 10 de ces ensembles sont à votre disposition.

Emploi des paramètres affichés en façade

En façade, des paramètres sont sérigraphiés au-dessus des commandes assignables, vous permettant de faire une sélection.



Procédure

1. Pressez le bouton sur la gauche des commandes assignables.

   Chaque fois que vous les pressez, les différents symboles ">" sont passés en revue en séquence. Par conséquent, vous pouvez choisir parmi les fonctions affichées. Les fonctions disponibles à un instant donné sont celles appartenant à la ligne identifiée par le symbole ">".

2. Tournez les commandes pendant que vous faites reproduire les sons.

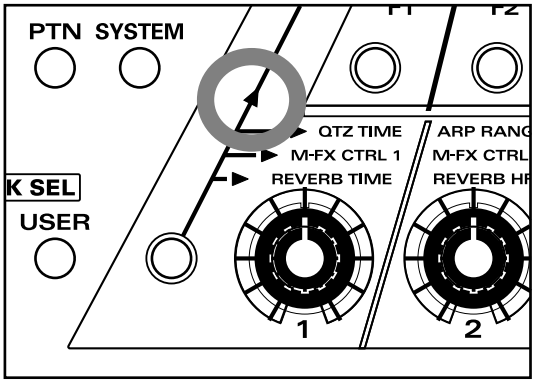
Paramètres respectifs des commandes

- REVERB TIME:
  Change le temps de réverbération. Référez-vous à "Réglage de la durée de réverbération (TIME)" (p.43).
- REVERB HF:
  Change le timbre de la reverb. Référez-vous à "Réglage du timbre de la réverbération (HF DAMP)" (p.43).
- DELAY TIME:
  Change le temps de retard. Référez-vous à "Réglage de l'intervalle de retard (TIME)" (p.45).
- DELAY FB:
  Change la réinjection dans le delay. Référez-vous à "Réglage du nombre de répétitions (FEEDBACK)" (p.45).
- M-FX CTRL 1:
  Change le paramètre CTRL1 du multi-effets. Référez-vous à "Définition en détail des paramètres" (p.48).

- M-FX CTRL 2:
  Change le paramètre CTRL2 du multi-effets.
- M-FX CTRL 3:
  Change le paramètre CTRL3 du multi-effets.
- PAN:
  Change le panoramique (localisation sonore). Référez-vous à "Changement des réglages de chaque partie" (p.22).
- QZT TIME:
  Spécifie la rigueur de la quantification par rapport aux divisions théoriques. Référez-vous à "Modification du groove d'un pattern (Play Quantize)" (p.34)
- ARP RANGE:
  Change la tessiture de l'arpégiateur par octave. Référez-vous à "Ajout d'expression à l'arpège (ACCENT RATE)" (p.34)
- ENV ATTACK:
  Change l'attaque de l'enveloppe (TIME1). Référez-vous à "Paramètre A-ENV (enveloppe d'ampli)" (p.96).
- ENV RELEASE:
  Change le relâchement de l'enveloppe (TIME4). Référez-vous à "Paramètre A-ENV (enveloppe d'ampli)" (p.96).

* *Dans TR-REC (P. 68) et "Changement des réglages pour chaque partie" (p.22), les réglages ci-dessous ne peuvent être utilisés (les commandes assignables ont d'autres fonctions spéciales lors de l'emploi de TR-REC et des réglages de partie).*

* *Les commandes assignables peuvent être utilisées pour les réglages définis définis par l'utilisateur lorsque la flèche ci-dessous est allumée. Pour des réglages définis par l'utilisateur, les paramètres désirés peuvent être assignés aux commandes, permettant leur pilotage depuis les commandes. Pour des détails, voir "Assignation et emploi des paramètres désirés" dans la section suivante.*



Assignation et emploi des paramètres désirés

Il est également possible d'assigner et d'utiliser d'autres paramètres pour les commandes assignables.

Procédure

1. Pressez le bouton sur la gauche des commandes assignables, puis sélectionnez un ensemble user (un des indicateurs au-dessus des commandes s'allume).
2. Pressez le bouton [KNOB ASSIGN].
   L'écran "KNOB ASSIGN" apparaît.
3. Tournez la molette [VALUE] ou pressez [INC / DEC] pour sélectionner le User set auquel les réglages seront assignés.
4. Pour le User set sélectionné, les fonctions actuellement assignées à chaque commande s'afficheront.
5. Pressez le bouton F1 - F4 au-dessus de la commande devant être réglée.
   L'écran "KNOB 1 (2 - 4)ASSIGN PARAM" apparaît.
6. Sélectionnez un groupe de fonctions à assigner avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].
7. Pressez le bouton [ENTER]. Ou bien, pressez le bouton [F] sous le nom de groupe.
   Les paramètres pour ce groupe de fonctions sont affichés. Pour des détails sur les groupes que vous pouvez sélectionner, voir "Plage de réglages" à la fin de cette section.
8. Sélectionnez un paramètre avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC], puis pressez le bouton [ENTER].
   La fonction du paramètre sélectionné est assignée à la commande.

Vous pouvez travailler sur ce paramètre en faisant varier la commande.

Plage de réglages:

Groupes et paramètres qui peuvent être sélectionnés à l'étape 5.

<u>Groupe STUP (SETUP)</u>

- LV (LEVEL)
- PAN (PAN)
- KSFT (KEY SHIFT)
- R-LV (REVERB LEVEL)
- D-LV (DELAY LEVEL)
- FXSW (M-FX SW)

<u>Groupe REV (REVERB)</u>

- TYPE (TYPE)
- TIME (TIME)
- HF (HF DAMP)
- FX->R(M-FX TO REV LEVEL)
- R-LV (REVERB LEVEL)

Groupe DLY (DELAY)

- TYPE (TYPE)
- TIME (TIME)
- FB (FEEDBACK)
- HF (HF DAMP)
- OUT (OUTPUT)
- FX->D(M-FX TO DLY LEVEL)
- D-LV (DELAY LEVEL)

Groupe M-FX (MULTI-FX):

- C1 - C11 (CONTROL 1 - 11)

  Les paramètres pour C1-C11 de M-FX diffèreront en fonction du multi-effets sélectionné. Pour des détails sur ces paramètres, référez-vous en P. 45.

Groupe ARP (ARPEGGIO):

- STYL (STYLE)
- MTIF (MOTIF)
- PTN (BEAT PATTERN)
- SHUF (SHUFFLE RATE)
- ACNT (ACCENT RATE)
- OCT (OCTAVE RANGE)

Groupe QTZ (QUANTIZE):

- TYPE (TYPE)
- TMPL (TEMPLATE)
- TIME (TIMING)
- VELO (VELOCITY)

* *Avant de régler les paramètres "QTZ Group" ou "ARP Group", activez respectivement les fonctions Quantize ou Arpeggiator.*

Groupe ENV (ENVELOPE):

PITCH ENVELOPE

- P[A] (Attack Time = TIME1)
- P[D] (Decay Time = TIME3)
- P[S] (Sustain Level = LEVEL3)
- P[R] (Release Time = TIME4)
- P-DP (PITCH ENVELOPE DEPTH)

FILTER ENVELOPE

- F[A] (Attack Time = TIME1)
- F[D] (Decay Time = TIME3)
- F[S] (Sustain Level = LEVEL3)
- F[R] ([Release Time = TIME4)
- F-DP (FILTER ENVELOPE DEPTH)

AMP ENVELOPE

- A[A] (Attack Time = TIME1)
- A[D] (Decay Time = TIME3)
- A[S] (Sustain Level = LEVEL3)
- A[R] (Release Time = TIME4)

* *TIME1, TIME3, LEVEL3, et TIME4 sont des paramètres d'enveloppe. Par exemple, "P[A]" commande "TIME1" de l'enveloppe de hauteur.*

Groupe PTCH (PITCH):

- CRSE (COARSE TUNE)
- FINE (FINE TUNE)

Groupe AMP (AMP):

- LV (LEVEL)
- PAN (PAN)
- RND (RANDOM PAN)

Groupe PRTA (PORTAMENT):

- SW (SWITCH)
- TIME (TIME)
- SOLO (SOLO)

Groupe LFO 1:

RATE (LFO 1 RATE)

MEMO

C'est la procédure de restauration pour les réglages de patterns tels qu'ils étaient après que les commandes aient été utilisées pour changer les paramètres avec la fonction Realtime Modify.

- Pendant la reproduction: Après sélection d'un numéro de pattern différent, sélectionnez de nouveau le numéro du pattern actuellement reproduit. Cela fait recommencer la reproduction au début de pattern, retaurant ainsi les réglages à l'instant où le pattern a été rappelé.
- A l'arrêt: Après sélection d'un numéro de pattern différent, sélectionnez le numéro du pattern avec lequel vous avez débuter; les réglages du patterns sont restaurés.

Sauvegarde des réglages des commandes assignables

Lorsque vous pressez le bouton [EXIT] dans l'écran "KNOB ASSIGN" pour fermer la fenêtre, ce que vous avez réglé dans "Assignation et emploi des paramètres" sera automatiquement sauvegardé dans le user set affiché à l'écran. (Quand les données sont sauvegardées, l'afficheur indique indicate "NOW WRITING ...")

* *An asterisk "*" will be displayed before the number of a set that has not been saved.*
* *The data will not be saved if you close the "KNOB ASSIGN" screen while a song or pattern is playing. Stop playback before you perform the operation.*

Reproduction en arpège (Arpeggiator)

Qu'est-ce qu'un arpégiateur (Arpeggiator)?

C'est une fonction qui vous permet de faire produire des arpèges en vous contentant de presser des pads du clavier. Vous pouvez jouer des phrases qui utilisent les notes constituant un accord, juste en pressant cet accord. Avec cette fonction, vous pouvez aisément produire des phrases trop rapides à jouer sur le clavier ainsi que celles extrêmement mises en valeur par un jeu staccato.

Emploi de l'arpégiateur

Activer la fonction arpégiateur permet aux pads du clavier d'être utilisés pour déclencher des arpèges.

Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
2. Pressez le bouton [ARP].
   L'indicateur du bouton s'allume et la fonction ARPEGGIATOR est activée.
3. Pressez les pads de clavier.
   La reproduction commence automatiquement en style arpégé.

* *Lorsque l'arpégiateur est utilisé, la reproduction se fait avec le tempo (BPM) du pattern actuellement sélectionné. Utiliser l'arpégiateur alors qu'un pattern est en cours de reproduction donne également une reproduction au même tempo.*
* *La phrase à reproduire peut être modifiée par changement du réglage. Pour la méthode de changement, voir la section suivante "Sélection du style d'arpège".*

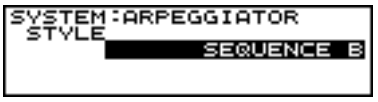
Sélection du style d'arpège

Lorsque vous désirez faire les réglages d'arpégiateur, il vous faut d'abord sélectionner un style d'arpège. Lorsque vous sélectionnez un style, des valeurs optimales sont réglées pour les quatre paramètres "Accent Rate", "Motif", "Beat Pattern", et "Shuffle Rate." Vous pouvez régler les paramètres tels que Accent Rate et Octave Range pour modifier le pattern à votre goût.

Procédure

1. Avec le bouton [ARP] tenu enfoncé, sélectionnez un style à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

* *Lorsque le bouton est maintenu enfoncé, l'écran "SYSTEM: ARPEGGIATOR" apparaît.*



Réglages disponibles (Liste des styles d'arpège**):**

STYLE	Description
1/4	Le rythme sera divisé en noires.
1/6	Le rythme sera divisé en triolets de noires.
1/8	Le rythme sera divisé en croches.
1/12	Le rythme sera divisé en triolets de croches.
1/16	Le rythme sera divisé en double-croches.
1/32	Le rythme sera divisé en triple-croches.
PORTAMENTO A, B	Un style utilisant l'effet portamento.
GLISSANDO	Un style glissando.
SEQUENCE A - D	Styles pour des patterns de séquence.
ECHO	Un style de type écho.
SYNTH BASS HEAVY SLAP LIGHT SLAP WALK BASS	Styles appropriés au jeu de basse.
RHYTHM GTR 1 - 5	Styles pour guitare rythmique. Les styles 2-5 sont efficaces quand 3-4 notes sont tenues.
3 FINGER	Style guitare à trois doigts.
STRUMMING GTR	Un style simulant un accord de guitare balayé vers le haut (le bas). Efficace quand 5-6 notes sont tenues.
PIANO BACKING, CLAVI CHORD	Styles pour accompagnement par instrument à clavier.

STYLE	Description
WALTZ, SWING WALTZ	Styles à trois temps.
REGGAE	Un style de type reggae. Efficace quand 3 notes sont tenues.
PERCUSSION	Un style adapté aux sons d'instruments de percussion.
HARP	Le style de jeu d'une harpe.
SHAMISEN	Le style de jeu d'un Shamisen.
BOUND BALL	Un style suggérant une balle rebondissante.
RANDOM	Un style dans lequel les notes jouent en ordre aléatoire.
BOSSA NOVA	Un style avec rythmique guitare bossanova. Tenez 3-4 notes pour les meilleurs résultats. Vous pouvez augmenter le tempo et l'utiliser pour une samba.
SALSA	Style salsa typique. Tenez 3-4 notes pour de meilleurs résultats.
MAMBO	Style mabo typique. Tenez 3-4 notes pour de meilleurs résultats.
LATIN PERCUSSION	Un style rythmique avec des instruments de percussion latino-américaines tels que clave, cloche, clap, bongo, conga, agogo.
SAMBA	Style samba typique. Utilisez-le pour des patterns rythmiques ou des lignes de basse.
TANGO	Style tango typique; Tenez la tonique, la tierce et la quinte d'un accord pour de meilleurs résultats.
HOUSE	Un style pour accompagnement piano House. Tenez 3-4 notes pour de meilleurs résultats.
LIMITLESS	Les réglages de tous les paramètres peuvent être librement combinés sans restriction.
USER STYLE 1 - 10	Les réglages d'arpèges peuvent être modifiés et sauvegardés dans un de ces styles User.

Faire des réglages plus détaillés

Vous pouvez faire des réglages plus précis pour le style sélectionné. D'abord, sélectionnez un style comme indiqué en section précédente "Sélection du style d'arpège" puis suivez la procédure de configuration ci-dessous.

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM].
2. Pressez le bouton [F1 (SYS)].
3. Pressez le bouton [CURSOR (▼)] pour accéder à l'écran ou se trouvent les éléments 5 – 8.
4. Pressez le bouton [F1 (ARP)].
   L'écran "SYSTEM: ARPEGGIATOR" apparaît.
5. Pressez le bouton [F3 (▼)] ou [F4 (▲)] pour sélectionner la fenêtre contenant le paramètre que vous désirez régler.
6. Pressez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour amener le curseur sur l'élément désiré.





7. Choisissez une valeur avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].

* *Pour des détails sur les réglages respectifs, suivez les instructions ci-après.*

Séquence des notes de l'accord (MOTIF)

Détermine l'ordre dans lequel les notes de l'accord seront produites.

* *Les valeurs qui peuvent être réglées dépendront du style d'arpège actuellement sélectionné. Pour des détails sur les valeurs possibles pour chaque style, référez-vous à "Tableau de correspondance STYLE/MOTIF/FORMAT DE MESURE" (p.159).*

Réglages possibles:

MOTIF	Description
SINGLE UP	Les notes pressées seront jouées individuellement de la plus grave à la plus aigüe.
SINGLE DOWN	Les notes pressées seront jouées individuellement de la plus aigüe à la plus grave.
SINGLE UP&DW	Les notes pressées seront jouées individuellement, de la plus grave à la plus aigüe, puis en sens inverse.
SINGLE RANDOM	Les notes pressées seront jouées individuellement en ordre aléatoire.

MOTIF	Description
DUAL UP	Les notes pressées seront jouées deux par deux de la plus grave à la plus aigüe.
DUAL DOWN	Les notes pressées seront jouées deux par deux, de la plus aigüe à la plus grave.
DUAL UP&DW	Les notes pressées seront jouées deux par deux, de la plus grave à la plus aigüe, puis en sens inverse.
DUAL RANDOM	Les notes pressées seront jouées deux par deux, en ordre aléatoire.
TRIPLE UP	Les notes pressées seront jouées trois par trois de la plus grave à la plus aigüe.
TRIPLE DOWN	Les notes pressées seront jouées trois par trois, de la plus aigüe à la plus grave.
TRIPLE UP&DOWN	Les notes pressées seront jouées trois par trois, de la plus grave à la plus aigüe, puis en sens inverse.
TRIPLE RANDOM	Les notes pressées seront jouées trois par trois, en ordre aléatoire.
NOTE ORDER	Les notes pressées seront jouées dans l'ordre dans lequl vous les avez pressées. En pressant les notes dans l'ordre approprié, vous pouvez produire des lignes mélodiques. Jusqu'à 128 notes sont mémorisées.
GLIS-SANDO	Chaque étape chromatique entre la note la plus haute et la note la plus basse pressées sera jouée consécutivement, se répétant vers le haut et vers le bas. Ne pressez que la note la plus basse et la note la plus haute
CHORD	Toutes les notes que vous presserez joueront simultanément.
BASS+CHORD 1–5	La plus basse des notes pressée jouera et les autres notes seront produites comme un accord.
BASS+UP 1–8	La plus basse des notes pressée jouera et les autres notes seront jouées comme un arpège.
BASS+RND 1–3	La plus basse des notes pressée jouera et les autres notes seront produites en ordre alétoire.
TOP+UP 1–6	La plus haute des notes pressée jouera et les autres notes seront jouées en arpège.
BASS+UP+TOP	La plus haute et la plus basse des notes pressées joueront et les autres notes seront jouées en arpège.

Beat pattern (Format de mesure)

Ce paramètre vous permet de sélectionner le format de mesure. Il affectera l'emplacement des accents et la durée des notes, entraînant un changement de la cadence (du rythme).

* *Les valeurs qui peuvent être réglées dépendront du style d'arpège actuellement sélectionné. Pour des détails sur les valeurs possibles pour chaque style, référez-vous à "Tableau de correspondance STYLE/MOTIF/FORMAT DE MESURE" (p.159).*

Plage:

1 / 4, 1 / 6, 1 / 8, 1 / 12, 1 / 16 1–3, 1 / 32 1–3, PORTA-A 1–11, PORTA-B 1–15, SEQ-A 1–7, SEQ-B 1–5, SEQ-C 1, 2, SEQ-D 1–8, ECHO 1–3, MUTE 1–16, STRUM 1–8, REGGAE 1, 2, REF 1, 2, PERC 1–4, WALKBS, HARP, BOUND, RANDOM, BOSSA NOVA, SALSA 1–4, MAMBO 1–2, CLAVE, REV CLA, GUILO, AGOGO, SAMBA, TANGO 1–4, HOUSE 1, 2

* *Si "PORTA-A 1–11, PORTA-B 1–15" est sélectionné comme Beat pattern, le paramètre de patch (Portamento Time, p.102) pilotera la vitesse du portamento. Ajustez la vitesse du portamento en fonction du tempo de reproduction (il n'est pas nécessaire d'activer le portamento).*

Décalage ternaire (SHUFFLE RATE)

Ce réglage vous permet de modifier l'instant de jeu des notes pour créer des rythmes ternaires. La plage de réglage va de 50 à 90%. Avec un réglage de 50%, les notes sont espacées régulièrement. Quand la valeur est augmentée, les notes ressemblent de plus en plus à des notes pointées.

Plage : 50–90 (%)

* *Avec un réglage de Beat pattern sur 1/4, il n'y aura pas d'effet ternaire, même si la valeur Shuffle Rate est augmentée.*

Ajout d'expression à l'arpège (ACCENT RATE)

En modifiant la force d'accentuation et la longueur de note, vous pouvez changer la sensation de groove d'un arpège. Ajustez ce réglage dans la plage 0-100.

Plage: 0–100

Des réglages plus élevés accentuent la sensation de groove. Des réglages plus faibles diminuent cette expressivité.

Changer la plage d'octave pour la reproduction d'un style d'arpège (OCTAVE RANGE)

Vous pouvez spécifier la tessiture dans laquelle l'arpège sera développé, par paliers d'une octave.

Plage : -3– +3

Régler une valeur supérieure à 0 entraîne la reproduction dans la plage située au-dessus de la tessiture où l'accord est joué. Régler une valeur sous 0 entraîne la reproduction dans la plage située sous la tessiture dans laquelle l'accord est joué.

* *Si vous désirez que l'arpège ne soit constitué que des notes réellement pressées, réglez ce paramètre à 0.*

Sauvegarde des réglages d'arpège (Arpeggio Write)

Une fois qu'un style d'arpège a été créé et sauvegardé,, vous pouvez directement l'utiliser une autre fois par simple rappel. D'abord, créez un style d'arpège en vous référant à la section précédente "Pour faire des réglages détaillés".

Procédure

Faites s'afficher l'écran de configuration pour l'arpégiateur.

1. Pressez le bouton [SYSTEM].
2. Pressez le bouton [F3 (WR)].
3. Sélectionnez l'écran "5 ARPEGGIATOR" à l'aide des boutons [CURSOR (▲/▼)].
4. Pressez le bouton [F1 (ARP)].
   L'écran "ARPEGIATOR WRITE"apparaît.
5. Sélectionnez le style personnel (User) de destination, c'est-à-dire dans lequel le style créé sera sauvegardé, à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC]. Jusqu'à 10 styles peuvent être sauvegardés dans les mémoires USER STYLES 1 à 10.
6. Pressez le bouton [F4 (OK)].
   Un message "ARE YOU SURE?" apparaît.
7. Pressez le bouton [F4 (EXEC)].

La procédure de sauvegarde 5SAVE) est exécutée.

MEMO

L'arpégiateur peut également être déclenché par un clavier MIDI externe, tout autant que par les pads du clavier.

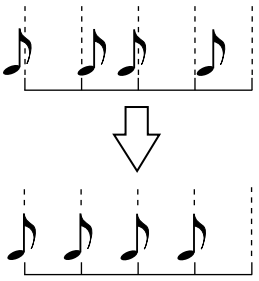
- Référez-vous à "Jeu d'un arpège sur la MC-307 à l'aide d'un clavier MIDI externe" (p.134).

Modification du groove d'un pattern (Play Quantize)

Qu'est-ce que la fonction Play Quantize?

Cette fonction modifie le groove de reproduction des données d'un pattern. Avec cette fonction, vous pouvez changer les instants de jeu et les dynamiques (volume) des données de pattern reproduites pour créer une interprétation ayant un groove différent de celui du pattern originel.

La MC-307 dispose de trois types de quantification (Grid, Shuffle, Groove) que vous pouvez utiliser selon votre situation. Vous pouvez appliquer cette quantification à une partie spécifique pendant la reproduction d'un pattern, et faire des réglages d'instant de déclenchement détaillé en temps réel, tout en écoutant la reproduction.



Correction d'inexactitudes rythmiques (Grid Quantize)

Grid Quantize corrige les notes en fonction d'un modèle en ramenant les instants de reproduction sur les valeurs exactes. Vous pouvez corriger des instants de reproduction afin d'éliminer des erreurs de jeu et faire reproduire le pattern avec précision.

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM].
   L'écran menu de réglage de système apparaît.
2. Pressez le bouton [F1 (SYS)].
3. Pressez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour sélectionner l'écran où s'affiche "7 PLAY QUANTIZE".
4. Pressez le bouton [F3 (QTZ)].
   L'écran de réglage de quantification apparaît.
5. Sélectionnez la partie à laquelle s'appliquera la quantification en pressant un des boutons de partie [R], [1] à [7]

La quantification s'appliquera à la partie dont le bouton clignote. Les parties dont les boutons ne sont pas allumés ne peuvent pas être soumises à quantification.

6. Pressez le bouton [F2(GRID)].

Les paramètres de quantification Grid apparaissent dans la partie inférieure de l'afficheur.



7. Pressez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour amener le curseur sur "TIMING".

8. Réglez le degré de correction avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC/DEC].

Une valeur 0 indique qu'il n'y aura aucune correction alors qu'une valeur indique que les notes seront déplacées pour se conformer précisément à la résolution décrite ci-dessous. Plus la valeur est éloignée de 0 et proche de 100 et plus est rigoureuse la mise en place.

9. Pressez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour amener le curseur sur "TEMPLATE."

10. Sélectionnez la note utilisée comme intervalle de référence pour la correction à l'aide de la molette [VALUE] ou les boutons [INC/DEC].

Le pattern est reproduit en fonction des corrections apportées par la procédure de quantification Grid.

* *La valeur de note sur laquelle s'ajustera la quantification est appelée résolution. Le déclenchement des notes sera ramené sur l'intervalle de grille (Grid) le plus proche correspondant à la valeur de note que vous avez choisie ici. Choisissez donc la longueur de la plus courte note qui doit être produite dans le pattern.*

Plage:

TIMING: 0–100

TEMPLATE: 𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥𝅯𝅳 𝅘𝅥𝅮 𝅘𝅥𝅮𝅳 𝅘𝅥 𝅘𝅥𝅳 𝅗𝅥

Ajout de "swing" au rythme (Shuffle Quantize)

En appliquant une quantification de type Shuffle, vous pouvez modifier l'instant de jeu des notes intermédiaires du pattern pour créer des rythmes ternaires de type Shuffle ou Swing.

Procédure

1. Référez-vous aux étapes 1-5 de la procédure de quantification Grid. Ouvrez la fenêtre de réglage et sélectionnez la partie à quantifier.

2. Pressez le bouton [F3(SHFL)].

Les paramètres de quantification Shuffle apparaissent dans l'afficheur.



3. Pressez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour amener le curseur sur "TIMING".

4. Réglez le degré de décalage ternaire des notes intermédiaires avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC/DEC].

Une valeur de réglage de 50 indique qu'il n'y aura aucun retard (équivalent à l'emploi de la quantification Grid). Généralement, régler des valeurs entre 60 et 66% donne une sensation ternaire confortable.

5. Pressez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour amener le curseur sur "TEMPLATE."

6. Sélectionnez la note utilisée comme intervalle de référence pour la correction à l'aide de la molette [VALUE] ou les boutons [INC/DEC].

Le pattern est reproduit en fonction des corrections apportées par la procédure de quantification Shuffle.

* *La valeur de note sur laquelle s'ajustera la quantification est appelée résolution. Le déclenchement des notes sera ramené sur l'intervalle de grille (Grid) le plus proche correspondant à la valeur de note que vous avez choisie ici. Choisissez donc la longueur de la plus courte note qui doit être produite dans le pattern.*

Plage:

TIMING: 0 – 100

TEMPLATE: 𝅘𝅥𝅯 , 𝅘𝅥

Donner un groove au rythme (Groove Quantize)

La quantification Groove vous permet de sélectionner un modèle (Template) sur lequel seront calqués les instants de jeu des notes et leur dynamique. En sélectionnant simplement un autre modèle (Template), vous pouvez donner toute une variété de groove aux sensations différentes à un même pattern.

La MC-307 contient 71 types de modèles de quantification, chacun ayant des données différentes d'instant de reproduction et de dynamique.

* *Les modèles sont destinés à des formats de mesure 4/4. Ils ne produiront pas le résultat désiré si vous les appliquez à des mesures d'un autre format.*

Procédure

1. Référez-vous aux étapes 1-5 de la procédure de quantification Grid. Ouvrez la fenêtre de réglage et sélectionnez la partie à quantifier (p.34).



2. Pressez le bouton [F4(GRV)].
   les paramètres de quantification groove apparaissent dans l'afficheur.
3. Pressez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour amener le curseur sur "TIMING".
4. Réglez la rigueur de correction avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].
   Une valeur 0 indique une reproduction de l'original sans modification. Plus proche de 100% est la valeur, plus le déclenchement des notes est proche de celui voulu par le modèle (Template).
5. Pressez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour amener le curseur sur "TMPL."
6. Sélectionnez un modèle (Template) à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].
   71 types de modèles sont disponibles, variant par leur catégorie et leur rythme. Voir la "Liste des modèles" décrite ci-après pour des détails.
7. Pressez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour amener le curseur sur "VELOCITY" (Dynamique)
   Une valeur 0 indique une reproduction de l'original sans modification. Plus proche de 100% est la valeur, plus la dynamique de reproduction des notes est proche de celle voulue par le modèle (Template).

Le pattern est reproduit en fonction des corrections apportées par la procédure de quantification.

Plage:

- TIMING: 0 - 100
- VELOCITY: 0 - 100
- TMPL: (voir colonne suivante)

NOTE

La fonction de quantification ne corrige que les messages de note. Elle ne corrige pas les autres messages. Cela signifie que si un pattern contient des messages (tels que de pitch bend) qui appliquent des changements en temps réel au son, Les réglages de quantification peuvent entraîner un décalage entre les messages de changement en temps réel et les messages de note, aussi la reproduction sera-t-elle incorrecte. Lorsque vous appliquez une quantification, il est préférable d'utiliser un pattern qui ne contient pas de messages appliquant de changements en temps réel au son.

Plage de réglages:

Type Dance à 16 divisions (double-croches)

01: DANCE-NM-L.AC	exact / dynamique faible
02: DANCE-NM-H.AC	exact / dynamique forte
03: DANCE-NM-L.SW	exact / swing léger
04: DANCE-NM-H.SW	exact / swing prononcé
05: DANCE-HV-L.AC	traînant / dynamique faible
06: DANCE-HV-H.AC	traînant / dynamique forte
07: DANCE-HV-L.SW	traînant / swing léger
08: DANCE-HV-H.SW	traînant / swing prononcé
09: DANCE-PS-L.AC	en avance / dynamique faible
10: DANCE-PS-H.AC	en avance / dynamique forte
11: DANCE-PS-L.SW	en avance / swing léger
12: DANCE-PS-H.SW	en avance / swing retardé

Type fusion 16 divisions (double-croches)

13: FUSON-NM-L.AC	exact / dynamique faible
14: FUSON-NM-H.AC	exact / dynamique forte
15: FUSON-NM-L.SW	exact / swing léger
16: FUSON-NM-H.SW	exact / swing prononcé
17: FUSON-HV-L.AC	traînant / dynamique faible
18: FUSON-HV-H.AC	traînant / dynamique forte
19: FUSON-HV-L.SW	traînant / swing léger
20: FUSON-HV-H.SW	traînant / swing prononcé
21: FUSON-PS-L.AC	en avance / dynamique faible
22: FUSON-PS-H.AC	en avance / dynamique forte
23: FUSON-PS-L.SW	en avance / swing léger
24: FUSON-PS-H.SW	en avance / swing prononcé

Type Reggae 16 divisions (double-croches)

25: REGGE-NM-L.AC	exact / dynamique faible
26: REGGE-NM-H.AC	exact / dynamique forte
27: REGGE-NM-L.SW	exact / swing léger
28: REGGE-NM-H.SW	exact / swing prononcé
29: REGGE-HV-L.AC	traînant / dynamique faible
30: REGGE-HV-H.AC	traînant / dynamique forte
31: REGGE-HV-L.SW	traînant / swing léger
32: REGGE-HV-H.SW	traînant / swing prononcé
33: REGGE-PS-L.AC	en avance / dynamique faible
34: REGGE-PS-H.AC	en avance / dynamique forte

35: REGGE-PS-L.SW en avance / swing léger
36: REGGE-PS-H.SW en avance / swing prononcé

Type pop 8 divisions (croches)

37: POPS-NM-L.AC exact / dynamique faible
38: POPS-NM-H.AC exact / dynamique forte
39: POPS-NM-L.SW exact / swing léger
40: POPS-NM-H.SW exact / swing prononcé
41: POPS-HV-L.AC traînant / dynamique faible
42: POPS-HV-H.AC traînant / dynamique forte
43: POPS-HV-L.SW traînant / swing léger
44: POPS-HV-H.SW traînant / swing prononcé
45: POPS-PS-L.AC en avance / dynamique faible
46: POPS-PS-H.AC en avance / dynamique forte
47: POPS-PS-L.SW en avance / swing léger
48: POPS-PS-H.SW en avance / swing prononcé

Type rumba 8 divisions (croches)

49: RHUMB-NM-L.AC exact / dynamique faible
50: RHUMB-NM-H.AC exact / dynamique forte
51: RHUMB-NM-L.SW exact / swing léger
52: RHUMB-NM-H.SW exact / swing prononcé
53: RHUMB-HV-L.AC traînant / dynamique faible
54: RHUMB-HV-H.AC traînant / dynamique forte
55: RHUMB-HV-L.SW traînant / swing léger
56: RHUMB-HV-H.SW traînant / swing prononcé
57: RHUMB-PS-L.AC en avance / dynamique faible
58: RHUMB-PS-H.AC en avance / dynamique forte
59: RHUMB-PS-L.SW en avance / swing léger
60: RHUMB-PS-H.SW en avance / swing prononcé

Autres

61: SAMBA 1 samba (pandero)
62: SAMBA 2 samba (surdo et timba)
63: AXE 1 axe (caixa)
64: AXE 2 axe (surdo)
65: SALSA 1 salsa (cascara)
66: SALSA 2 salsa (conga)
67: TRIPLETS triolets
68: QUITUPLETS quintolets
69: SEXTUPLETS sextolets
70: 7 AGAINST 2 sept notes jouées sur deux temps
71: LAGGING TRI triolets retardés

Appel de pattern depuis les pads de clavier (Pattern Call)

Les pads de clavier peuvent servir de boutons d'appel de pattern plutôt que de touches. Cette fonction est appelée **appel de pattern ou Pattern Call**.

Un ensemble de 16 pads de clavier associés à des patterns est appelé un **Pattern Set** et jusqu'à 30 de ces ensembles peuvent être créés.

Emploi de la fonction Pattern Call

Après avoir créé un pattern set, référencez les patterns qui devront être utilisés par ce pattern set.

Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
2. Avec le bouton [PTN CALL] enfoncé, sélectionnez un PTN SET avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].

* *Tant que ce bouton est tenu enfoncé, l'écran "SYSTEM: PTN SET" apparaît.*

3. Pressez le pad auquel le pattern désiré est assigné.

Le nom de pattern apparaît.

* *Cette fonction peut être utilisée même durant la reproduction.*

Référencement d'un pattern set

D'abord, assignez les patterns que vous désirez utiliser aux pads de clavier. Un ensemble de 16 pads de clavier ainsi dotés de renvoi à des patterns est appelé un Pattern Set. Comme jusqu'à 30 de ces ensembles peuvent être créés, il est possible de sélectionner un pattern set adapté au contenu de ce qui doit être reproduit.

Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
2. Sélectionnez le pattern que vous désirez assigner au pad avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].
3. En tenant enfoncé le bouton [PTN CALL], pressez le pad de clavier auquel vous désirez assigner le pattern. L'assignation est faite lorsque "COMPLETED!" s'affiche à l'écran.

Sauvegarde d'un pattern set

Une fois qu'un pattern set a été créé et sauvegardé, vous pouvez tout simplement l'utiliser ultérieurement en le rappelant.

D'abord, référez-vous à la section précédente "Référencement d'un pattern set" pour lui assigner des patterns

Procédure

Sélectionnez un pattern set que vous désirez sauvegarder.

1. Avec le bouton [PTN CALL] enfoncé, sélectionnez un PTN SET avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].

Cela fait s'afficher l'écran de configuration des pattern sets.

2. Pressez le bouton [SYSTEM].
3. Pressez le bouton [F3 (WR)].
4. Sélectionnez l'écran "6 PATTERN SET" à l'aide des boutons [CURSOR (▲/▼)].
5. Pressez le bouton [F2 (PSET)].

* L'écran servant à nommer un pattern set apparaît. (*Les pattern sets dont les numéros sont précédés d'un astérisque (*) sont ceux qui n'ont pas été sauvegardés après édition.)*

6. Spécifiez les caractères avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].

   Les caractères suivants peuvent être sélectionnés:

   Espace, A à Z, a à z, 0 to 9, !, ", #, $, %, &, ', (,), *, +, ,, -, ., /, :, ;, <, =, >, ?, @, [¥] ^, _, `, , | et .

7. Une fois les caractères spécifiés, pressez le bouton [F4 (OK)].

   Un message "ARE YOU SURE?" apparaît.

8. Pressez le bouton [F4 (EXEC)].

La procédure de sauvegarde (SAVE) est exécutée.

* *A l'étape 6, des versions majuscules et minuscules des caractères sélectionnés peuvent être spécifiées en pressant les boutons [CURSOR (▲/▼)].*

* *A l'étape 6, les boutons [F1] et [F2] peuvent être utilisés pour éditer le nom.*

[F1 (INS)]: Pressez-le pour insérer un caractère à l'emplacement où se trouve le curseur.

[F2 (DEL)]: Pressez-le pour supprimer le caractère sur lequel où se trouve le curseur.

Reproduction de phrases depuis les pads de clavier (RPS)

Qu'est-ce que le RPS (Real-time Phrase Sequencing)?

Cette fonction vous permet de faire immédiatement produire un pattern assigné à un pad de clavier. Le pattern peut être reproduit cycliquement tant que le pad de clavier est tenu enfoncé.

Vous pouvez déclencher différentes phrases en pressant simplement différents pads. Comme vous pouvez faire reproduire des patterns RPS pendant qu'un pattern est lui-même reproduit, cette fonction est particlièrement pratique pour les interprétations en direct.

Par exemple, si un pattern de transition de batterie est assigné à la fonction RPS, vous pouvez faire reproduire un autre pattern sans cette transition et l'ajouter simplement en pressant un pad du clavier.

Emploi des pads de clavier pour faire reproduire les patterns

Avec la MC-307, les phrases assignées à chacun des 16 pads du clavier sont regroupées dans un ensemble RPS ou RPS set. Vous êtes libre de ré-assigner le contenu d'un RPS Set et 60 de ces configurations peuvent être stockées. Vous pouvez changer de RPS set même durant la reproduction d'un pattern.

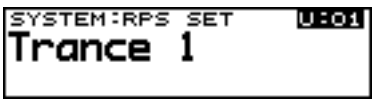
Référez-vous à "Association de phrases aux pads de clavier" (p.39).

Procédure

D'abord, sélectionnez un RPS set

1. Avec le bouton [RPS] enfoncé, sélectionnez un RPS set avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].

* *Tant que le bouton est tenu enfoncé, l'écran "SYSTEM: RPS SET" apparaît.*



2. Pressez le pad de clavier auquel le pattern désiré est associé.

Le pattern sera reproduit.

* *Cette fonction peut être utilisée même durant la reproduction.*

Maintien de RPS (Hold)

Si, pendant que vous faites reproduire une phrase RPS, vous pressez [HOLD] pour allumer son indicateur, la fonction RPS continuera la reproduction de la phrase même après que vous ayez relâché le pad du clavier. Une phrase RPS déclenchée après que [HOLD] ait été allumé s'arrêtera par contre lorsque vous relâcherez le pad du clavier correspondant.

Si vous connectez une pédale commutateur optionnelle (DP-2, DP-6, FS-5U etc.) et réglez le paramètre de système “Pedal Assign” sur “HOLD”, la pédale commutateur peut servir pour faire tenir la phrase RPS. Référez-vous à "Assignation de la pédale (PEDAL ASSIGN)" (p.117).

Modification de RPS

Pendant que vous pressez un pad du clavier pour déclencher une phrase RPS, vous pouvez déplacer les commandes de paramètres de patch pour modifier le son de RPS. Si vous pressez deux pads de clavier ou plus, vous pouvez modifier le son du dernier pad pressé.

Synchronisation de reproduction de RPS

Si vous utilisez le RPS alors qu'un pattern est reproduit, la phrase démarrera en synchronisation avec la cadence du pattern.

En changeant le réglage RPS TRIG QTZ, vous pouvez modifier l'instant auquel le RPS sera reproduit. Référez-vous à "Spécification du déclenchement de reproduction de RPS (RPS TRIGGER QTZ)" (p.121).

Nombre maximal de reproductions RPS

Même lorsqu'un pattern est reproduit, la MC-307 peut jouer jusqu'à 8 phrases simultanément. Toutefois, si des phrases ayant de grandes quantités de données sont reproduites simultanément, il peut y avoir des décalages ou des disparitions de note. Si cela se produit, diminuez le nombre de phrases déclenchées simultanément.

* *La fonction RPS peut également être déclenchée depuis un clavier MIDI externe, tout autant que les pads de clavier.*

Référez-vous à "Choix du canal qui pilote le RPS (RPS CTRL CH) "(p. 124).

Association de phrases aux pads du clavier

Les phrases qui sont assignées à un RPS set peuvent être ré-assignées lorsque vous le désirez. Vous trouverez pratique d'assigner vos phrases favorites ou les plus fréquemment utilisées en un même RPS set.

Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
   Sélectionnez le pattern que vous désirez assigner au pad avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].
2. Toutes les parties autres que celle qui doit être jouée par RPS sont neutralisées à l’aide du bouton MUTE.

Ensuite, nous devons sélectionner le RPS set dans lequel nous assignerons la phrase.

3. Avec le bouton [RPS] tenu enfoncé, sélectionnez un RPS set avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].

Assignez les patterns aux pads de clavier.

4. Tenez enfoncé le bouton [RPS] et pressez le pad de clavier auquel vous désirez assigner un pattern.

Cela termine l’association pad de clavier et pattern.

* *Les mémoires P:241–P:710 contiennent des patterns qui ont été préparés spécifiquement pour l'utilisation avec la fonction RPS. Vous pourrez trouver pratique d'assigner des phrases de ces patterns pour les employer comme transition ou pour d'autres situations.*

Précautions lors de l’assignation RPS

* *Il n'est pas possible d'assigner des phrases de deux parties ou plus à un seul pad de clavier. Vous devez couper toutes les parties sauf une, celle ayant la phrase désirée, avant de l'assigner. Si n'importe laquelle des autres parties est restée valide lorsque vous faites votre assignation, le message "CANNOT ASSIGN!" (impossible d’assigner la phrase) suivant apparaît dans l'afficheur.*

* *Si après avoir assigné une phrase d'un pattern User comme RPS, vous modifiez ensuite les données de reproduction du pattern qui contient cette phrase, sachez que tout changement apporté à la phrase se reflètera de la même façon lors de sa reproduction par la fonction RPS. Par exemple, si vous supprimez les données musicales du pattern qui contenait la phrase que vous avez assignée, il n'y aura plus de son lorsque vous essaierez de faire reproduire cette phrase par RPS.*

* *Même si vous assignez la phrase d'une partie qui a un réglage “EXT” pour son paramètre SEQ:OUT (P. 23), les données*

musicales de cette phrase ne seront pas transmises par la prise MIDI OUT.

* *Si vous assignez une phrase d'une partie qui utilise le multi-effets M-FX, la reproduction de RPS utilisera les réglages M-FX du pattern sélectionné à cet instant. Cela signifie que ce que vous entendrez lorsque la fonction RPS jouera peut être différent de la phrase d'origine.*
* *Si une phrase de partie rythmique est assignée, les réglages de neutralisation rythmique seront ignorés durant la reproduction RPS.*
* *Chaque phrase est reproduite par une partie RPS spéciale 1-16 qui correspond à chaque pad du clavier, mais les phrases assignées depuis une partie rythmique seront reproduites à l'aide de la partie rythmique du pattern actuellement sélectionné. Pour cette raison, un kit rythmique différent de celui présent dans le pattern auquel vous faites référence peut parfois être entendu. Si le pattern change et qu'un kit rythmique différent est sélectionné, les sons du kit rythmique qui font jouer la partie RPS changeront également.*

Configuration d'une partie pour RPS

Contrairement à la reproduction ordinaire d'un pattern, le pattern est reproduit par des parties RPS spécialement configurées pour le RPS. Les patterns assignés aux pads [1] à [16] sont utilisés pour faire reproduire les parties RPS [1] à [16].

Les réglages de ces parties RPS peuvent être modifiés.

* *Voir les sections suivantes pour des descriptions des différents paramètres.*

Procédure

Faites s'afficher l'écran de configuration RPS.

1. Pressez le bouton [SYSTEM].
2. Pressez le bouton [F1 (SYS)].
3. Sélectionnez l'écran "6 RPS PART" à l'aide des boutons [CURSOR (▲/▼)].
4. Pressez le bouton [F2 (RPS)].
   L'écran "RPS PART" apparaît.

   (Exemple1: écran PATCH)



(Exemple 2: écran LEVEL)



5. Pressez les boutons [F1 (▼)] ou [F2 (▲)] pour sélectionner l'écran à éditer.
6. Pressez un pad de clavier pour sélectionner la partie RPS à éditer.
7. Spécifiez une valeur avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].

PATCH (Patch de partie RPS)

Détermine le patch de la partie.

Plage :

- **Patches**

Preset	P: A001 - 128
	P: B001 - 128
	P: C001 - 128
	P: D001 - 128
	P: E001 - 128
	P: F001 - 128
	P: G001 - 032
User	U: A001 - 128
	U: B001 - 128

- **Kits rythmiques**

Preset	P: A01 - P: 26
	P: B01 - P: 14
User	U 01 - 20

LEVEL (Niveau de partie RPS)

Détermine le niveau de partie de la partie.

Plage : 0–127

PAN (Panoramique de partie RPS)

Détermine le positionnement stéréo de la partie.

Plage : L64–0–63R

KEY SHIFT (Transposition de la partie RPS)

Détermine la transposition de la partie.

Plage : -12–0– +12

REV LEVEL (Niveau de réverbération de la partie RPS)

Détermine l'intensité de la réverbération pour la partie.

Plage: 0–127

DLY LEVEL (Niveau de delay de la partie RPS)

Détermine l'intensité du delay pour la partie.

Plage: 0–127

M-FX SW (Commutateur M-FX RPS)

Détermine si le multi-effets sera utilisé ou non par la partie.

Plage : OFF, ON, RHY

* *RHY ne peut être utilisé que pour les parties RPS utilisant un kit rythmique. Si une partie est réglée sur RHY, les effets M-FX s'appliqueront en fonction des réglages respectifs des différents sons du kit rythmique. Activer le multi-effets M-FX pour une partie rythmique entraînerait l'application de l'effet sur tous les sons.*

Sauvegarde des réglages d'un RPS Set

Une fois qu'un RPS set est créé et sauvegardé, vous pouvez l'utiliser ultérieurement par simple rappel. Dabord, référez-vous à la section précédente "Référencement d'un pattern set" (p.37) pour lui assigner des patterns.

Procédure

D'abord, sélectionnez le pattern set que vous désirez sauvegarder (p.38).

1. Avec le bouton [PTN CALL] tenu enfoncé, sélectionnez un RPS SET avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].

Faites s'afficher l'écran de configuration RPS.

2. Pressez le bouton [SYSTEM].

3. Pressez le bouton [F3 (WR)].

4. Sélectionnez l'écran "7 RPS SET" à l'aide des boutons [CURSOR (▲ / ▼)].

5. Pressez le bouton [F3 (RPS)].

L'écran servant à nommer le RPS Set apparaît.

* *Les RPS sets dont les numéros sont précédés d'une astérisque (*) sont ceux qui n'ont pas été sauvegardés après édition.*

6. Spécifiez les caractères avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].

Les caractères suivants sont disponibles.

Espace, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * +, - . / : ; < = > ? @ [\ ] ^ _ ` |

7. Une fois les caractères spécifiés, pressez le bouton [F4 (OK)].

Un message "ARE YOU SURE?" apparaît.

8. Pressez le bouton [F4 (EXEC)].

La procédure de sauvegarde (SAVE) est exécutée.

* *A l'étape 6, des versions majuscules et minuscules des caractères sélectionnés peuvent être spécifiées en pressant les boutons [CURSOR (▲/▼)].*

* *A l'étape 6, les boutons [F1] et [F2] peuvent être utilisés pour éditer le nom.*

[F1 (INS)]: Pressez-le pour insérer un caractère à l'emplacement où se trouve le curseur.

[F2 (DEL)]: Pressez-le pour supprimer le caractère sur lequel où se trouve le curseur.

Chapitre 4 Réglage des effets

Reverb

La reverb est un effet qui ajoute de la réverbération et de l'ambiance au son, créant une impression d'ampleur spatiale. Elle simule le son d'une musique jouée dans une salle de concert. Cette section d'écrit les réglages d'utilisation de la fonction reverb.

Commutation On/Off de la reverb

Vous pouvez activer / désactiver (commuter On / Off) la reverb pour toute partie quels que soient les autres réglages faits pour cette fonction.

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM].
   L'écran de menu System Parameter apparaît.
2. Pressez le bouton [F1 (SYS)].
3. Pressez le bouton [CURSOR (up)] pour accéder à l'écran des éléments 1--4.
4. Pressez le bouton [F1 (SND)].
   L'écran "SYSTEM: SOUND" apparaît.



5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour amener le curseur sur "REVERB SW" (Commutateur de reverb).
6. Réglez ce paramètre ON / OFF à l'aide de la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].

Plage : OFF, ON

NOTE

Il y a plusieurs endroits où des réglages peuvent être faits pour affecter le niveau de reverb et les commutateurs la concernant. Si l'effet n'agit pas avec les réglages ci-dessus, contrôler les points suivants :

- L'effet ne s'applique pas lorsque le sélecteur GRAB est en position OFF alors que la MC-307 a été réglée pour utiliser le sélecteur GRAB. Pour que l'effet agisse toujours, placez le sélecteur GRAB sur ON (P. 62).
- Après avoir vérifié que la valeur choisie pour "REVERB: REVERB LEVEL" n'est pas trop basse, poursuivez en faisant le réglage (P. 43).
- Vérifiez que le volume de reverb pour chaque partie (paragraphe suivant) n'est pas trop faible.

Réglage du volume de reverb pour chaque partie (Part Reverb Level)

Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
   L'écran de reproduction de pattern apparaît.
2. Pressez le bouton [F2 (STUP].
   L'écran de Menu setup apparaît.
3. Pressez le bouton [F1 (PART)].
4. Utilisez [F1 (▼)] et [F2 (▲)] pour sélectionner l'écran "PART MIXER: REV LEVEL".



5. Pressez le bouton [PART SELECT] puis pressez le bouton de partie ([R], [1] à[7]) correspondant à la partie à régler.
   * *A la place, vous pouvez sélectionner la partie avec les boutons [CURSOR (droite/gauche)].*
6. Déterminez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

Plage : 0 – 127

A propos de la commutation de reverb par son rythmique Rhythm Tone Reverb SW

- Référez-vous à "Application de multi-effets à chaque partie (Part M-FX Switch)" (P.46).

A propos du niveau de reverb de chaque son rythmique

- Référez-vous à "SEND: REV SEND LEVEL" (P.112).

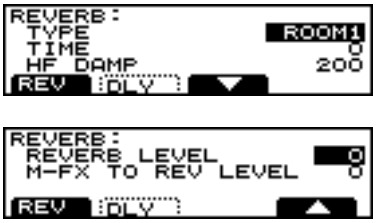
Faire des réglages détaillés

Vous devez définir les réglages pour utiliser la reverb à un niveau spécifique.

Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
   L'écran de reproduction de pattern apparaît.
2. Pressez le bouton [F2 (STUP].
   L'écran de menu Setup apparaît.
3. Pressez le bouton [F2 (REV].

4. Utilisez [F3 (▼)] et [F4 (▲)] pour sélectionner l'écran contenant les paramètres que vous désirez régler.



5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour amener le curseur sur le paramètre à régler.

6. Réglez le paramètre à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC/DEC].

Sélection du type (TYPE)

Réglages possibles :

- ROOM1:
  Reverb avec chute courte et haute densité.
- ROOM2:
  Reverb avec chute courte et faible densité.
- STAGE1:
  Reverb avec plus de réverbérations prolongées.
- STAGE2:
  Reverb avec fortes restrictions premières.
- HALL1:
  Reverb à sonorité claire.
- HALL2:
  Reverb à sonorité riche.

Réglage de la durée de réverbération (TIME)

Vous pouvez ajuster le temps de poursuite de la réverbération.

Plage : 0–127

Réglage de la tonalité de la réverbération (HF DAMP)

Détermine la fréquence à partir de laquelle les plus hautes fréquences de réverbération seront coupées.

* *Baisser ce réglage entraînera plus de suppression de hautes fréquences, rendant la réverbération plus feutrée. Si "BYPASS" est sélectionné, les hautes fréquences ne seront pas du tout altérées.*

Plage : 200–8000 (Hz), BYPASS

Réglage du volume de reverb général (REVERB OUTPUT LEVEL)

Vous pouvez régler le volume général de reverb pour les huit parties (partie rythmique et parties 1-7).

Plage : 0–127

Ajout de reverb à un son avec multi-effets (M-FX TO REV LEVEL)

Détermine le volume de reverb qui sera appliqué au son ayant déjà été traité par le multi-effets. Cela applique une reverb équivalente à toutes les parties ayant le multi-effets activé quel que soit le niveau de reverb choisi pour chaque partie (Part Reverb Level).

Plage: 0–127

* *Ce réglage n'affecte pas une partie dont le commutateur de multi-effets (référez-vous à "Ajout de multi-effets à chaque partie (Part MF-X Switch)", p.46) est réglé sur OFF.*

NOTE

Précaution lors de l'ajout de reverb pour chaque son rythmique.

* *Lorsque le paramètre "PART MIXER: M-FX SW" de la partie rythmique (P. 22) est réglé sur "OFF" ou "ON", alors monter la valeur du paramètre PART MIXER: REV LEVEL fera s'appliquer la reverb de façon uniforme pour chaque son rythmique. Avec un réglage sur "RHY", la reverb s'appliquera en fonction des réglages de niveau de reverb faits pour chaque son rythmique individuel.*

* *Lorsque vous utilisez des réglages individuels de reverb pour chaque son rythmique, assurez-vous qu'aucune valeur n'est trop faible. Si la valeur est trop faible, alors qu'aucune reverb ne se fera entendre, même lorsque vous monterez le niveau de reverb général de la partie rythmique. Référez-vous à "SEND:REV SEND LEVEL" (p.112).*

Delay (Ajoute de l'écho au son)

Le delay est un effet qui ajoute de l'écho au son. Il est efficace lorsqu'il s'applique à des phrases solo ou à des phrases rythmiques compactes. Ci-dessous se trouve la description de la façon de régler l'effet delay.

Commutation On/Off du delay

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM].
   L'écran de menu System Parameter apparaît.
2. Pressez le bouton [F1 (SYS)].
3. Pressez le bouton [CURSOR (up)] pour accéder à l'écran des éléments 1--4.
4. Pressez le bouton [F1 (SND)].
   L'écran "SYSTEM: SOUND" apparaît.



5. Placez le curseur sur "DELAY SW".
6. Réglez ce paramètre ON / OFF à l'aide de la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].

Plage: OFF, ON

NOTE

Il y a plusieurs endroits où des réglages peuvent être faits pour affecter le niveau de delay et les commutateurs le concernant. Si l'effet n'agit pas avec les réglages ci-dessus, contrôler les points suivants :

- L'effet ne s'applique pas lorsque le sélecteur GRAB est en position OFF alors que la MC-307 a été réglée pour utiliser le sélecteur GRAB. Pour que l'effet agisse toujours, placez le sélecteur GRAB sur ON (P. 62).
- Après avoir vérifié que la valeur choisie pour "DELAY: DELAY LEVEL" n'est pas trop basse, poursuivez en faisant le réglage (P. 43).
- Vérifiez que le volume de delay pour chaque partie (paragraphe suivant) n'est pas trop faible.

Réglage du volume du delay pour chaque partie (Part Delay Level)

Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
   L'écran de reproduction de pattern apparaît.
2. Pressez le bouton [F2 (STUP].
   L'écran de Menu setup apparaît.
3. Pressez le bouton [F1 (PART)].
4. Utilisez [F1 (▼)] et [F2 (▲)] pour sélectionner l'écran "PART MIXER: DLY LEVEL".



5. Pressez le bouton [PART SELECT] puis pressez le bouton de partie ([R], [1] à[7]) correspondant à la partie à régler.

* *A la place, vous pouvez sélectionner la partie avec les boutons [CURSOR (droite/gauche)].*

6. Déterminez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

Plage: 0–127

Faire des réglages détaillés

Vous devez définir les réglages pour utiliser le delay à un niveau spécifique.

Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
   L'écran de reproduction de pattern apparaît.
2. Pressez le bouton [F2 (STUP].
   L'écran de menu Setup apparaît.
3. Pressez le bouton [F3 (DLY)] button.
4. Utilisez [F3 (▼)] et [F4 (▲)] pour sélectionner l'écran contenant les paramètres que vous désirez régler.







5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲ / ▼)] pour amener le curseur sur le paramètre à régler.

6. Réglez le paramètre à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

Sélection du type (TYPE)

Réglages possibles :

- SHORT: un delay se répétant à intervalles courts.
- LONG: un delay se répétant à intervalles longs. Vous pouvez également synchroniser l'espacement des répétitions sur le tempo (BPM) du pattern.

Réglage de l'intervalle de delay (TIME)

Ajuste le temps séparant le son d'origine du son retardé (l'intervalle entre répétitions).

Plage :

TIME:

- Quand "TYPE" est réglé sur SHORT : 0.1–275
- Quand "TYPE" est réglé sur LONG: 200–1000, 

* *Avec la MC-307, il n'est pas possible de régler un temps de retard supérieur à 1000 mec (1 seconde). Quand le temps de retard est synchronisé sur le tempo (BPM), choisir une valeur de note qui entraînerait que le temps de retard dépasse 1000 msec fera se diviser en deux le temps de retard théorique, et le son retardé se fera entendre au bout de la moitié de l'intervalle spécifié. De plus, même si, après cette division, le résultat obtenu dépasse encore 1000 msec, le temps de retard sera alors ramené au 1/4 de la longueur théorique.*

Réglage du nombre de répétitions (FEEDBACK)

Détermine la quantité de son retardé à répéter, ainsi que la proportion de son d'origine.

Plage : 0– +98 (%)

Réglage de la tonalité du delay (HF DAMP)

Détermine la fréquence à partir de laquelle les plus hautes fréquences de delay seront coupées.

* *Baisser ce réglage entraînera plus de suppression de hautes fréquences, rendant le delay plus feutré. Si "BYPASS" est sélectionnée, les hautes fréquences ne seront pas du tout altérées.*

Plage : 200–8000 (Hz), BYPASS

Réglage de la destination de sortie du son après effet (OUTPUT)

Vous permet de sélectionner une destination pour le son après que l'effet ait été appliqué. Sélectionner LINE fait produire le son par les prises OUTPUT de la face arrière; sélectionner REV l'envoie à la reverb; sélectionner LINE + REV envoie le son à la fois aux prises OUTPUT et à la reverb.

Plage : LINE, REV, LINE+REV

Réglage du volume général de delay (DELAY OUTPUT LEVEL)

Vous pouvez régler le volume général de delay pour les huit parties (partie rythmique et parties 1-7).

Plage : 0–127

Ajout de delay à un son avec multi-effets (M-FX TO DLY LEVEL)

Détermine le volume de delay qui sera appliqué au son ayant déjà été traité par le multi-effets. Cela applique un delay équivalent à toutes les parties ayant le multi-effets activé quel que soit le niveau de delay choisi pour chaque partie (Part Delay Level).

Plage: 0–127

* *Ce réglage n'affecte pas une partie dont le commutateur de multi-effets (référez-vous à "Ajout de multi-effets à chaque partie (Part MF-X Switch)", p.46) est réglé sur OFF.*

NOTE

Lorsque le paramètre "PART MIXER: M-FX SW" de la partie rythmique est réglé sur "ON" ou "OFF", alors monter la valeur du paramètre Part Delay Level fera s'appliquer le delay de façon uniforme pour chaque son rythmique. Avec un réglage sur "RHY", le delay s'appliquera en fonction des réglages de niveau de delay faits pour chaque son rythmique individuel.
Lorsque vous utilisez des réglages individuels de delay pour chaque son rythmique, assurez-vous qu'aucune valeur n'est trop faible. Référez-vous à "SEND:DLY SEND LEVEL" (p.112).

Multi-effets (M-FX)

Le multi-effets apporte 25 types d'effets différents, chacun vous donnant un résultat différent. Ci-dessous se trouve la façon de programmer les réglages relatifs au multi-effets.

Commutation On/Off du multi-effets

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM].
   L'écran de menu System Parameter apparaît.
2. Pressez le bouton [F1 (SYS)].
3. Pressez le bouton [CURSOR (up)] pour accéder à l'écran des éléments 1--4.
4. Pressez le bouton [F1 (SND)].
5. Utilisez [F3 (▼)] et [F4 (▲)] pour sélectionner l'écran suivant.



6. Placez le curseur sur "M-FX SW."
7. Réglez ce paramètre ON / OFF à l'aide de la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].
8. Sélectionnez la partie pour laquelle vous désirez utiliser le multi-effet. Pour des informations sur la façon dont cela se fait, consultez la section suivante "Ajout de multi-effets à chaque partie (Part M-FX Switch)".

Plage : OFF, ON

NOTE

Il y a plusieurs endroits où des réglages peuvent être faits pour affecter le niveau de multi-effets et les commutateurs le concernant. Si l'effet n'agit pas avec les réglages ci-dessus, contrôler les points suivants:

- Si le réglage M-FX OUTPUT LEVEL est bas (P. 48 - P. 61), le son du patch / kit rythmique auquel le multi-effets s'applique ne sera pas entendu.
- L'effet ne s'applique pas lorsque le sélecteur GRAB est en position OFF alors que la MC-307 a été réglée pour utiliser le sélecteur GRAB. Pour que l'effet agisse toujours, placez le sélecteur GRAB sur ON (P. 62).

Application du multi-effets pour chaque partie (Part M-FX Switch)

Détermine si le multi-effets sera activé (On) ou non (Off) pour chaque partie.

Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
   L'écran de reproduction de pattern apparaît.
2. Pressez le bouton [F2 (STUP)].
3. Pressez le bouton [F1 (PART)].
4. Utilisez [F1 (▼)] et [F2 (▲)] pour sélectionner l'écran "PART MIXER: M-FX SW".



5. Pressez le bouton [PART SELECT] puis pressez le bouton de partie ([R], [1] to [7]) correspondant à la partie que vous désirez régler.

* *A la place, vous pouvez sélectionner la partie avec les boutons [CURSOR (gauche/droite)].*

6. Déterminez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

Plage:

- OFF: Désactive le multi-effets
- ON: Active le multi-effets.
- RHY: Fait s'appliquer le multi-effets à chaque son rythmique individuellement. Vous pouvez sélectionner RHY uniquement pour les parties rythmiques.

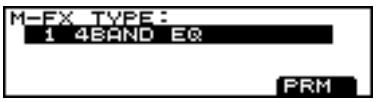
MEMO

Pour commuter On / Off le multi-effets (pour chaque son rythmique), référez-vous à SEND / M-FX SW" (p.112).

Sélection du type de multi-effets

Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
   L'écran de reproduction de pattern apparaît.
2. Pressez le bouton [F2 (STUP].
3. Pressez le bouton [F4 (M-FX)].
   L'écran de sélection du type de multi-effets apparaît.



4. Utilisez la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC] pour sélectionner le type de multi-effets.
5. Après sélection, pressez le bouton [EXIT] pour retourner à l'écran de reproduction des patterns.

Réglages possibles:

N°	M-FX TYPE	Description
1	4BAND EQ	modifie le son
2	SPEC-TRUM	ajoute du caractère au son
3	ENHANCE R	ajoute de l'éclat au son
4	OVER-DRIVE	légère distorsion du son
5	DISTOR-TION	forte distorsion du son
6	LO-FI	simule un son basse-fidélité
7	NOISE	ajoute différents types de bruits
8	RADIO TUNING	simule une recherche de station radio
9	PHONO-GRAPH	simule un vieux disque
10	COMPRES-SOR	rend le niveau de volume plus constant
11	LIMITER	lisse les irrégularités de volume
12	SLICER	applique des coupures successives au son
13	TREMOLO	changement cyclique de volume
14	PHASER	modulation du son
15	CHORUS	ajoute de l'espace et de la profondeur au son
16	SPACE-D	ajoute une profondeur transparente
17	TETRA CHORUS	superpose des sons de chorus pour une sensation d'espace
18	FLANGER	ajoute une résonance métallique au son
19	STEP FLANGER	ajoute une résonance métallique au son en changeant la hauteur par palier
20	SHORT DELAY	Ajoute de l'écho au son
21	AUTO PAN	déplace automatiquement le positionnement stéréo
22	FB PITCH SHIFTER	fait dévier la hauteur
23	REVERB	ajoute de la réverbération
24	GATE REVERB	coupe brutalement la réverbération

N°	M-FX TYPE	Description
25	ISOLATOR	Neutralise une plage de fréquences spécifique

Définition en détail des paramètres

Ci-après se trouvent les détails concernant les réglages de multi-effets et leurs paramètres.

Procédure

La procédure suivante est commune à tous les types de multi-effets. Voir p.48 à p.61 pour des détails sur les paramètres.

1. Pressez le bouton [PTN].
   L'écran de reproduction de pattern apparaît.
2. Pressez le bouton [F2 (STUP].
   L'écran de menu Setup apparaît.
3. Pressez le bouton [F4 (M-FX)].
4. Utilisez la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC] pour sélectionner le type de multi-effets.
5. Pressez le bouton [F4 (PRM)].
   L'écran de reproduction de pattern apparaît.
6. Utilisez les boutons [CURSOR (▲ / ▼)] pour amener le curseur sur le paramètre que vous désirez régler.
7. Réglez le paramètre à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

MEMO

Des informations telles que [CTRL1] apparaissant à la droite de chaque nom de paramètre dans les explications qui suivent sont les noms des réglages utilisés lorsque vous employez les commandes assignables (P.28) pour modifier ces paramètres. Par exemple, si vous utilisez l'égaliseur 4 bandes (4 band EQ) et que vous désirez utiliser les commandes assignables pour piloter le paramètre "LOW GAIN", assignez "CTRL 2" à la commande.

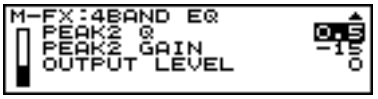


1. 4 Band EQ (Modifie le timbre)

C'est un égaliseur stéréo à quatre bandes (haute, médium x 2, basse).







Réglages possibles :

- **LOW FREQ** (LOW Frequency) [CTRL 1]
  Détermine la fréquence de la plage des graves.
  Plage : 200, 400 (Hz)
- **LOW GAIN** [CTRL 2]
  Ajuste le volume de la plage des basses fréquences.
  Plage : -15– +15
- **HIGH FREQ** (HIGH Frequency) [CTRL 3]
  Détermine la fréquence de la plage des aiguës.
  Plage : 4000, 8000 (Hz)
- **HIGH GAIN** [CTRL 4]
  Ajuste le volume de la plage des hautes fréquences.
  Plage : -15– +15
- **PEAK1 FREQ** (Peaking 1 Frequency) [CTRL 5]
  Détermine la fréquence de la plage médium 1.
  Plage : 200–8000 (Hz)
- **PEAK1 Q** (Peaking 1Q) [CTRL 6]
  Détermine la largeur de la plage de fréquence affectée par les réglages médium 1.
  Plage : 0.5–8.0
  Quand ce réglage est augmenté, la zone affectée s'étroitise.
- **PEAK1 GAIN** (Peaking 1 GAIN) [CTRL 7]
  Règle le volume de la plage 1.
  Plage : -15– +15
- **PEAK2 FREQ** (Peaking 2 Frequency) [CTRL 8]
  Détermine la fréquence de la plage médium 2.
  Plage : 200–8000 (Hz)
- **PEAK2 Q** (Peaking 2Q) [CTRL 9]
  Fixe la largeur de la plage de fréquence affectée par les réglages médium 2.
  Plage : 0.5–8.0
  Quand ce réglage est augmenté, la zone affectée s'étroitise.
- **PEAK2 GAIN** (Peaking 2 GAIN) [CTRL 10]
  Règle le volume de la plage 2.

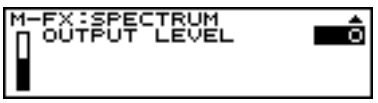
Plage: -15– +15

- **OUTPUT LEVEL** [CTRL 11]
  Ajuste le niveau de sortie de l'égaliseur 4 bandes.
  Plage : 0–127

2. Spectrum (Ajoute du caractère au son)

C'est un type de filtre qui modifie les caractéristiques tonales en amplifiant ou en coupant des fréquences spécifiques. Il est similaire à un égaliseur, mais lorsque vous désirez ajouter du caractère au son, l'effet spectrum produit un résultat plus caractéristique.





Réglages possibles:

- **LOW-HIGH GAIN** [CTRL 1]
  Détermine le changement de volume à 500Hz et 8000Hz.
  Plage : -15– +15
- **MIDDLE GAIN** [CTRL 2]
  Détermine le changement de volume à 1250 Hz.
  Plage : -15– +15
- **BAND WIDTH** [CTRL 3]
  Détermine la largeur des bandes dans lesquelles le volume sera ajusté.
  Plage : 1–5
- **OUTPUT PAN** [CTRL 4]
  Détermine le panoramique du son produit par l'effet spectrum.
  Plage : L64–63R
- **OUTPUT LEVEL** [CTRL 5]
  Ajuste le niveau de sortie de l'effet spectrum.
  Plage : 0–127

3. Enhancer (Fait ressortir le son)

En pilotant les harmoniques de la plage des hautes fréquences, cet effet applique un meilleur contour au son, lui donnant plus de définition.

Utilisez cet effet lorsque vous désirez faire ressortir un son d'une orchestration, ou pour lui donner une meilleure définition.



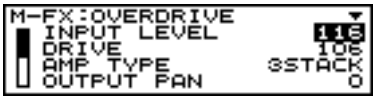


Réglages possibles:

- **SENS** (Sensitivity) [CTRL 1]
  Ajuste l'amplitude de l'effet enhancer.
  Plage : 0–127
- **MIX** (Mix Level) [CTRL 2]
  Détermine la proportion de mixage des harmoniques générées par l'enhancer avec le son d'origine.
  Plage : 0–127
- **LOW GAIN** [CTRL 3]
  Détermine comment la plage des basses fréquences sera amplifiée ou atténuée.
  Plage : -15– +15
- **HIGH GAIN** [CTRL 4]
  Détermine comment la plage des hautes fréquences sera amplifiée ou atténuée.
  Plage : -15– +15
- **OUTPUT LEVEL** [CTRL 5]
  Ajuste le niveau de sortie de l'effet enhancer.
  Plage : 0–127

4. Overdrive (Distorsion légère du son)

Cet effet simule la distorsion douce obtenue lorsque vous montez le gain d'un ampli à lampes. L'effet contient également un simulateur d'ampli et produit la distorsion naturelle créée par des sons joués au travers d'un ampli guitare. Il peut être employé avec des sons de guitare et de synthé basse.





Réglages possibles:

- **INPUT LEVEL** [CTRL 1]
  Ajuste le niveau du signal entrant.
  Plage : 0–127
- **DRIVE** [CTRL 2]
  Ajuste la profondeur de distorsion. Cela affectera également le volume.
  Plage : 0–127
- **AMP TYPE** [CTRL 3]
  Sélection du type d'ampli guitare.
  Réglages :

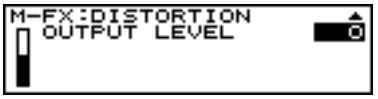
SMALL:	petit ampli
BUILTIN:	ampli de type combo
2STACK:	gros ampli double corps
3STACK:	gros ampli triple corps

- **OUTPUT PAN** [CTRL 4]
  Détermine l'emplacement stéréo du son produit par l'effet Overdrive.
  Plage : L64–63R
- **OUTPUT LEVEL** [CTRL 5]
  Ajuste le niveau de sortie de l'effet Overdrive.
  Plage : 0–127

5. Distortion (Distorsion dure du son)

Cet effet produit une distorsion plus sévère que l'effet overdrive. Il contient également un simulateur d'ampli et produit le son naturel d'un ampli guitare.





Réglages possibles:

- **INPUT LEVEL** [CTRL 1]
  Ajuste le niveau du signal entrant.
  Plage : 0–127
- **DRIVE** [CTRL 2]
  Ajuste la profondeur de distorsion. Cela affectera également le volume.
  Plage : 0–127
- **AMP TYPE** [CTRL 3]
  Sélection du type d'ampli guitare.
  Réglages :

SMALL:	petit ampli
BUILTIN:	ampli de type combo
2STACK:	gros ampli double corps
3STACK:	gros ampli triple corps

- **OUTPUT PAN** [CTRL 4]
  Détermine l'emplacement stéréo du son produit par l'effet distorsion.
  Plage : L64–63R
- **OUTPUT LEVEL** [CTRL 5]
  Ajuste le niveau de sortie de l'effet distorsion.
  Plage : 0–127

6. Lo-Fi (Simule un son "basse-fidélité")

Cet effet dégrade intentionnellement la qualité audio pour simuler un son "basse fidélité". Il est particulièrement efficace sur la batterie.





Réglages possibles:

- **BIT DOWN** [CTRL 1]
  Ce réglage diminue la qualité audio.
  Plage : 0–7
  La qualité audio faiblira quand ce réglage sera augmenté.
- **SAMPLE RATE DOWN** [CTRL 2]
  Cela rend plus grossier le signal produit.
  Plage : 32, 16, 8, 4
  Le son devient plus grossier quand ce réglage est abaissé.
- **POST GAIN** [CTRL 3]
  Ajuste le niveau de sortie.
  Plage : 0, +6, +12, +18
- **LOW GAIN** [CTRL 4]
  Ajuste l'amplification ou l'atténuation appliquée à la plage des basses fréquences.
  Plage : -15– +15
- **HIGH GAIN** [CTRL 5]
  Ajuste l'amplification ou l'atténuation appliquée à la plage des hautes fréquences.
  Plage : -15– +15
- **OUTPUT** [CTRL 6]
  Détermine comment le son sera produit.
  Plage : MONO, STEREO
  Avec un réglage “MONO,” le son produit le sera en mono.
- **OUTPUT LEVEL** [CTRL 7]
  Ajuste le niveau de sortie de l'effet Lo-Fi.
  Plage : 0–127

7. Noise Generator (Ajoute différents types de bruits)

En plus de l'effet Lo-Fi, cet effet génère également différents types de bruits tels que "ronflette", bruit rose et bruit de disque.





Réglages possibles :

- **NOISE TYPE** [CTRL 1]
  Détermine le type de bruit qui sera généré.
  Plage : 1–18
- **NOISE LEVEL** [CTRL 2]
  Détermine le volume du bruit.
  Plage : 0–127
- **NOISE FILTER** [CTRL 3]
  Ajuste la tonalité du bruit.
  Plage : 200–8000 (Hz), BYPASS
  Si vous ne désirez pas filtrer le bruit, sélectionnez “BYPASS”.
- **LO-FI LEVEL** [CTRL 4]
  Augmenter ce réglage rendra le son d'origine plus brut.
  Plage : 0–127
- **OUTPUT PAN** [CTRL 5]
  Détermine l'emplacement stéréo du son produit par le générateur de bruit.
  Plage : L64–63R
- **OUTPUT LEVEL** [CTRL 6]
  Ajuste le niveau de sortie du générateur de bruit.
  Plage : 0–127

Tableau des types de bruits

	Hum (50Hz)	Hum (60Hz)	Pink	Disc EP	Disc LP	RND Disc
1						O
2			O			
3					O	O
4			O		O	O
5				O		O
6			O	O		O
7	O					
8	O		O			
9	O				O	O
10	O		O		O	O
11	O			O		O
12	O		O	O		O
13		O				
14		O	O			
15		O			O	O
16		O	O		O	O
17		O		O		O
18		O	O	O		O

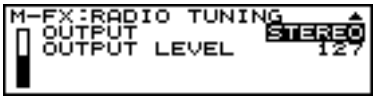
Pour chaque réglage, le type de bruit marqué d'un “O” sera généré.

- Hum (50 Hz): ronflette ou parasites secteur (50 Hz)
- Hum (60 Hz): ronflette ou parasites secteur (60 Hz)
- Pink: bruit rose
- Disc EP: bruit de disque 45 tours
- Disc LP: bruit de disque 33 tours
- RND Disc: bruit de disque généré aléatoirement.

8. Radio Tuning (Simule un synthoniseur)

Cet effet simule le son de la recherche d'une station sur une radio.





Réglages possibles :

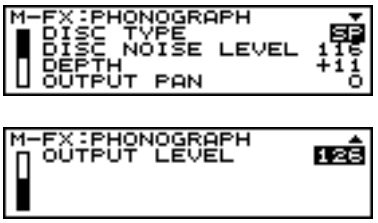
- **RADIO DETUNE** [CTRL 1]
  Détermine la fréquence recherchée.
  Plage : 0–127
- **NOISE LEVEL** [CTRL 2]
  Détermine le volume du bruit d'accord.
  Plage : 0–127
- **LOW GAIN** [CTRL 3]
  Ajuste l'amplification ou l'atténuation des basses fréquences.
  Plage : -15– +15
- **HIGH GAIN** [CTRL 4]
  Ajuste l'amplification ou l'atténuation des hautes fréquences.
  Plage : -15– +15
- **OUTPUT** [CTRL 5]
  Détermine comment le son sera produit.
  Plage : MONO, STEREO
  Avec un réglage “MONO”, la sortie se fera en mono.
- **OUTPUT LEVEL** [CTRL 6]
  Détermine le niveau de sortie de l'effet Radio Tuning.
  Plage : 0–127

MEMO

Lorsque vous assignez le paramètre “RADIO DETUNE” à un bouton assignable (P. 29) et en le pilotant de cette façon, vous pouvez rendre cet effet plus réel.

9. Phonograph (Simule un vieux disque)

Cet effet coupe les harmoniques et ajoute un bruit de disque pour simuler le son produit par un vieux phonographe.

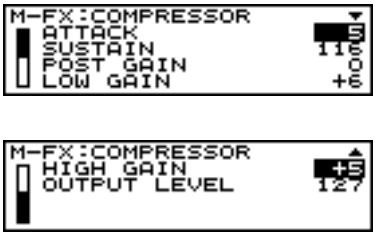


Réglages possibles :

- **DISC TYPE** [CTRL 1]
  Détermine le type de bruit de disque.
  Plage :
  LP: disque 33 tours
  EP: disque 45 tours
  SP: disque 78 tours
- **DISC NOISE LEVEL** [CTRL 2]
  Détermine le volume du bruit de disque.
  Plage: 0–127
- **DEPTH** [CTRL 3]
  Ajuste le timbre (la tonalité).
  Plage : 0– +20
  Quand cette valeur est augmentée, les hautes et basses fréquences sont coupées, les médium étant accentué.
- **OUTPUT PAN** [CTRL 4]
  Détermine l'emplacement stéréo du son produit par l'effet Phonograph.
  Plage : L64–63R
- **OUTPUT LEVEL** [CTRL 5]
  Détermine le niveau de sortie de l'effet Phonograph.
  Plage : 0–127

10. Compressor (Rend le niveau de volume plus constant)

Cet effet supprime les forts niveaux de volume et amplifie les faibles niveaux de volume, pour rendre le volume plus constant.



Réglages possibles:

- **ATTACK** [CTRL 1]
  Détermine la durée de l'attaque lorsque le son est reçu.
  Plage : 0–127
- **SUSTAIN** [CTRL 2]
  Détermine le temps durant lequel les sons de bas niveau seront amplifiés pour atteindre le niveau spécifié.
  Plage : 0–127
- **POST GAIN** [CTRL 3]
  Ajuste le signal sortant.
  Plage : 0, +6, +12, +18
- **LOW GAIN** [CTRL 4]
  Ajuste l'amplification ou l'atténuation de la plage des basses fréquences.
  Plage : -15– +15
- **HIGH GAIN** [CTRL 5]
  Ajuste l'amplification ou l'atténuation de la plage des hautes fréquences.
  Plage : -15– +15
- **OUTPUT LEVEL** [CTRL 6]
  Détermine le niveau de sortie de l'effet Compressor.
  Plage : 0–127

11. Limiter (Lisse les irrégularités de volume)

Cet effet compresse le son lorsqu'il excède le niveau de volume spécifié, évitant ainsi toute distorsion.





Réglages possibles:

- **THRESHOLD** (Threshold Level) [CTRL 1]
  Détermine le niveau de volume seuil auquel la compression commencera.
  Plage : 0–127
- **RATIO** (Compression Ratio) [CTRL 2]
  Détermine le rapport de compression.
  Plage : 1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1
- **RELEASE** [CTRL 3]
  Détermine le temps qui s'écoule entre la chute du volume sous le niveau seuil (Threshold) et l'arrêt de la compression.
  Plage : 0–127
- **POST GAIN** [CTRL 4]
  Ajuste le signal sortant.
  Plage : 0, +6, +12, +18
- **OUTPUT PAN** [CTRL 5]
  Détermine l'emplacement stéréo du son produit par l'effet Limiter.
  Plage : L64–63R
- **OUTPUT LEVEL** [CTRL 6]
  Détermine le niveau de sortie de l'effet Limiter.
  Plage : 0–127

12. Slicer (Applique des coupures successives au son)

En appliquant des coupes successives au son, cet effet transforme un son conventionnel en un son qui semble être reproduit comme une phrase d'accompagnement. C'est particulièrement efficace lorsque il est appliqué à des sons tenus (type sustain).



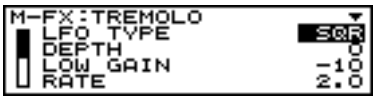


Réglages possibles:

- **TIMING PATTERN** [CTRL1]
  Détermine un pattern qui spécifiera la façon dont le son sera coupé.
  Plage : 34 types
- **ACCENT PATTERN** [CTRL 3]
  Détermine l'emplacement des accents.
  Plage : 16 types
- **ACCENT LEVEL** [CTRL 4]
  Ajuste le volume des accents.
  Plage : 0–127
  Quand ce réglage est augmenté, les accents deviennent plus prononcés.
- **ATTACK** [CTRL 5]
  Ajuste la vitesse d'attaque du son.
  Plage : 1–10
  Quand ce réglage est augmenté, l'attaque s'accélère.
- **OUTPUT LEVEL** [CTRL 6]
  Détermine le niveau de sortie de l'effet Slicer.
  Plage : 0–127
- **RATE** [CTRL 2]
  Détermine l'unité de valeur de note qui servira aux coupes.
  Réglages possibles : ♩ ♩ 𝅗𝅥

13. Tremolo (Changements cycliques de volume)

Cet effet module cycliquement le volume pour créer un trémolo.





Réglages possibles :

- **LFO TYPE** [CTRL 1]
  Détermine la forme d'onde qui servira à moduler le son.
  Plage : TRI, TRP, SIN, SAW1, SAW2, SQR
- **DEPTH** [CTRL 2]
  Détermine l'amplitude de modulation.
  Plage : 0–127
- **LOW GAIN** [CTRL 3]
  Ajuste l'amplification ou l'atténuation de la plage des basses fréquences.
  Plage : -15– +15
- **RATE** [CTRL 4]
  Détermine la fréquence de modulation.
  Plage : 0.1–10.0, 2

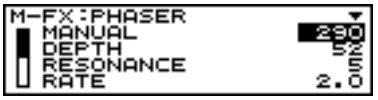
  MES 3MES 4MES 8MES 16MES

* *Si une valeur de note ou mesure est sélectionnée comme valeur de ce paramètre, la fréquence (rate) se synchronisera avec le tempo du pattern aux intervalles correspondant à la valeur de note ou de mesure spécifiée.*

- **HIGH GAIN** [CTRL 5]
  Ajuste l'amplification ou l'atténuation de la plage des hautes fréquences.
  Plage : -15– +15
- **OUTPUT LEVEL** [CTRL 6]
  Détermine le niveau de sortie de l'effet Tremolo.
  Plage : 0–127

14. Phaser (Module le son)

En ajoutant un son déphasé au son d'origine, cet effet module le son pour lui apporter de la profondeur et une sensation de rotation.





Réglages possibles:

- **MANUAL** [CTRL 1]
  Détermine la fréquence centrale autour de laquelle le son sera modulé.
  Plage : 100–8000 (Hz)
- **DEPTH** [CTRL 2]
  Détermine l'amplitude de modulation.
  Plage : 0–127
- **RESONANCE** [CTRL 3]
  Ce réglage accentue la plage de fréquences proche de la fréquence centrale.
  Plage : 0–127
- **RATE** [CTRL 4]
  Détermine la fréquence de modulation. Si une valeur de note ou mesure est sélectionnée comme valeur de ce paramètre, la fréquence (rate) se synchronisera avec le tempo du pattern aux intervalles correspondant à la valeur de note ou de mesure spécifiée.
  Plage : 0.1–10.0,

  2MES 3MES 4MES 8MES 16MES

- **MIX** (Mix Level) [CTRL 4]
  Ajuste la proportion du son d'origine qui sera combiné avec le son déphasé.
  Plage : 0–127
- **OUTPUT PAN** [CTRL 5]
  Détermine l'emplacement stéréo du son produit par l'effet Phaser.
  Plage : L64–63R
- **OUTPUT LEVEL** [CTRL 6]
  Détermine le niveau de sortie de l'effet Phaser.
  Plage : 0–127

15. Chorus (Ajoute espace et profondeur au son)

Cet effet crée une impression de sources sonores multiples jouant à l'unisson (effet chorus), ce qui donne ampleur et profondeur au son.





Réglages possibles:

- **PRE DELAY** (Pre Delay Time) [CTRL 1]
  Détermine le temps qui s'écoule entre la production du son original et celle du son de chorus.
  Plage : 0.0–100
- **DEPTH** [CTRL 2]
  Détermine l'amplitude de modulation.
  Plage : 0–127
- **PHASE** [CTRL 3]
  Ajuste l'ampleur du son. Quand ce réglage est augmenté, le son semble s'élargir plus vers la gauche et la droite.
  Plage : 0–180
- **RATE** [CTRL 4]
  Détermine la fréquence de modulation. Si une valeur de note ou mesure est sélectionnée comme valeur de ce paramètre, la fréquence (rate) se synchronisera avec le tempo du pattern aux intervalles correspondant à la valeur de note ou de mesure spécifiée.
  Plage : 0.1–10.0, 2

  MES 3MES 4MES 8MES 16MES
- **FILTER TYPE** [CTRL 5]
  Détermine le type de filtre qui s'appliquera au son de chorus.
  Réglages possibles:
  OFF: Il n'y aura pas de filtre utilisé.
  LPF: Filtre passe-bas. La plage de fréquence au-dessus de la fréquence de coupure sera coupée.
  HPF: Filtre passe-haut. La plage de fréquence au-dessous de la fréquence de coupure sera coupée.
- **CUTOFF**(Cutoff Frequency) [CTRL 6]
  Détermine la fréquence de coupure du filtre.
  Plage : 200–8000 (Hz)
- **BALANCE** (Effect Balance) [CTRL 7]
  Ajuste la balance de volume entre le son d'origine et le son de chorus. Avec un réglage de “D100:0W”, aucun son de chorus ne sera produit.
  Plage : D100:0W–D0:100W
- **OUTPUT LEVEL** [CTRL 8]
  Détermine le niveau de sortie de l'effet chorus.
  Plage : 0–127

16. Space-D (Ajoute une profondeur transparente)

C'est un type de chorus, mais contrairement à un chorus conventionnel, il ne crée pas de sensation de modulation.





Réglages possibles :

- **PRE DELAY** (Pre Delay Time) [CTRL 1]
  Détermine le temps qui s'écoule entre la production du son original et celle du son de chorus.
  Plage : 0.0–100
- **DEPTH** [CTRL 2]
  Détermine l'amplitude de modulation.
  Plage : 0–127
- **PHASE** [CTRL 3]
  Ajuste la dispersion du son. Quand cette valeur est augmentée, le son a une plus grande dispersion gauche droite.
  Plage : 0–180
- **RATE** [CTRL 4]
  Détermine la fréquence de modulation. Si une valeur de note ou mesure est sélectionnée comme valeur de ce paramètre, la fréquence (rate) se synchronisera avec le tempo du pattern aux intervalles correspondant à la valeur de note ou de mesure spécifiée.
  Plage : 0.1–10.0,

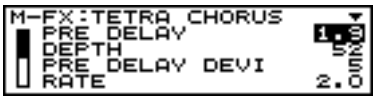
  2MES 3MES 4MES 8MES 16MES
- **LOW GAIN** [CTRL 5]
  Ajuste l'amplification ou l'atténuation de la plage des basses fréquences.
  Plage : -15– +15
- **HIGH GAIN** [CTRL 6]
  Ajuste l'amplification ou l'atténuation de la plage des hautes fréquences.
  Plage : -15– +15
- **BALANCE** (Effect Balance) [CTRL 7]
  Ajuste la balance de volume entre le son d'origine et le

son de chorus. Plage : D100:0E–D0:100E Avec un réglage de “D100:0W”, aucun son de chorus ne sera produit. Plage : D100:0W–D0:100W

- **OUTPUT LEVEL** [CTRL 8]
  Détermine le niveau de sortie de l'effet Space-D.
  Plage : 0–127

17. Tetra Chorus (Superposition de sons de chorus pour une plus grande sensation d’espace)

Cet effet superpose 4 sons de chorus pour produire encore plus de profondeur et d'espace qu'un chorus conventionnel.





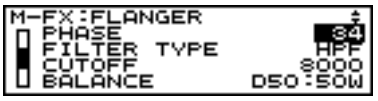
Réglages possibles:

- **PRE DELAY** (Pre Delay Time) [CTRL 1]
  Détermine le temps qui s'écoule entre la production du son original et celle du son de chorus.
  Plage : 0.0–100
- **DEPTH** [CTRL 2]
  Détermine l'amplitude de modulation.
  Plage : 0–127
- **PRE DELAY DEVI** (Pre Delay Deviation) [CTRL 3]
  Ajuste la différence de pré-delay entre chacun des sons de chorus.
  Plage : 0–20
- **RATE** [CTRL 4]
  Détermine la fréquence de modulation. Si une valeur de note ou mesure est sélectionnée comme valeur de ce paramètre, la fréquence (rate) se synchronisera avec le tempo du pattern aux intervalles correspondant à la valeur de note ou de mesure spécifiée.
  Plage : 0.1–10.0,
  
  2MES 3MES 4MES 8MES 16MES
- **DEPTH DEVI** (Depth Deviation) [CTRL 5]
  Ajuste la différence d'amplitude de modulation entre chacun des sons de chorus.
  Plage : -20– +20
- **PAN DEVI** [CTRL 6]
  Ajuste la différence de panoramique entre chacun des sons de chorus. Quand cette valeur est augmentée, le son a une plus grande dispersion gauche droite.
  Plage : 0–20
- **BALANCE** (Effect Balance) [CTRL 7]
  Ajuste la balance de volume entre le son d'origine et le son de chorus. Avec un réglage de “D100:0W”, aucun son de chorus ne sera produit.
  Plage : D100:0W–D0:100W
- **OUTPUT LEVEL** [CTRL 8]
  Détermine le niveau de sortie de l'effet Tetra Chorus.
  Plage : 0–127

18. Flanger (Ajout d’une résonance métallique au son)

Cela crée un son plus tranchant et plus mécanique que le phaser. Il peut ajouter une résonance métallique au son ou produire un effet ressemblant au décollage ou à l'atterrissage d'un avion à réaction.







Réglages possibles:

- **PRE DELAY** (Pre Delay Time) [CTRL 1]
  Détermine le temps qui s'écoule entre la production du son original et celle du son de flanger.
  Plage : 0.0–100
- **DEPTH** [CTRL 2]
  Détermine l'amplitude de modulation.
  Plage : 0–127
- **FEEDBACK** (Feedback Level) [CTRL 3]
  Détermine la proportion du son de flanger ré-injecté à l'entrée de l'effet.
  Plage : 0– +98 (%)
- **RATE** [CTRL 4]
  Détermine la fréquence de modulation. Si une valeur de note ou mesure est sélectionnée comme valeur de ce paramètre, la fréquence (rate) se synchronisera avec le tempo du pattern aux intervalles correspondant à la valeur de note ou de mesure spécifiée.
  Plage : 0.1–10.0,
  2MES 3MES 4MES 8MES 16MES
- **PHASE** [CTRL 5]
  Ajuste l'ampleur du son.

Plage : 0–180
Quand ce réglage est augmenté, le son semble s'élargir plus vers la gauche et la droite.

- **FILTER TYPE** [CTRL 6]
  Détermine le type de filtre qui s'appliquera au son de flanger.
  Réglages possibles :
  OFF: Il n'y aura pas de filtre utilisé.
  LPF: Filtre passe-bas. La plage de fréquence au-dessus de la fréquence de coupure sera coupée.
  HPF: Filtre passe-haut. La plage de fréquence au-dessous de la fréquence de coupure sera coupée
- **CUTOFF** (Cutoff Frequency) [CTRL 7]
  Détermine la fréquence de coupure du filtre.
  Plage : 200–8000 (Hz)
- **BALANCE** (Effect Balance) [CTRL 8]
  Ajuste la balance de volume entre le son d'origine et le son de flanger. Avec un réglage de “D100:0W”, aucun son de flanger ne sera produit.
  Plage : D100:0W–D0:100W
- **OUTPUT LEVEL** [CTRL 9]
  Détermine le niveau de sortie de l'effet stéréo flanger.
  Plage : 0–127

19. Step Flanger (Ajoute une résonance métallique au son tout en changeant la hauteur par palers)

C'est un flanger qui change la hauteur du son par paliers. La fréquence du changement de hauteur peut également être synchronisée sur le tempo.





Réglages possibles :

- **PRE DELAY** (Pre Delay Time) [CTRL 1]
  Détermine le temps qui s'écoule entre la production du son original et celle du son de flanger.
  Plage : 0.0–100
- **DEPTH** [CTRL 3]
  Détermine l'amplitude de modulation.
  Plage : 0–127
- **FEEDBACK** (Feedback Level) [CTRL 4]
  Détermine la proportion du son de flanger ré-injecté à l'entrée de l'effet.
  Plage : 0– +98 (%)
- **RATE** [CTRL 2]
  Détermine la fréquence de modulation. Si une valeur de note ou mesure est sélectionnée comme valeur de ce paramètre, la fréquence (rate) se synchronisera avec le tempo du pattern aux intervalles correspondant à la valeur de note ou de mesure spécifiée.
  Plage : 0.1–10.0, 
  2MES 3MES 4MES 8MES 16MES
- **PHASE** [CTRL 5]
  Ajuste l'ampleur du son. Quand ce réglage est augmenté, le son semble s'élargir plus vers la gauche et la droite.
  Plage : 0–180
- **BALANCE** (Effect Balance) [CTRL 7]
  Ajuste la balance de volume entre le son d'origine et le son de flanger. Avec un réglage de “D100:0W”, aucun son de flanger ne sera produit.
  Plage : D100:0W–D0:100W
- **OUTPUT LEVEL** [CTRL 8]
  Détermine le niveau de sortie de l'effet Step flanger.
  Plage : 0–127
- **STEP RATE** [CTRL 6]
  Détermine la cadence de changement de la hauteur. Si une valeur de note est sélectionnée pour ce paramètre, la cadence de changement de hauteur (Step Rate) se synchronisera sur le tempo du pattern aux intervalles déterminés par la valeur de note spécifiée.
  Plage : 0.05–10.0 (Hz),
  

20. Short Delay (Ajoute de l’écho au son)

C'est un retard court qui vous permet de régler les temps de retard gauche et droit indépendamment. Vous pouvez également déplacer le panoramique du son retardé en synchronisation avec le tempo.







Réglages possibles:

- **TIME L** (Delay Time Left) [CTRL 1]
  Détermine le temps séparant le son d'origine du son retardé gauche.
  Plage : 0.1–190
- **TIME R** (Delay Time Right) [CTRL 2]
  Détermine le temps séparant le son d'origine du son retardé droit.
  Plage : 0.1–190
- **HF DAMP** [CTRL 3]
  Détermine la fréquence à partir de laquelle les hautes fréquences du son retardé seront coupées.
  Plage : 200–8000 (Hz), BYPASS
  Quand ce paramètre est réglé sur une très basse fréquence, il y aura plus de hautes fréquences coupées, ce qui rendra le son retardé plus feutré.
  Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences, sélectionnez “BYPASS”.
- **FEEDBACK** (Feedback Level) [CTRL 4]
  Ajuste le nombre de répétitions du delay.
  Plage : 0– +98 (%)
- **LOW GAIN** [CTRL 5]
  Ajuste l'amplification ou l'atténuation de la plage des basses fréquences.
  Plage : -15– +15
- **HIGH GAIN** [CTRL 6]
  Ajuste l'amplification ou l'atténuation de la plage des hautes fréquences.
  Plage : -15– +15
- **BALANCE** (Effect Balance) [CTRL 7]
  Ajuste la balance de volume entre le son d'origine et le son de delay. Avec un réglage de “D100:0W”, aucun son de delay ne sera produit.
  Plage : D100:0W–D0:100W
- **AUTO PAN** [CTRL 8]
  Ce réglage entraîne un déplacement du panoramique du son retardé en synchronisation avec le tempo.
  Plage : OFF, 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES
- **OUTPUT LEVEL** [CTRL 9]
  Détermine le niveau de sortie de l'effet Short Delay.
  Plage : 0–127

21. Auto PAN (Déplacement automatique de la position stéréo)

Cet effet déplace automatiquement la position stéréo du son. Vous pouvez faire jouer le son à gauche et à droite pour des notes graves telles que la grosse caisse, ou en synchronisation avec le tempo du pattern.





Réglages possibles:

- **LFO TYPE** [CTRL 1]
  Détermine la forme d'onde qui servira à gérer le panoramique du son à gauche et à droite.
  Plage : TRI, TRP, SIN, SAW1, SAW2, SQR
- **BASS SENS** [CTRL 2]
  Faites ce réglage lorsque vous désirez changer le panoramique en vous basant sur le déclenchement des notes basses.
  Réglages possibles :
  OFF : Le panoramique changera à la vitesse spécifiée par Rate.
  MODE1 : La valeur Rate augmentera en fonction du déclenchement des notes de basse.
  MODE2 : Le panoramique changera à la cadence voulue par les notes de basse.
- **DEPTH** [CTRL 4]
  Détermine l'amplitude du panoramique.
  Plage : 0–127
- **RATE** [CTRL 2]
  Détermine la vitesse à laquelle le panoramique sera changé. Si une valeur de note ou mesure est sélectionnée comme valeur de ce paramètre, la fréquence (rate) se synchronisera avec le tempo du pattern aux intervalles correspondant à la valeur de note ou de mesure spécifiée.
  Plage :
  0.1–10.0, 𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥𝅯𝅭 𝅘𝅥𝅯𝅭. 𝅘𝅥𝅮 𝅘𝅥𝅮𝅭 𝅘𝅥𝅮𝅭. 𝅘𝅥 𝅘𝅥𝅭 𝅘𝅥. 𝅗𝅥
  2MES 3MES 4MES 8MES 16MES
- **LOW GAIN** [CTRL 5]
  Ajuste l'amplification ou l'atténuation de la plage des basses fréquences.
  Plage : -15– +15
- **HIGH GAIN** [CTRL 6]
  Ajuste l'amplification ou l'atténuation de la plage des hautes fréquences.
  Plage : -15– +15

- **OUTPUT LEVEL** [CTRL 7]
  Détermine le niveau de sortie pour l'effet Auto Pan.
  Plage : 0–127

* *Quand le paramètre Bass Sensitivity est réglé sur "MODE2," le réglage Rate est ignoré.*

22. Feedback Pitch Shifter (Change la hauteur)

Cet effet décale la hauteur du son d'origine et superpose le résultat avec le son d'origine. Il peut être utilisé pour jouer des lignes à l'unisson à un intervalle d'une octave ou d'une quinte, ou pour superposer un son très légèrement décalé en hauteur par rapport au son d'origine pour créer un effet chorus.







Réglages possibles :

- **COARSE** (Coarse Pitch) [CTRL 1]
  Spécifie la transposition par rapport au son d'origine, en demi-tons.
  Plage : -24– +12
- **FINE** (Fine Pitch) [CTRL 2]
  Règle la transposition par palier de 2 centièmes.
  Plage : -100– +100
- **OUTPUT PAN** [CTRL 3]
  Détermine la position stéréo (panoramique) du son transposé.
  Plage : L64–63R
- **PRE DELAY** (Pre Delay Time) [CTRL 4]
  Spécifie le temps qui sépare le son d'origine du son transposé.
  Plage : 0.0–100
- **MODE** (Pitch Shifter Mode) [CTRL 5]
  Détermine comment la hauteur sera transposée.
  Plage : 1–5
  Quand ce réglage est augmenté, la réponse se ralentit, mais le son est plus stable.
- **FEEDBACK** (Feedback Level) [CTRL 6]
  Détermine la proportion de son transposé qui sera ré-injecté à l'entrée de l'effet.
  Plage : 0– +98 (%)
- **LOW GAIN** [CTRL 7]
  Ajuste l'amplification ou l'atténuation de la plage des basses fréquences.
  Plage : -15– +15
- **HIGH GAIN** [CTRL 8]
  Ajuste l'amplification ou l'atténuation de la plage des hautes fréquences.
  Plage : -15– +15
- **BALANCE** (Effect Balance) [CTRL 9]
  Ajuste la balance de volume entre le son d'origine et le son transposé. Avec un réglage de "D100:WE", aucun son transposé ne sera produit.
  Plage : D100:0W–D0:100W
- **OUTPUT LEVEL** [CTRL 10]
  Détermine le niveau de sortie de l'effet.
  Plage : 0–127

23. Reverb (Ajout de réverbération)

Cet effet ajoute de la réverbération et de l'ambiance au son, créant plus de profondeur spatiale.





Réglages possibles :

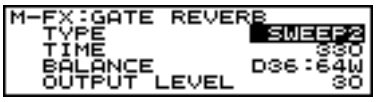
- **TYPE** (Reverb Type) [CTRL 1]
  Vous pouvez sélectionner un des six types de reverb de base suivants.
  Réglages possibles :
  ROOM1 : reverb avec chute courte et haute densité.
  ROOM2 : reverb avec chute courte et basse densité.
  STAGE1 : reverb avec plus de réverbération tardive.
  STAGE2 : reverb avec forte réflexion première.
  HALL1 : reverb au son clair.
  HALL2 : reverb à son riche
- **TIME** (Reverb Time) [CTRL 2]
  Détermine la durée de la réverbération.
  Plage : 0–127
- **HF DAMP** [CTRL 3]
  Détermine la fréquence à partir de laquelle les autres fréquences de la réverbération seront coupées. Quand ce paramètre est réglé sur une fréquence plus basse, il y a

plus de hautes fréquences coupées, ce qui rend la réverbération plus feutrée en timbre. Si vous ne désirez pas couper la plage des hautes fréquences, sélectionnez “BYPASS”.
Plage : 200–8000 (Hz), BYPASS

- **BALANCE** (Effect Balance) [CTRL 4]
  Ajuste la balance de volume entre le son d'origine et le son avec effet. Avec un réglage de “D100:0W”, aucun son de reverb ne sera produit.
  Plage : D100:0W–D0:100W
- **OUTPUT LEVEL** [CTRL 5]
  Détermine le niveau de sortie de l'effet.
  Plage : 0–127

24. Gated Reverb (Coupure brutale de réverbération)

C'est un type de reverb par lequel la réverbération est coupée artificiellement avant la fin naturelle de sa disparition progressive.



Réglages possibles :

- **TYPE** (Gate Reverb Type) [CTRL 1]
  Vous pouvez sélectionner un des quatre types de reverb à porte suivants.
  Réglages possibles:
  NORMAL : reverb à porte normale
  REVERSE : reverb à reproduction inversée
  SWEEP1 : la réverbération balaie de droite à gauche.
  SWEEP2 : la réverbération balaie de gauche à droite.
- **TIME** (Gate Reverb Time) [CTRL 2]
  Détermine le temps qui sépare le début de la réverbération de sa fin.
  Plage : 5–330
- **BALANCE** (Effect Balance) [CTRL 3]
  Ajuste la balance de volume entre le son d'origine et le son avec effet. Avec un réglage de “D100:WE”, aucun son de reverb ne sera produit.
  Plage : D100:0W–D0:100W
- **OUTPUT LEVEL** [CTRL 4]
  Détermine le niveau de sortie de l'effet.
  Plage : 0–127

25. Isolator (Coupe une plage de fréquences spécifique)

Un égaliseur qui réduit radicalement le volume, vous permettant d’ajouter un effet spécial au son en coupant le volume dans certaines plages de fréquences.





Les paramètres de l’Isolator sont en général efficaces lorsqu’on les applique aux instruments de musique suivant.

- LOW: grosse caisse et basse
- MID: voix et équivalent
- HIGH: instruments de musique aigüs tels que les cymbales

Une combinaison de l’Isolator et du sélecteur GRAB donne un effet de battement rythmique instantané.

Sélecteur GRAB : référez-vous à "Comment utiliser le sélecteur GRAB pour régler une fonction d’effet" (p.62).

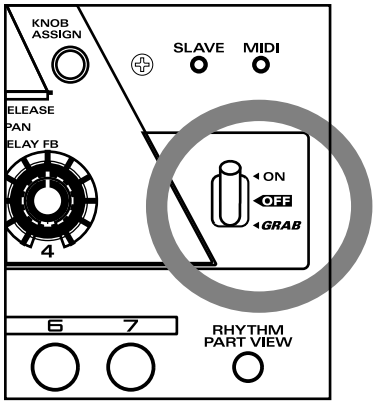
Réglages possibles:

- **LOW GAIN** [CTRL 1]
  Ajuste l’intensité de la coupure de la plage des basses fréquences.
  Plage : 0–127
- **MID GAIN** [CTRL 2]
  Ajuste l’intensité de la coupure de la plage des moyennes fréquences.
  Plage : 0–127
- **HIGH GAIN** [CTRL 3]
  Ajuste l’intensité de la coupure de la plage des hautes fréquences.
  Plage : 0–127
- **PAN** [CTRL 4]
  Détermine la position stéréo du son produit par l’Isolator.
  Plage : L64–0–63R
- **LEVEL** [CTRL 5]
  Détermine le niveau de sortie de l’effet.
  Plage : 0–127

Commutation On/Off en temps réel d'une fonction d'effet (Comment utiliser le sélecteur GRAB)

Qu'est-ce que le sélecteur GRAB?

Ce sélecteur, qui vous permet de commuter On et Off le multi-effets, la reverb et le delay en temps réel, agit de la même façon que le sélecteur GRAB de la table de mixage DJ professionnelle DJ-2000 Roland. Comme la MC-307 comprend un nombre encore plus important d'effets intégrés, vous pouvez maintenant créer des interprétations jusqu'à présent encore inaccessibles.



Positions du sélecteur GRAB

Le sélecteur GRAB est prévu pour occuper une des trois positions suivantes.

- **ON**: active l'effet.
- **OFF**: désactive l'effet.
- **GRAB**: active l'effet quand le sélecteur est placé dans cette position. Lorsque vous le relâchez, il revient à la position Off. Par conséquent, placez-le dans cette position aux bons instants rythmiques durant l'interprétation.

Comment utiliser le sélecteur GRAB pour piloter une fonction d'effet

Le réglage du sélecteur GRAB détermine laquelle des fonctions reverb, delay ou multi-effets sera commutée On et Off.

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM].
2. Pressez le bouton [F1 (SYS)].
3. Pressez le bouton [F2 (LCD)].
4. Pressez le bouton [F3 (GRAB)].

L'écran "SYSTEM: GRAB" apparaît.



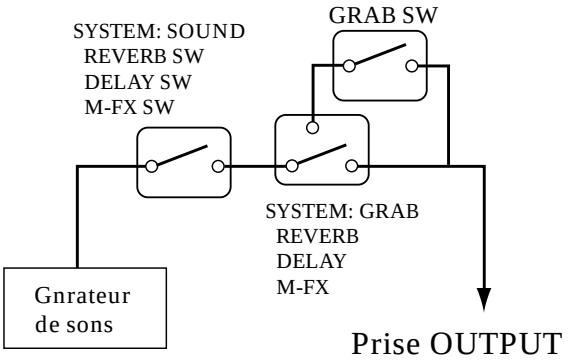
5. En pressant les boutons [CURSOR (▲/▼)], amenez le curseur sur le nom de l'effet que vous désirez piloter.
6. Choisissez ON / OFF à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].
   Pour activer le sélecteur GRAB, réglez le paramètre sur ON. Pour le désactiver, réglez-le sur OFF.
7. Pressez le bouton [EXIT] pour fermer la fenêtre.

L'effet sélectionné sera commuté On / Off lorsque vous utiliserez le sélecteur [GRAB].

NOTE

Ce réglage détermine si l'effet sera ou non commuté On/Off par le sélecteur GRAB, mais cela ne commute pas directement On/Off l'effet lui-même. Pour réellement commuter On ou Off les effets, référez-vous ci-dessous. (Référez-vous en P. 42, P. 44, P. 46)

L'effet n'agira pas même si vous réglez le sélecteur GRAB sur ON dans le cas où vous auriez désactivé l'effet lors de la procédure décrite dans "Commutation On/Off du multi-effets".



Chapitre 5 Création de vos propres patterns et morceaux

Créer vos propres patterns

Vous pouvez créer vos patterns personnels comme vous enregistreriez avec un magnétophone ou un enregistreur de MD (**enregistrement en temps réel**) ou par procédure **TR-REC**.

Enregistrement de votre musique telle que vous la jouez (enregistrement en temps réel)

Cette méthode vous permet d'utiliser les pads de clavier de la MC-307 ou un clavier MIDI externe pour enregistrer vos interprétations.

Procédure

Préparez-vous à enregistrer

1. Pressez le bouton [PTN].
   L'écran "PATTERN PLAY" apparaît.
2. Utilisez la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC] pour sélectionner le numéro du pattern dans lequel vous désirez enregistrer.

* *Si vous désirez enregistrer votre interprétation dans un pattern vide, faites alors une initialisation du pattern. (P. 128)*

Sélectionnez la partie à enregistrer et le patch

3. Pressez le bouton [PART SELECT].
4. Pressez le bouton Part de la partie ([R], [1], ..., [7]) que vous désirez enregistrer.
   Cela sélectionne la partie à enregistrer.
5. Pressez le bouton [F1 (PATCH)].
6. Avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC], sélectionnez la patch (la partie R correspond à la partie rythmique).
7. Pressez le bouton [REC].
   L'écran "REC MODE SELECT" apparaît.



8. Pressez le bouton [F2 (REALTIME)].
   L'écran "REALTIME REC STANDBY"apparaît.

Utilisez cet écran pour programmer les réglages d'enregistrement.



9. Utilisez les boutons [CURSOR (▲ / ▼)] pour amener le curseur sur la position située à la droite de la fonction que vous désirez régler.
10. Réglez vos préférences à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

Plage de réglage

Les préférences que vous avez programmées à l'étape 10 disposent des plages de réglage suivantes.

BEAT:
Plage :2 / 4–7 / 4, 5 / 8–7 / 8, 9 / 8, 12 / 8, 9 / 16, 11 / 16, 13 / 16, 15 / 16, 17 / 16, 19 / 16

* *Seuls les patterns vierges peuvent être sélectionnés.*

- **MEASURE LENGTH**:
  Détermine la longueur du pattern.
  Plage : 1–32

* *Bien que les patterns puissent être allongés après avoir été enregistrés, ces réglages ne peuvent servir à raccourcir des patterns existants.*

(pour raccourcir un pattern, utilisez la commande DELETE sous TRACK EDIT (p.78) pour effacer une ou plusieurs mesures)

- **BPM**: Détermine le tempo initial (BPM) (pour modifier ce réglage ultérieurement, changez le tempo de reproduction (p.18) et sauvegardez le pattern
  Plage : 20.0–240.0
- **COUNT IN**: Détermine le nombre de temps décomptés avant le début de l'enregistrement. Si vous réglez Count In sur WAIT NOTE, l'enregistrement attendra que vous ayez pressé un pad de clavier pour démarrer.
  Plage : OFF, 1MEAS, 2MEAS, WAIT NOTE
- **METRONOME:** Le mode METRONOME peut être réglé sur une commutation On / Off automatique en fonction du mode de fonctionnement de la MC-307.
  Plage :

OFF:	Le métronome ne joue pas, quel que soit le fonctionnement de la MC-307.
ON:	Le métronome joue, quel que soit le fonctionnement de la MC-307.
REC ONLY:	Le métronome ne joue que durant l'enregistrement.
PLAY&REC:	Joue durant la reproduction et l'enregistrement.

- **LOOP REST**: Avec un réglage sur ON, une mesure

vierge sera insérée avant le retour de la MC-307 au début du pattern. C'est pratique pour empêcher qu'une phrase débordant de la fin de la dernière mesure soit enregistrée au début du pattern.
Plage : OFF, ON

- **INPUT QTZ TIMING**: Détermine la valeur de quantification à la programmation. L'effet diminue plus cette valeur est proche de 0%. Avec un réglage à 100%, la remise en cadence des notes se conforme exactement à la position théorique voulue par le réglage de INPUT QTZ TEMPLATE.
  Plage : 0–100 (%)
- **INPUT QTZ TEMPLATE**: Ajuste l'enregistrement (la programmation) sur une grille rythmique précise. Détermine la plus petite valeur de note de votre interprétation.
  Plage : OFF, 𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥𝅯𝅲 𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥𝅯𝅲 𝅘𝅥 𝅘𝅥𝅲 𝅘𝅥

* *Vous pouvez sélectionner ici un patch pour une partie d'enregistrement, voir page suivante "Sélection d'un patch parmi les listes" et "Sélection d'un patch par catégorie". Si vous ne désirez pas le faire, passez à l'étape 11.*

Enregistrement

11. Pressez le bouton [PLAY].
L'enregistrement commence. A présent, jouez sur les pads du clavier ou sur le clavier MIDI externe.



* *Lorsque vous atteignez la dernière mesure, ce que vous jouez est à nouveau enregistré à partir de la mesure 1. Les données d'interprétation ultérieures s'ajouteront au fur et à mesure que l'enregistrement se répètera.*

12. Lorsque l'enregistrement est terminé, pressez le bouton [STOP].

Sélection d'un patch

a. Sélection d'un patch parmi toutes les listes

Utilisez l'écran d'enregistrement pour effectuer les procédures suivantes.

1. Pressez le bouton [F1 (PACH)].

2. Pressez le bouton [F1 (LIST)].
L'écran "PATCH SELECT" apparaît.



3. Sélectionnez un patch à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

4. Après sélection, pressez [ENTER] pour retourner à l'écran que vous avez sélectionné à l'étape 1.

b. Sélection d'un patch par catégorie

Utilisez l'écran d'enregistrement pour effectuer les procédures suivantes.

1. Pressez le bouton [F1 (PACH)].

2. Pressez le bouton [F2 (CATG)].
L'écran "CATETORY GROUP SELECT" apparaît.



3. Utilisez la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC] pour sélectionner la catégorie du patch à sélectionner.

4. Pressez le bouton [F1]–[F4] sous la catégorie sélectionnée.
Une liste de patches de cette catégorie apparaît.

5. Sélectionnez un patch à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

6. Après sélection, pressez le bouton [ENTER] pour retourner à l'écran d'enregistrement.

Réglages de partie et d'effet en écran d'enregistrement

Vous pouvez faire les réglages de partie et d'effet sans stopper votre enregistrement en temps réel.

1. Commencez l'enregistrement en temps réel. (P. 63)

2. Pressez le bouton [F2 (STUP)].
Dans cet écran, vous pouvez choisir de faire des réglages de partie ou des réglages d'effet. Pour des détails, référez-vous aux explications respectives.

- [F1 (PART)]: pour régler les paramètres de partie. (P. 22)
- [F2 (REV)] : pour régler les paramètres de reverb. (P. 42)
- [F3 (DLY)] : pour régler les paramètres de delay. (P. 44)
- [F4 (M-FX) : pour régler les paramètres de multi-effets. (P. 46)

* *Lorsque vous modifiez ces paramètres durant l'enregistrement, vos procédures sont enregistrées en temps réel.*

(Les changements du paramètre TYPE pour REVERB, DELAY ou M-FX ne peuvent pas être enregistrés).

* *Si vous désirez simplement faire des réglages de partie, sans enregistrer ces paramètres, référez-vous au paragrapghe suivant "Fonction d'entraînment" et modifiez les paramètres dans ce mode (Rehearsal).*

Entraînez-vous à jouer sans stopper l'enregistrement (Rehearsal)

La MC-307 est capable d'interrompre temporairement son enregistrement sans stopper la procédure d'enregistrement en temps réel. Cette fonction est appelée Rehearsal. Avec cette fonction, vous pouvez vous entraîner à jouer un passage difficile puis à enregistrer ensuite afin de ne pas perdre de temps à répéter les procédures d'enregistrement, d'arrêt et d'effacement.

Procédure

1. Après avoir suivi les étapes 1 à 7 de "Enregistrement de votre musique telle que vous la jouez (enregistrement en temps réel" (p.63), lancez l'enregistrement.
2. Durant l'enregistrement, pressez le bouton [REC].
   L'indicateur [REC] clignote pour indiquer que la MC-307 est passée en mode Rehearsal.



   A présent, vous pouvez jouer une phrase pour vous y entraîner avant d'enregistrer.
3. Une fois prêt, pressez à nouveau le bouton [REC].
   La MC-307 repasse en mode d'enregistrement.
4. Enregistrez votre interprétation.

Changement de la partie enregistrée pendant l'enregistrement

Lors de l'enregistrement de multiples parties, vous pouvez enregistrer les interprétations pour différentes parties sans avoir à vous interrompre entre chaque.
Lors de la création de pattern, cela vous permet de poursuivre l'enregistrement une partie après l'autre, sans interruption du processus créatif.

Procédure

1. Lancez l'enregistrement en temps réel.
   - référez-vous à "Enregistrement de votre musique telle que vous la jouez (enregistrement en temps réel)" (p. 63).
2. Pressez le bouton de partie ([R], [1], ..., [7]) de la partie que vous désirez enregistrer.
   Cette partie sera enregistrée.

Ensuite, changez la partie à enregistrer.

3. Pressez le bouton Part de la partie que vous désirez enregistrer ensuite.

De cette façon, vous pouvez poursuivre l'enregistrement des parties nécessaires.

Enregistrement d'une interprétation en arpèges

Vous pouvez activer l'arpégiateur et enregistrer ses phrases dans une partie.

NOTE

Avant d'exécuter la procédure, activez ARPEGGIO SYNC (p.120). Si vous ne le faites pas, il ne sera pas possible d'enregistrer en synchronisation avec le séquenceur.

Procédure

1. Pressez le bouton [ARP] pour activer l'arpégiateur pour que vous puissiez jouer les phrases désirées (référez-vous à "Reproduction en arpège (Arpeggiator)" (p. 31).
2. Pressez le bouton [HOLD].
3. Pressez un accord (ou une seule note) grâce aux pads de clavier. Lorsque vous relâchez les pads de clavier, l'arpégiateur continue de jouer.
4. Pressez le bouton [REC].
   La MC-307 passe en mode d'attente d'enregistrement. L'arpégiateur s'arrête alors de jouer.
5. Pressez le bouton [PLAY].
   L'enregistrement commence. L'arpégiateur commence à jouer au début de la mesure 1 et est enregistré dans la partie.
6. Lorsque l'enregistrement est terminé, pressez le bouton [STOP] button.
7. Pressez le bouton [ARP] pour désactiver l'arpégiateur.

Enregistrement des mouvements de commande

Il est possible d'enregistrer les procédures que vous engagez pour changer les timbres (patches) pendant la reproduction musicale, sous forme d'informations de jeu.

Procédure

D'abord, spécifiez la partie dans laquelle seront enregistrés les mouvements de commande.

1. Pressez le bouton [PART SELECT].
   The boutons PART [R], [1] to [7] servent à sélectionner les parties.
2. Pressez le bouton PART [R], [1] to [7], correspondant à la partie pour laquelle les mouvements de commandes doivent être enregistrés.
   La partie voulue est alors sélectionnée.

3. Lancez l'enregistrement.
(référez-vous à "Enregistrement de votre musique telle que vous la jouez (enregistrement en temps réel)" (p. 63)

4. Déplacez les commandes au rythme de votre musique.
Les mouvements de commande sont enregistrés.

5. Lorsque vous avez fini d'enregistrer, pressez le bouton [STOP].

* *Les paramètres suivants ne sont pas enregistrés comme données d'interprétation.*

(Les valeurs sélectionnées avant que l'enregistrement ne soit terminé sont mémorisées comme valeurs initiales pour le pattern)

- REVERB TYPE
- DELAY TYPE
- M-FX TYPE

Effacement de données indésirables durant l'enregistrement (Real-Time Erase)

C'est une fonction servant à effacer les données avec les pads de clavier ou commandes durant l'enregistrement en temps réel. Les données indésirables peuvent être efficacement effacées par cette fonction.

Procédure

D'abord, spécifiez la partie pour laquelle s'effectuera l'effacement en temps réel (Realtime Erase).

1. Pressez le bouton [PART SELECT].
Les boutons PART [R], [1] to [7] servent à sélectionner les parties.

2. Pressez le bouton PART [R], [1] to [7], correspondant à la partie pour laquelle doit être effectuée la procédure d'effacement en temps réel.
La partie voulue est alors sélectionnée.

3. Réglez la MC-307 en mode d'enregistrement.
(référez-vous à "Enregistrement de votre musique telle que vous la jouez (enregistrement en temps réel)" (p. 63)

4. Pressez le bouton [F3 (ERAS)].
La MC-307 passe en mode d'effacement en temps réel.



5. Sélectionnez le type de donnée que vous désirez effacer à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

* *Pour effacer des données de commande ou de mixeur de partie, utilisez les commandes correspondantes en façade pour les spécifier.*

* *Pour plus d'informations sur les types de données qui peuvent être sélectionnés, référez-vous au paragraphe "Réglages possibles" ci-dessous.*

6. Les données du type sélectionné seront effacées tant que le bouton [REC] sera maintenu enfoncé.

7. Pour retourner en mode d'enregistrement, pressez [F3 (EXIT)] ou[EXIT].

Réglages possibles:

Paramètres que vous pouvez spécifier à l'étape 5.

- ALL: Toutes les données musicales de la partie choisie pour l'enregistrement seront effacées.
- NOTE: Les notes de la tessiture spécifiée seront effacées.
- PC: Les changement de programme seront effacés.
- CC: Les changements de contrôleurs seront effacés.
- BEND: Les informations de pitch bend seront effacées.
- P-AFT: Les informations d'aftertouch polyphonique seront effacées.
- C-AFT: Les informations d'aftertouch par canal seront effacées.
- SYS-EX: Les messages exclusifs seront effacés.
- TEMPO: Les données de tempo (BPM) seront effacées.
- MUTE: Les données de neutralisation seront effacées.
- CC#0–CC#127: Les changement des contrôleurs des numéros sélectionnés seront effacés.

* *Si vous spécifiez NOTE, toutes les données de note présentes tant que vous tenez enfoncé le bouton [REC] seront effacées. Si vous désirez n'effacer qu'une certaine tessiture de note, tenez enfoncés deux pads de clavier pour indiquer la tessiture de données que vous désirez effacer. Par exemple, si vous tenez enfoncées les touches C2 et G2 (do2 et sol2), toutes les données de la plage C2-G2 seront effacées tant que vous tiendrez enfoncés ces pads.*

Paramètres qui peuvent spécifiées par les commandes à l'étape 5

Les paramètres que vous pouvez effacer sont ceux que vous avez programmés à l'aide des commandes [FILTER CUTOFF], [FILTER RESONANCE], des boutons [FILTER],

[LFO1 DEPTH], [LFO1] (sélection d'onde) ou des commandes assignables [1] à [4]. Activer ces commandes à l'étape 5 vous permet de spécifier les paramètres qu'elles utilisent afin d'effacer ceux-ci.

* *Pour les paramètres que vous pouvez assigner aux commandes assignables, voir p.28.*

Enregistrement des commandes de neutralisation (Mute)

L'action de commuter On / Off le bouton Mute CTRL pendant que vous jouez peut être enregistrée en temps réel. De telles actions sont enregistrées sur une piste spéciale appelée "Partie de commande de neutralisation (Mute Control Part)".

Procédure

Les données de neutralisation (Mue) sont enregistrées dans la partie de commande de neutralisation. Le bouton [RHYTHM PART VIEW] peut être utilisé comme bouton de partie de commande de neutralisation tout au long du réglage suivant. Pour cela, commutez sur On le bouton de commande de neutralisation (MUTE CTRL BUTTON) en suivant la procédure ci-dessous.

1. Pressez le bouton [SYSTEM].
2. Pressez le bouton [F1 (SYS)].
3. Pressez le bouton [F3 (SEQ].
4. Pressez le bouton [F4 (PRM4)].
5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour amener le curseur sur RHY VIEW.
6. Réglez "MUTE CTRL" à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

A pésent, le bouton [RHYTHM PART VIEW] peut être utilisé comme bouton [MUTE CTRL].

Ensuite, enregistrez votre musique

7. Pressez le bouton [PTN].
8. Pressez le bouton [REC].
9. Pressez le bouton [F2 (REALTIME].
   L'afficheur change pour l'écran d'attente d'enregistrement en temps réel.
10. Pressez le bouton [PART SELECT].
11. Pressez le bouton [RHYTHM PART VIEW].
    (Comme ce bouton a été réglé pour être utilisé comme bouton MUTE CTRL, c'est la partie MUTE CTRL (partie de commande de neutralisation) qui est enregistrée.)
12. Pressez le bouton [PLAY].

L'enregistrement commences.

13. Pressez le bouton [PART MUTE].
14. Pressez les boutons [PART] [R], [1] à [7] pour enregistrer vos procédures de neutralisation de partie.
15. Lorsque vous avez fini d'enregistrer, pressez le bouton [STOP].

* *Pour restaurer la fonction originelle du bouton [RHYTHM PART VIEW], répétez les étapes 1 à 4 et choisissez un réglage NORMAL à l'étape 6.*

Enregistrement de changements de tempo (BPM)

Vous pouvez enregistrer les procédures servant à changer le tempo durant la reproduction de la musique.

Procédure

Comme un changement de tempo est enregistré dans la partie Mute Ctrl, la procédure de fonctionnement est identique à la précédente "Enregistrement des réglages de neutralisation". Lorsque l'enregistrement est lancé, vous pouvez enregistrer les changements de tempo à l'aide de la molette [VALUE], des boutons [INC / DEC] ou du bouton [TAP].

* *Le tempo (BPM) est celui voulu par son paramètre de configuration, c'est-à-dire qu'il est actif juste après la sélection du pattern dans "Enregistrement de votre musique telle que vous la jouez".*

NOTE

Les changements de tempo faits à l'aide de la fonction Turntable Emulation ne sont pas enregistrés.

NOTE

Les changements de tempo sont enregistrés comme "TEMPO Data" en fenêtre Microscope (P. 72).

Enregistrement de données programmées en séquence

Qu'est-ce que le mode TR-REC?

Le mode TR-REC est une façon d'enregistrer par laquelle les pads de clavier servent de repères de division de la mesure pour programmer les messages de note. En pressant les pads de clavier, pour les allumer ou les éteindre, vous pouvez programmer ou supprimer des notes. Cela vous permet de placer les sons à un instant précis de la mesure sans vous soucier du moment où vous pressez le pad, de façon très simple.

TR-REC pour les parties rythmiques

Procédure

Tout d'abord, sélectionnez la partie R et choisissez le kit rythmique à utiliser.

1. Pressez le bouton [PART SELECT].

2. Pressez le bouton [R.
La partie R est sélectionnée.

3. Pressez le bouton [F1 (PATCH)].

4. Tournez la molette [VALUE] ou pressez [INC / DEC] pour sélectionner le kit rythmique.

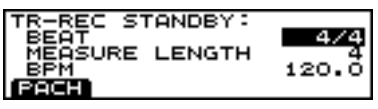
Préparations pour l'enregistrement

5. Pressez le bouton [PTN].

6. Pressez le bouton [REC].
L'écran "REC MODE SELECT" apparaît.



7. Pressez le bouton [F3 (TR-REC].
L'écran "TR-REC STANDBY" apparaît.



8. A l'aide des boutons [CURSOR (▲/▼)], amenez le curseur sur l'emplacement situé en face de la fonction à régler.

9. Faites votre choix à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

Réglages possibles

- **Beat (format de mesure)** :
  Plage :2 / 4–7 / 4, 5 / 8–7 / 8, 9 / 8, 12 / 8, 9 / 16, 11 / 16, 13 / 16, 15 / 16, 17 / 16, 19 / 16

* *Seuls des patterns vierges peuvent être sélectionnés.*

- **Measure Length (longueur de mesure)** :
  Détermine la longueur du pattern.
  Plage : 1–32

* *Bien que les patterns puissent être allongés après avoir été enregistrés, les réglages ne peuvent par contre pas servir à raccourcir des patterns.*

(Pour raccourcir un pattern, utilisez la commande DELETE sous TRACK EDIT (p.78) pour effacer une ou plusieurs mesures.)

- **BPM (tempo)**:
  Spécifie le tempo initial (pour modifier ce réglage ultérieurement, changez le tempo de reproduction (p.18) avant de sauvegarder le pattern).
  Plage : 20.0–240.0

Si vous désirez sélectionner un patch à cet instant pour une partie d'enregistrement, voir le paragraphe situé plus loin "Sélection d'un patch parmi les listes". Si vous ne désirez pas faire cela, passez à l'étape 6.

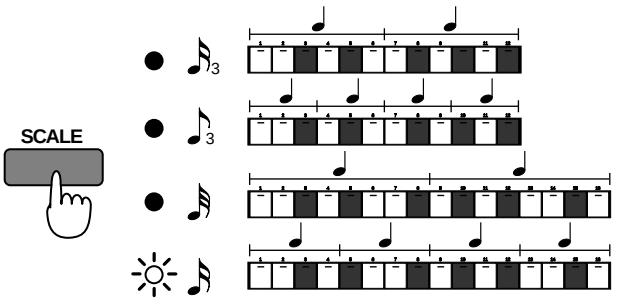
A présent, lancez l'enregistrement

10. Pressez le bouton [PLAY].
L'écran "TR-REC"apparaît.



La MC-307 est prête à enregistrer. Vous pouvez faire reproduire votre musique en boucle.

11. Pressez [SCALE] pour sélectionner les divisions voulues pour la mesure. Chaque fois que vous pressez le bouton, vous passez en revue les différentes divisions possibles. Faites s'allumer l'indicateur pour le type de division désiré. La plage de programmation d'enregistrement est déterminée par le type de division (Scale) sélectionné).



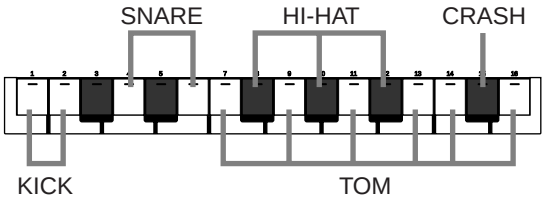
Plage :

- : les pads de clavier [1]–[16] correspondent à une plage d'enregistrement d'une mesure et peuvent servir à programmer des doubles croches.
- : les pads de clavier [1]–[16] correspondent à une plage d'enregistrement de deux temps et peuvent servir à programmer des triples croches.
- : les pads de clavier [1]–[12] correspondent à une plage d'enregistrement d'une mesure et peuvent servir à programmer des croches de triolet.
- : les pads de clavier [1]–[12] correspondent à une plage d'enregistrement de deux temps et peuvent servir à programmer des doubles croches de triolet.

Choix de la longueur des sons rythmiques, des notes et de leur volume.

12. Pressez le bouton [TR-REC] pour éteindre son indicateur. Les pads de clavier reviennent à leur fonctionnement ordinaire (c'est-à-dire servant à déterminer une hauteur de note).

(Exemple) OCTAVE SHIFT = -1

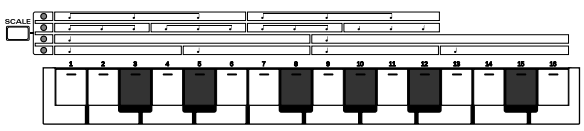


13. En pressant les pads de clavier correspondant, sélectionnez les sons rythmiques que vous désirez programmer.

* En pressant le bouton [OCT (-/+)], vous pouvez utiliser des sons rythmiques autres que ceux présents dans l'octave de pad de clavier actuellement jouée.

* Pour en savoir plus sur la correspondance entre chaque son rythmique et le bouton Mute, référez-vous en p.159.

14. Après sélection d'un son rythmique, pressez le bouton [TR-REC] une seconde fois pour ramener la MC-307 en mode d'enregistrement.
(A présent, les pads de clavier reviennent au mode servant à représenter les divisions d'une mesure)



15. A l'aide de la commande assignable [3], déterminez le type de note à programmer.

Réglages possibles:

16. A l'aide de la commande assignable [4], déterminez le temps d'ouverture de porte Gate Time (longeur du son) du message de note à programmer.
Vous déterminez cette valeur par rapport à la valeur théorique de la note apparaissant dans l'afficheur. Par exemple, si vous désirez une durée réelle de note de 80% de la valeur théorique, programmez le message de note dont la longeur est de 80% de la note sélectionnée à l'étape 9.

Réglages possibles : 5 - 200%

17. A l'aide de la commande assignable [2], déterminez la dynamique (volume) du message de note à programmer. Plus haute est la valeur, plus fort est le son.

Réglages possibles : 1 - 127

18. Pressez le bouton correspondant à l'instant auquel vous voulez programmer le message de note pour allumer son indicateur et donc programmer la donnée. Pour effacer la donnée, pressez ce même bouton pour éteindre son indicateur.

* *Utilisez les boutons* [◄◄] ou [►►] *pour vous déplacer dans une autre zone de la mesure à enregistrer.*

Lorsqu'un rythme divisé en double croche ou croche de triolet à été sélectionné avec le bouton [SCALE], le fait de presser le bouton [◄◄] ou [►►] fait changer de mesure. Lorsqu'un rythme divisé en triple croche ou en double croche de triolet a été sélectionné avec le bouton [SCALE], une pression du bouton [◄◄] ou [►►] vous fait passer à l'autre moitié de mesure.

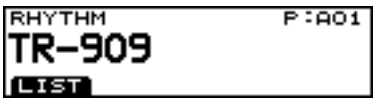
19. Lorsque l'enregistrement est terminé, pressez le bouton [STOP].

Procédure de sélection d'un kit rythmique

A l'aide de l'écran d'enregistrement, effectuez les procédures suivantes.

Procédure

1. Pressez le bouton [PACH].
L'écran "RHYTHM" apparaît.



2. Sélectionnez un kit rythmique à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC/DEC].

3. Une fois la sélection faite, pressez le bouton [EXIT] pour retourner à l'écran d'enregistrement.

TR-REC pour les parties 1–7

Dans les parties 1-7, comme dans la partie rythmique, seule la cadence de déclenchement des notes à une même hauteur, est enregistrée. En suivant cela, vous pouvez ensuite modifier les hauteurs de toute note que vous désirez changer.

Programmation de la cadence seule à hauteur constante

Procédure

Avant d'enregistrer, faites d'abord tous les réglages nécessaires.

1. Référez-vous aux étapes 1-9 dans "TR-REC pour les parties rythmiques" (P. 68) pour faire les réglages d'enregistrement.

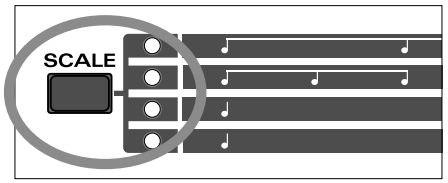
Commencez l'enregistrement.

2. Pressez le bouton [PLAY].
L'écran "TR-REC" apparaît.



La MC-307 est maintenant prête à enregistrer. Simultanément, la reproduction en boucle de la programmation faite peut être entendue.

3. Pressez [SCALE] pour sélectionner les divisions voulues pour la mesure.
Les divisions changent chaque fois que le bouton est pressé. Pressez le bouton jusqu'à ce que l'indicateur du type de division voulue s'allume. La plage de programmation de l'enregistrement est déterminée par le type de division (Scale) sélectionné.

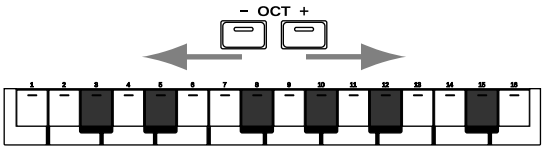


Ensuite, réglez la hauteur, la durée et le volume pour les sons programmés.

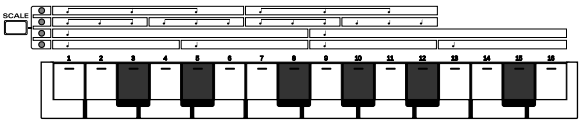
4. Pressez le bouton [TR-REC] pour l'éteindre.
La fonction des pads de clavier change, et ils peuvent maintenant servir à spécifier des hauteurs de note (plutôt que des instants de jeu).

5. Pressez les pads de clavier pour sélectionner la hauteur des sons déjà programmés.

* En pressant le bouton [OCT (-/+)], vous pouvez programmer des hauteurs autres que celle proposée par l'octave de pad de clavier actuellement jouée.



6. Après sélection d'un son rythmique, pressez le bouton [TR-REC] une seconde fois pour ramener la MC-307 en mode d'enregistrement.
(A présent, les pads de clavier reviennent au mode servant à représenter les divisions d'une mesure.)



7. A l'aide de la commande assignable [3], déterminez le type de note pour lequel le message de note doit être programmé.

8. A l'aide de la commande assignable [4], déterminez la durée réelle ou ouverture de porte ou Gate Time (longueur du son) du message de note à programmer.

9. A l'aide de la commande assignable [2], déterminez la dynamique (volume) du message de note à programmer.

10. Pressez le bouton correspondant à l'instant auquel vous voulez programmer le message de note pour allumer son indicateur et donc programmer la donnée. Pour effacer la donnée, pressez ce même bouton pour éteindre son indicateur.

* *Utilisez les boutons* [◄◄] ou [►►] *pour vous déplacer dans une autre zone de la mesure à enregistrer.*

Lorsqu'un rythme divisé en double croche ou croche de triolet à été sélectionné avec le bouton [SCALE], le fait de presser le bouton [◄◄] ou [►►] fait changer de mesure. Lorsqu'un rythme divisé en triple croche ou en double croche de triolet a été sélectionné avec le bouton [SCALE], une pression du bouton [◄◄] ou [►►] vous fait passer à l'autre moitié de mesure.

11. Lorsque l'enregistrement est terminé, pressez le bouton [STOP].

Cela termine la programmation rythmique des notes. Ensuite viendra la programmation de la hauteur.

Changement de la hauteur d'une note programmée

Lorsque vous avez fini de programmer les instants de déclenchement des notes, utilisez la procédure suivante pour programmer la hauteur de chaque note ou un accord.

Procédure

1. Pressez le bouton [PTN] puis le bouton [REC].
L'écran "REC MODE SELECT" apparaît.

2. Pressez le bouton [F3 (TR-REC)].
L'écran "TR-REC STANDBY" apparaît.

3. Pressez le bouton [PLAY].
L'écran "TR-REC" apparaît.

Spécifiez le type de note, sa durée et sa dynamique

4. Vous pouvez utiliser la commande assignable [3] pour spécifier le type de note du message de note qui sera programmé, la commande assignable [4] pour spécifier sa durée réelle de jeu (Gate Time) et la commande assignable [2] pour spécifier sa dynamique (volume).

* *Pour les valeurs de réglage de l'étape 4, référez-vous en P. 68.*

Jusqu'à ce point, les pads de clavier agissent comme des marques de division d'une mesure pour spécifier l'instant de déclenchement des notes.

Spécifiez la note programmée dans "Programmation de la cadence seule à hauteur constante", dont vous désirez changer la hauteur

Ensuite, spécifiez l'instant de déclenchement de la note que vous désirez changer.

5. Tenez enfoncé le bouton [F3 (VIEW)] et spécifiez la note à l'aide des pads de clavier [1]--[16].
L'écran "CHORD NOTE INPUT"apparaîtra.
Un écran apparaîtra dans lequel vous pourrez programmer une hauteur ou un accord pour l'instant spécifié. L'emplacement sélectionné apparaîtra à l'écran.



Les pads de clavier fonctionnent maintenant comme outils de programmation de hauteur.

Ensuite, spécifiez la hauteur où programmer l'accord. Dans l'écran "CHORD / NOTE INPUT", les pads de clavier servent à spécifier les hauteurs.

6. Utilisez les boutons [OCT (-/+)] pour trouver le pad de clavier à allumer.
C'est la note que vous avez programmée dans "Programmation de la cadence seule à hauteur constante"

7. Pressez le bouton que vous avez trouvé à l'étape 6, pour faire s'éteindre ce bouton.
La note sera supprimée.

* *En pressant le bouton [F1 (CLR)], vous pouvez supprimer toutes les notes situées à cet emplacement.*

8. Pressez le pad de clavier correpondant à la hauteur désirée pour programmer un message de note.
Un message de note correspondant à la hauteur ainsi allumée sera programmé. L'écran montrera le message de note que vous avez programmé.



9. Lorsque vous avez fini la programmation, pressez le bouton [EXIT] pour retourner à l'écran "TR-REC".

* *En pressant [CURSOR (droite)] après l'étape 8, vous pouvez passer à l'emplacement suivant où une note a été programmée. En pressant [CURSOR (gauche)], vous pouvez revenir à l'emplacement précédent où une note a été programmée.*

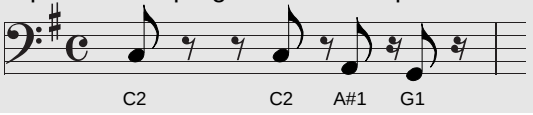
10. Répétez-les étapes 5-9 pour éditer les messages de note situés à différents emplacements.

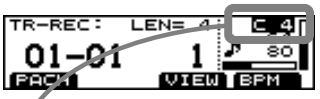
11. Lorsque vous avez fini toutes les éditions, pressez le bouton [STOP].

MEMO

Après avoir programmé les données de note, vous pouvez sélectionner une hauteur dans l'écran de l'étape 3 pour contrôler à quels emplacements les notes de cette hauteur ont été programmées. Les instants de programmation des notes d'autres hauteurs peuvent être visualisés en changeant la valeur comme indiqué dans l'illustration.

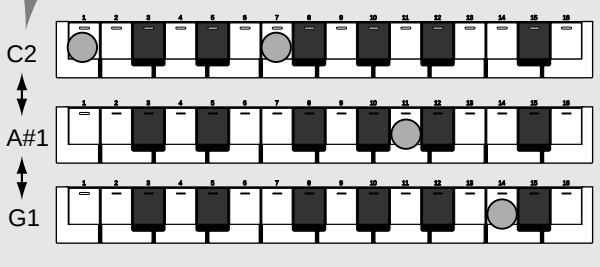
Exemple: Si vous programmez cette phrase ...





Il s'affichera ce qui suit.

: Allumé



Edition individuelle de données de jeu (Edition microscopique)

Vous pouvez éditer les données de jeu d'un pattern terminé en travaillant élément par élément.

ATTENTION : Les données de tout pattern édité seront perdues si vous éteignez la MC-307. Pour conserver le pattern ainsi créé, vous devez utiliser la procédure d'écriture de pattern (référez-vous à "Sauvegarde du pattern", p.83).

Procédure de base

Appelez l'écran MICROSCOPE. Vous y trouverez une liste de données de jeu. Pour la visualiser, faites la défiler à l'aide de la molette [VALUE], des boutons [INC / DEC] et [CURSOR (▲/▼)].

Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
2. A l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC], sélectionnez le pattern à éditer.
3. Pressez le bouton [F3 (EDIT].
   L'écran "PATTERN EDIT SELECT" apparaît.
4. Pressez le bouton [F3 (MICRO SCOPE)].
   L'écran "MICROSCOPE" apparaît. Utilisez cet écran pour visualiser ou éditer les données.

(Exemple) Ecran Microscope



Pressez le bouton [CURSOR (gauche)] plusieurs fois jusqu'à ce que la totalité de la ligne ressemble à une bande noire. A l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC], vous faites s'afficher les données dans l'ordre dans lequel elles ont été programmées.

Données musicales traitées en mode Microscope

Le mode Microscope vous permet de visualiser et d'éditer les 9 types de données musicales suivants (messages MIDI).

NOTE

Donnée qui déclenche un son.

Réglages possibles :

- Note : C-1–G9
- Dynamique :1–127
- Gate time : 00 - 01 – 99-00 (durée réelle)

* Vous pouvez également programmer NOTE et VELO en jouant directement sur un clavier MIDI externe. Amenez le curseur sur chaque réglage, et utilisez un clavier MIDI externe pour jouer la note voulue avec la dynamique désirée.

CC (changement de contrôleur)

Ces messages MIDI correspondent à différents numéros de contrôleur et servent à appliquer des effets tels qu'une modulation ou un portamento. Ils servent principalement à piloter des commandes et le mixeur de partie.

* *Si vous désirez en savoir plus sur la fonction de chaque numéro de contrôleur...*

- "Liste des réglages transmis / reçus" (P. 192)

* *Si vous désirez savoir quels changements de contrôleur peut recevoir le générateur de sons de la MC-307?*

- "Equipement MIDI" (P. 194)

Plage :

- CC#: 0–127 (numéro de contrôleur)
- VALUE: 0–127

PC (Changement de programme)

Ces messages MIDI servent à sélectionner les sons (patches). Le son correspondant au numéro de programme demandé sera sélectionné. Si vous désirez connaître la correspondance entre numéro de patch et numéro de programme, voir "Equipement MIDI" (p.195)

Plage :

- PC#: 1–128 (numéro de programme)

P-BEND (Pitch Bend)

Messages MIDI qui changent la hauteur d'une note pendant qu'elle joue.

Plage : -8192– +8191

P-AFT (aftertouch polyphonique)

Ces messages MIDI appliquent de l'aftertouch individuellement à chaque note.

Plage :

- NOTE: C-1 – G9 (Note)
- VALUE: 0 – 127 (valeur)

C-AFT (aftertouch par canal)

Ces messages MIDI appliquent de l'aftertouch communément à toutes les notes d'un même canal MIDI.

Plage : 0 – 127

TEMPO (changement de tempo)

Ces données pilotent le tempo (BPM). Elles ne servent que dans la partie MUTE CTRL.

Plage : 20.0 – 240.0

MUTE

Ce sont des données de neutralisation pour chaque partie et groupe rythmique. Elles ne servent qu'en partie MUTE CTRL.

- En écran Microscope, les données neutralisées sont affichées comme "*".

Plage :

Groupe de parties : PART R, PART1 – PART 7,
BD, SD, HH, CLP, CYM, TOM / PERC, HIT, OTHERS
Valeur : OFF, ON

SYS-EX (messages exclusifs de système)

Ce sont des messages MIDI propres à la MC-307. La partie correspondant au début des donnée apparaît dans le Microscope. Pour une visualisation complète des données, pressez le bouton [CURSOR (droite)].

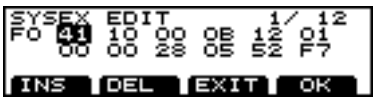
Les messages exclusifs commencent F0 et se finissent par F7 et leurs données sont exprimées au format hexadécimal (00-7F).

* *Les messages exclusifs de la MC-307, excepté certains paramètres, sont compatibles avec ceux de la MC-505. De ces messages contenus dans l'équipement MIDI, ceux communs à la MC-505 peuvent échanger des données avec la MC-307.*

* *La MC-307 peut recevoir des transferts globaux de données (Bulk Dump) de la MC-505 et du JX-305. A l'opposé, la MC-505 ou le JX-307 peuvent ne pas pouvoir recevoir ce type de transfert de la part de la MC-307 en raison de différences dues au nombre de patches.*

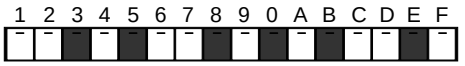
Procédure

1. Appelez l'écran Microscope (p.72) et à l'aide de la molette [VALUE], positionnez le curseur sur le message exclusif que vous désirez changer.
2. Pressez le bouton [CURSOR (gauche)] plusieurs fois. L'afficheur se change en écran de programmation de messages exclusifs.



3. Utilisez les boutons [CURSOR (gauche / droite)] pour amener le curseur sur l'octet que vous désirez changer.
4. Changer la valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

   A cet instant, vous pouvez utiliser les pads de clavier pour programmer une valeur hexadécimale. Le chiffre hexadécimal programmé par chaque pad est le suivant.



5. Presser [F4 (OK)] entérine l'édition des données. Lorsque les réglages ont été finalisés, vous retournez à l'affichage normal de Microscope. Si vous ne désirez pas entériner vos changements, pressez le bouton [EXIT].

* *Il n'est pas possible de changer l'octet F0 qui commence le message, ni l'octet F7 qui le termine.*

* *En pressant [F2 (INS)], vous pouvez ajouter des données à l'emplacement où se trouve le curseur.*

* *Sinon, vous pouvez ajouter des données en positionnant le curseur sur F7 et en programmant une valeur à l'aide des pads.*

* *En pressant [F3 (DEL)], vous pouvez supprimer la donnée située à l'emplacement du curseur.*

Pour annuler la procédure sans changer les données, pressez le bouton [EXIT].

A propos de la somme de vérification (Checksum)

Lorsque vous programmez un message exclusif de type IV Roland, vous devez programmer une somme de vérification immédiatement avant le dernier octet F7. Comme la MC-307 calcule automatiquement cette somme, il n'est pas nécessaire pour vous de modifier sa valeur. Lorsque vous programmez un nouveau message exclusif, vous pouvez simplement programmer un nombre arbitraire immédiatement avant F7 et la MC-307 calculera automatiquement la bonne valeur.

* *Si vous ne désirez pas que la somme de vérification soit calculée automatiquement, réglez AUTO CHECKSUM sur OFF (p.119)*

Modification des valeurs de données de jeu

Changement apportés aux données existantes.

Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
2. A l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC], sélectionnez le pattern à éditer.
3. Pressez le bouton [F3 (EDIT)].
   L'écran "PATTERN EDIT" apparaît.
4. Pressez le bouton [F3 (MICRO SCOPE)].
   L'écran "MICROSCOPE" apparaît.
5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲ / ▼)] pour sélectionner la donnée qui doit être modifiée.
6. Utilisez les boutons [CURSOR (gauche / droite)] pour amener le curseur sur un réglage comme ci-dessous.



7. Changez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

Insertion de données musicales (Insert Event)

Spécifiez l'emplacement où vous désirez insérer une donnée et sélectionnez le type de donnée à ajouter.

Procédure

Appelez l'écran Microscope.

1. Pressez le bouton [PTN].
2. A l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC], sélectionnez le pattern à éditer.
3. Pressez le bouton [F3 (EDIT)].
   L'écran "PATTERN EDIT" apparaît.
4. Pressez le bouton [F3 (MICRO SCOPE)].
   L'écran "MICROSCOPE" apparaît.

Spécifiez la position à laquelle la donnée doit être insérée.

5. En pressant les boutons [CURSOR (gauche / droite)], amenez le curseur sur la mesure, le temps ou le clic d'horloge.
6. Determinez la position d'insertion à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

Insérez la donnée.

7. Pressez le bouton [F1 (INS)].

L'écran de sélection de type de donnée pouvant être insérée apparaît.

Exemple 1 : parties R, 1 - 7



Exemple 2 : partie MUTE CTRL



8. Sélectionnez le type de donnée à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

* *Pour les types de données que vus pouvez programmer, consultez "Réglages possibles" à la fin de cette section.*

9. Après sélection, pressez le bouton [F4 (OK)].

* *Lorsque vous avez sélectionné SYS-EX (message exclusif de système), un message apparaît. A l'aide de la même procédure que celle servant à changer un événement, programmez des valeurs hexadécimales en pressant les pads de clavier et le bouton [ENTER] tour à tour.*

Réglages possibles:

Lorsque le microscope permet de visualiser une partie [R], [1] à [7]:

- NOTE: Note
- PC: Program Change (changement de programme)
- CC: Control Change (changement de contrôleur)
- BEND: Pitch Bend
- P-AFT: Polyphonic Aftertouch (Aftertouch polyphonique)
- C-AFT: Channel Aftertouch (Aftertouch par canal)

Lorsque le microscope permet de visualiser la partie "MUTE CTRL:"

- SYS-EX : messages exclusifs de système
- TEMPO : messages de changement de tempo
- MUTE : messages de neutralisation

Suppression de données musicales (Delete Event)

Spécifiez la donnée à supprimer et exécutez la procédure de suppression Delete Event.

Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
2. A l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC], sélectionnez le pattern à éditer.
3. Pressez le bouton [F3 (EDIT)].
   L'écran "PATTERN EDIT" apparaît.
4. Pressez le bouton [F3 (MICRO SCOPE)].
   L'écran "MICROSCOPE" apparaît.
5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲ / ▼)] pour sélectionner la donnée qui doit être supprimée.
6. Pressez le bouton [F2 (DEL)].

Le message "DELETE EVENT" apparaît et la donnée de jeu est supprimée.

Déplacement de données musicales (Move Event)

Déterminez la donnée à déplacer et choisissez sa destination avant d'exécuter la procédure de déplacement Move Event.

Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
2. A l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC], sélectionnez le pattern à éditer.
3. Pressez le bouton [F3 (EDIT)].
   L'écran "PATTERN EDIT" apparaît.
4. Pressez le bouton [F3 (MICRO SCOPE)].
   L'écran "MICROSCOPE" apparaît.
5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲ / ▼)] pour sélectionner la donnée qui doit être déplacée.
6. Pressez le bouton [F3 (MOVE)].
   L'écran "MOVE EVENT" apparaît.



7. A l'aide des boutons [CURSOR (gauche / droite)], déterminez la mesure, le temps et le clic d'horloge servant de destination puis, à l'aide des boutons [CURSOR (▲ / ▼)], réglez la valeur.
8. Pressez le bouton [F4 (EXEC)].

La procédure de déplacement est exécutée.

Visualisation des seules données de jeu voulues (Filtre de visualisation)

Avec cette fonction, vous pouvez ne visualiser que des données spécifiques pour faciliter votre recherche des données de jeu voulues.

Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
2. Pressez le bouton [F3 (EDIT)].
   L'écran "PATTERN EDIT" apparaît.
3. Pressez le bouton [F3 (MICRO SCOPE)].
   L'écran "MICROSCOPE" apparaît.
4. Pressez le bouton [F4 (VIEW)].
5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲ / ▼)] pour amener le curseur sur le type de donnée que vous désirez régler (filtrer ou non).

   * *Pour les types de données que vous pouvez spécifier, voir "Réglages possibles" à la fin de cette section.*
6. Utilisez la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC] pour régler On ou Off le filtrage de chaque type de donnée.
7. Lorsque vous avez fini le réglage, pressez le bouton [EXIT].

Les données que vous avez désactivées ne s'afficheront pas en écran "MICROSCOPE" (elles seront cependant jouées).

Réglages possibles:

- NOTE : Note
- PROGRAM CHANGE (changement de programme)
- CONTROL CHANGE (changement de contrôleur)
- PITCH BEND
- POLY AFTER (Aftertouch polyphonique)
- CHANNEL AFTER (Aftertouch par canal)
- SYS-EX : messages exclusifs de système
- TEMPO : changement de tempo
- MUTE : neutralisation

Edition de pattern (Pattern Edit)

Le processus d'édition de données musicales dans un pattern est appelé édition de pattern. Vous pouvez modifier le contenu des données musicales dans un pattern, ou combiner différents patterns pour créer un pattern entièrement nouveau.

ATTENTION: les données d'un pattern que vous venez d'éditer seront perdues si la MC-307 est mise hors tension. Si vous désirez conserver le pattern que vous venez d'éditer, vous devez accomplir la procédure d'écriture de pattern (référez-vous à "Sauvegarde du pattern (p.83)).

Copie d'une portion de pattern (Copy)

Une portion spécifique d'un pattern peut être copiée dans un autre pattern.

Procédure

Tout d'abord, sélectionnez le pattern original à copier.

1. Pressez le bouton [PTN].
2. A l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC], sélectionnez le pattern à copier.

Appelez l'écran d'exécution de la copie.

3. Pressez le bouton [F3 (EDIT)].
4. Pressez le bouton [F2 (TRACK EDIT)].
   L'écran d'exécution d'édition de pattern apparaît.
5. Pressez le bouton [CURSOR (gauche, droit)] pour appeler l'écran affichant "COPY."
6. Pressez le bouton [F1 (COPY)].
   L'écran de configuration pour le pattern source apparaît.



Spécifiez la portion du pattern à copier.

7. Sélectionnez la partie à copier en pressant les boutons PART [R], [1] à [7] correspondant.
8. Déplacez le curseur sur "FROM" en pressant les boutons [CURSOR], puis sélectionnez la mesure de début de la portion du pattern à copier à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

* *Si SETUP est sélectionné, le paramètre de configuration pour le pattern est également copié.*

9. Déplacez le curseur sur "FOR" à l'aide des boutons [CURSOR], puis sélectionnez le nombre de mesures à copier depuis le début à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

* *Si vous avez sélectionné SETUP à l'étape 9 et désirez seulement copier le paramètre de configuration, sélectionnez "-" avec FOR.*

10. Déplacez le curseur sur "STATUS" à l'aide des boutons [CURSOR] puis sélectionnez les données à copier depuis la source à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].
11. Pressez le bouton [F4 (OK)].
    L'écran de configuration du pattern destination apparaît.



Programmez les réglages pour le pattern destination de la copie.

12. Pour sélectionner la partie destination de la copie, pressez le bouton PART [R], [1] à [7] correspondant ou [RHYTHM PART VIEW]. Si vous spécifiez deux parties ou plus comme source de la copie, cette étape n'est pa nécessaire (elles seront copiées dans les mêmes parties destination de la copie).
    En pressant le bouton [RHYTHM PART VIEW], vous pouvez spécifier MUTE CTRL PART.
13. Amenez le curseur sur "PTN" en pressant les boutons [CURSOR] puis sélectionnez le numéro de pattern destination de la copie de partie à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].
14. Amenez le curseur sur "MEAS" en pressant les boutons [CURSOR] puis sélectionnez le numéro de la mesure de début de la destination de la copie à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].
15. Amenez le curseur sur "MODE" en pressant les boutons [CURSOR] puis sélectionnez le mode de copie à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].
    Pour copier la portion d'un pattern vers un pattern laissé intact, sélectionnez "MIX." Pour copier cette portion en écrasant les autres données, sélectionnez "REPL."
16. Amenez le curseur sur "TIMES" en pressant les boutons [CURSOR] puis sélectionnez le nombre de copies à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

Maintenant, exécutez la procédure de copie.

17. Pressez le bouton [F4 (OK)].
Un écran vous demandant si vous désirez ou non exécuter la copie apparaît.

18. Pressez le bouton [F4 (EXEC)].
La copie est exécutée et une fois la procédure terminée, l'affichage normal ré-apparaît.

Réglages possibles:

SOURCE
FROM: SETUP, 1–32 (Maximum)
FOR: 1–31 (Maximum), ALL
DESTINATION
PTN: P:001–P:710, U:001–U:200
MEAS: SETUP, 1–31 (Maximum), END
STATUS:

- ALL Toutes les données musicales
- NOTE Note
- PC Changement de programme
- CC Changement de contrôleur
- BEND Pitch Bend
- P-AFT Aftertouch polyphonique
- C-AFT Aftertouch par canal
- SYS-EX Système exclusif
- TEMPO Tempo (BPM)
- MUTE Mute
- MODE REPL, MIX
- TIMES 1–32

MODE: REPL, MIX
TIMES: 1-32 (Maximum)

NOTES

* *Il n'est pas possible de spécifier un nombre de mesure qui ferait dépasser la longueur du pattern de destination de 32 mesures à la fin de la procédure de copie.*
* *Si plus d'une partie est sélectionnée comme source, les données seront automatiquement copiées dans les mêmes parties que la source de la copie.*
* *Si [MUTE CTRL] a été sélectionné comme partie source de la copie, seul [MUTE CTRL] peut être sélectionné comme partie destination de la copie.*
* *Il n'est pas possible d'exécuter une copie entre deux patterns ayant des formats de mesure différents.*

Effacement de données indésirables (Erase)

Effacement d'une partie (ou la totalité) d'un pattern.

Procédure

Sélectionnez un pattern pour lequel la procédure d'effacement doit être exécutée.

1. Pressez le bouton [PTN].

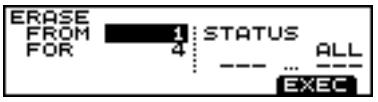
2. A l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC], sélectionnez le pattern pour lequel la procédure d'effacement doit être exécutée.
Appelez l'écran d'exécution de l'effacement.

3. Pressez le bouton [F3 (EDIT)].

4. Pressez le bouton [F2 (TRACK EDIT)].
L'écran d'exécution d'édition de pattern apparaît.

5. Pressez le bouton [CURSOR (gauche, droit)] pour appeler l'écran affichant "ERASE."

6. Pressez le bouton [F2 (ERAS)].
L'écran pour la procédure d'effacement apparaît.



7. Sélectionnez la partie à effacer en pressant les boutons PART [R], [1] à [7] correspondant.

8. Déplacez le curseur sur "FROM" en pressant les boutons [CURSOR], puis sélectionnez la mesure de début de la portion du pattern à effacer à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

9. Déplacez le curseur sur "FOR" à l'aide des boutons [CURSOR], puis sélectionnez le nombre de mesures à effacer depuis le début à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

10. Déplacez le curseur sur "STATUS" à l'aide des boutons [CURSOR] puis sélectionnez les données à effacer depuis la source à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

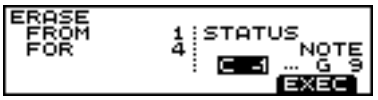
Maintenant, exécutez la procédure d'effacement.

11. Pressez le bouton [F4 (OK)].
Un écran vous demandant si vous désirez ou non exécuter l'effacement apparaît.

12. Pressez le bouton [F4 (EXEC)].
La procédure d'effacement est exécutée et une fois la procédure terminée, l'affichage normal ré-apparaît.

* *Si vous avez sélectionner "STATUS" à l'étape 10, vous*

pouvez spécifier la tessiture à effacer. Pour faire cela, amenez le curseur sur "NOTE RANGE" en pressant le bouton [CURSOR (bas)] button avant de programmer la tessituree à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC/DEC].



Réglages possibles:

FROM: F1–tle dernier numéro de mesure

FOR: 1–ALL (ALL ... toutes les mesure)

STATUS:

- ALL Toutes les données musicales
- NOTE Note
- PC Changement de programme
- CC Changement de contrôleur
- BEND Pitch Bend
- P-AFT Aftertouch polyphonique
- C-AFT Aftertouch par canal
- SYS-EX Système exclusif
- TEMPO Tempo (BPM)
- MUTE Mute

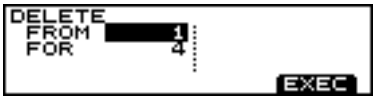
Effacement de données indésirables (Delete Measure)

Cette procédure supprime les mesures indésirables d'un pattern et fait avancer d'autant les mesures suivantes pour combler le vide ainsi créé. S'il y a des données après la zone qui a été supprimée, les données musicales de cette partie deviennent plus courtes. Si toutes les parties ont été spécifiées pour la procédure de suppression, c'est le pattern lui-même qui devient plus court.

Procédure

Sélectionnez un pattern pour lequel la procédure d'effacement doit être exécutée.

1. Pressez le bouton [PTN].
2. A l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC/DEC], sélectionnez le pattern pour lequel la procédure de suppression doit être exécutée.
   Appelez l'écran d'exécution de suppression.
3. Pressez le bouton [F3 (EDIT)].
4. Pressez le bouton [F2 (TRACK EDIT)].
   L'écran d'exécution d'édition de pattern apparaît.
5. Pressez le bouton [CURSOR (gauche, droit)] pour appeler l'écran affichant "DELETE."
6. Pressez le bouton [F3 (DEL)].
   L'écran Delete apparaît.



7. Sélectionnez la partie à effacer en pressant les boutons PART [R], [1] à [7] correspondant.
8. Déplacez le curseur sur "FROM" en pressant les boutons [CURSOR], puis sélectionnez la mesure de début de la portion du pattern à effacer à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC/DEC].
9. Déplacez le curseur sur "FOR" à l'aide des boutons [CURSOR], puis sélectionnez le nombre de mesures à effacer depuis le début à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC/DEC].

Maintenant, exécutez la procédure Delete.

10. Pressez le bouton [F4 (OK)].
    Un écran vous demandant si vous désirez ou non exécuter l'effacement apparaît.
11. Pressez le bouton [F4 (EXEC)].
    La procédure d'effacement est exécutée et une fois la procédure terminée, l'affichage normal ré-apparaît.

Réglages possibles:

FROM: 1–32 (Maximum)

FOR: 1–32 (Maximum)

Insertion de mesures vierges (Insert Measure)

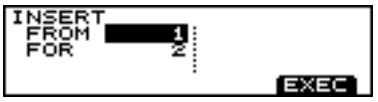
Cette procédure insère des mesures vierges à l'emplacement choisi dans le pattern. Si vous désirez ajouter plus de données musicales au milieu d'un pattern, utilisez cette procédure pour insérer des mesures vierges avant d'enregistrer ces éléments supplémentaires. Les mesures insérées ont le même format de mesure que les autres mesures du pattern.

Procédure

Sélectionnez un pattern pour lequel la procédure d'insertion doit être exécutée.

1. Pressez le bouton [PTN].
2. A l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC/DEC], sélectionnez le pattern pour lequel la procédure d'insertion doit être exécutée.
   Appelez l'écran d'exécution de l'effacement.
3. Pressez le bouton [F3 (EDIT)].

4. Pressez le bouton [F2 (TRACK EDIT)].
   L'écran d'exécution d'édition de pattern apparaît.
5. Pressez le bouton [CURSOR (gauche, droit)] pour appeler l'écran affichant "INSERT."
6. Pressez le bouton [F4 (INS)].
   L'écran d'édition Insert apparaît.



7. Sélectionnez la partie à effacer en pressant les boutons PART [R], [1] à [7] correspondant.
8. Déplacez le curseur sur "FROM" en pressant les boutons [CURSOR], puis sélectionnez la mesure de début de la portion du pattern à insérer à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].
9. Déplacez le curseur sur "FOR" à l'aide des boutons [CURSOR], puis sélectionnez le nombre de mesures à insérer depuis le début à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

Maintenant, exécutez la procédure Insert.

10. Pressez le bouton [F4 (OK)].
    Un écran vous demandant si vous désirez ou non exécuter l'uinsertion apparaît.
11. Pressez le bouton [F4 (EXEC)].
    La procédure d'insertion est exécutée et une fois la procédure terminée, l'affichage normal ré-apparaît.

Available Settings:

FROM: 1–32 (Maximum)

FOR: 1–32 (Maximum)

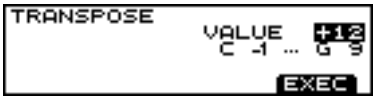
Transposition de la hauteur (Transpose)

Transpose le numéro de note (hauteur) pour chaque partie dans un pattern. Vous pouvez spécifier une transposition de ± 2 octaves.

Procédure

Sélectionnez un pattern pour lequel la transposition doit être exécutée.

1. Pressez le bouton [PTN].
2. A l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC], sélectionnez le pattern pour lequel la transposition doit être exécutée.
   Appelez l'écran d'exécution de transposition.
3. Pressez le bouton [F3 (EDIT)].
4. Pressez le bouton [F2 (TRACK EDIT)].
   L'écran d'exécution d'édition de pattern apparaît.
5. Pressez le bouton [CURSOR (gauche)] pour appeler l'écran affichant "TRANSPOS."
6. Pressez le bouton [F1 (TRNS)].
   L'écran d'édition Transpose apparaît.



7. Sélectionnez la partie à éditer à l'aide du bouton de partie [R], [1] à [7].
8. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour amener le curseur sur "VALUE".
9. A l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC], spécifiez l'intensité de la transposition. Quand cette valeur est augmentée (diminuée) d'une unité, la transposition s'effectue par palier d'un demi-ton.
10. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour amener le curseur sur "NOTE RANGE".
11. A l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC], spécifiez la tessiture des messages de note à transposer.

Ensuite, exécutez la transposition.

12. Pressez le bouton [F4 (OK)].
    Un écran vous demandant si vous désirez ou non exécuter la transposition apparaît.
13. Pressez le bouton [F4 (EXEC)].

La transposition est exécutée et, une fois effectuée, l'affichage normal ré-apparaît.

Plage:

VALUE: -24–0– +24

NOTE RANGE: C -1–G 9

Modification de la force des notes (Change Velocity)

Cette procédure modifie la dynamique (force) des notes enregistrées dans le pattern. Augmenter les valeurs de dynamique fera jouer plus fort les notes. Cette procédure peut être utilisée pour augmenter ou diminuer la dynamique des notes.

Procédure

Sélectionnez le pattern pour lequel le changement de dynamique doit être exécuté.

1. Pressez le bouton [PTN].

2. A l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC], sélectionnez le pattern pour lequel le changement de dynamique doit être exécuté.

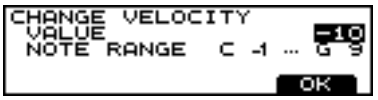
Appelez l'écran d'exécution de changement de dynamique (Change Velocity).

3. Pressez le bouton [F3 (EDIT)].

4. Pressez le bouton [F2 (TRACK EDIT)].
L'écran d'exécution d'édition de pattern apparaît.

5. Pressez le bouton [CURSOR (gauche)] pour appeler l'écran affichant "VELOCITY"

6. Pressez le bouton [F2 (VELO)].
L'écran d'édition Change Velocity apparaît.



7. Sélectionnez la partie à éditer à l'aide du bouton de partie [R], [1] à [7].

8. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour amener le curseur sur "VALUE".

9. A l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC], spécifiez l'intensité du changement de dynamique.

10. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour amener le curseur sur "NOTE RANGE".

11. A l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC], spécifiez la tessiture des messages de note dont la dynamique doit être changée.
(Vous pouvez également faire ce réglage en pressant un pad du clavier.)

Ensuite, exécutez le changement de dynamique.

12. Pressez le bouton [F4 (OK)].
Un écran vous demandant si vous désirez ou non exécuter le changement de dynamique apparaît.

13. Pressez le bouton [F4 (EXEC)].

Le changement de dynamique est exécuté et, une fois effectué, l'affichage normal ré-apparaît.

Plage :

VALUE: -99–0– +99

Tessiture concernée : C -1–G 9

* *Si cette procédure entrapîne pour résultat une dynamique supérieure à 127 (ou inférieure à 1), le résultat sera bien sûr limité à 127 (ou 1).*

* *Si vous désirez ne changer la dynamique que d'une plage de note spécifique, pressez les pads de clavier limitant cette tessiture. Si vous ne spécifiez pas la tessiture, toutes les notes verront leur dynamique modifiée.*

Modification de la durée réelle de note (Change Gate Time)

Cette procédure modifie la durée réelle (Gate Time) des notes enregistrées dans le pattern. Cela peut servir à rendre votre interprétation plus piquée (staccato) ou plus liée (tenuto).

Procédure

Sélectionnez le pattern pour lequel le changement de durée doit être exécuté.

1. Pressez le bouton [PTN] .

2. A l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC], sélectionnez le pattern pour lequel le changement de durée doit être exécuté.

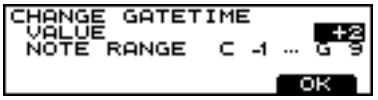
Appelez l'écran d'exécution de changement de durée.

3. Pressez le bouton [F3 (EDIT)].

4. Pressez le bouton [F2 (TRACK EDIT)].
L'écran d'exécution d'édition de pattern apparaît.

5. Pressez le bouton [CURSOR (gauche)] pour appeler l'écran affichant "GATE TIME".

6. Pressez le bouton [F3 (GATE)].
L'écran d'édition Change Gate Time apparaît.



7. Sélectionnez la partie à éditer à l'aide du bouton de partie [R], [1] à [7].

8. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour amener le curseur sur "VALUE".

9. A l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC], spécifiez l'intensité du changement de durée.

10. Pressez le bouton [CURSOR (▼)] pour amener le curseur sur "NOTE RANGE".

11. A l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC], spécifiez la tessiture des messages de note dont la durée doit être changée.
(Vous pouvez également faire ce réglage en pressant un pad du clavier.)

Ensuite, exécutez le changement de durée de note.

12. Pressez le bouton [F4 (OK)].
Un écran vous demandant si vous désirez ou non exécuter le changement de durée apparaît.

13. Pressez le bouton [F4 (EXEC)].

Le changement de durée est exécuté et, une fois effectué, l'affichage normal ré-apparaît.

Plage :

VALUE: -99–0– +99

Tessiture concernée : C-1–G 9

Décalage léger des événements (Shift Clock)

Il est possible de décaler des données musicales enregistrées dans un pattern vers l'avant ou l'arrière par palier d'un clic d'horloge (1/96e de mesure). Utilisez cette fonction lorsque vous désirez légèrement déplacer les instants de déclenchement d'événements

Procédure

Sélectionnez le pattern pour lequel le décalage doit être exécuté.

1. Pressez le bouton [PTN].

2. A l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC/DEC], sélectionnez le pattern pour lequel le décalage doit être exécuté.

Appelez l'écran pour exécuter le décalage.

3. Pressez le bouton [F3 (EDIT)].

4. Pressez le bouton [F2 (TRACK EDIT)].
L'écran d'exécution d'édition de pattern apparaît.

5. Pressez le bouton [CURSOR (gauche/droite)] pour appeler l'écran affichant "CLOCK."

6. Pressez le bouton [F4 (CLK)].
L'écran d'édition Shift Clock apparaît.



7. Sélectionnez la partie à éditer à l'aide du bouton de partie [R], [1] à [7] ou [RHYTHM PART VIEW]
(En pressant le bouton [RHYTHM PART VIEW], vous pouvez spécifier MUTE CTRL PART.

8. Amenez le curseur sur "VALUE" en pressant les boutons [CURSOR], puis sélectionnez la valeur de décalage à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC/DEC].

9. Amenez le curseur sur "STATUS" en pressant les boutons [CURSOR], puis sélectionnez le type (statut) des données concernées à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC/DEC].

A présent, exécutez le décalage.

10. Pressez le bouton [F4 (OK)].
Un écran vous demande si vous désirez ou non exécuter le décalage.

11. Pressez le bouton [F4 (EXEC)].

Le décalage s'effectue et, une fois terminé, l'affichage normal ré-apparaît.

Réglages possibles:

VALUE: -99–0– +99

STATUS:

- ALL Toutes les données musicales
- NOTE Note
- PC Changement de programme
- CC Changement de contrôleur
- BEND Pitch Bend
- P-AFT Aftertouch polyphonique
- C-AFT Aftertouch par canal
- SYS-EX Messages exclusifs
- TEMPO Tempo (BPM)
- MUTE Neutralisation

* *Si vous avez sélectionné "STATUS" à l'étape 9, vous pouvez déterminer la plage des numéros de note à supprimer.*
Pour faire cela, amenez le curseur sur "NOTE RANGE" en pressant le bouton [CURSOR (▼)] avant de programmer la plage à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC/DEC].

* *Si l'effet du décalage est de déplacer virtuellement des données avant le début des données musicales, ces données seront en fait déplacées à la fin du pattern.*

Réduction des données inutiles (Data Thin)

Comme les messages tels que Pitch Bend ou changements de contrôleur utilisent des valeurs qui changent en continue, ils peuvent occuper une grande quantité de mémoire sans que cela soit nécessaire. La procédure de réduction de données (Data Thin) vous permet de limiter ces données d'une façon non invalidante pour le résultat audible, mais efficace pour diminuer le nombre de données. Cela vous permet d'utiliser plus efficacement la mémoire de la MC-307.

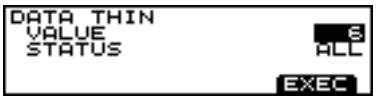
Procédure

Sélectionnez le pattern pour lequel la réduction de données doit être exécutée.

1. Pressez le bouton [PTN].
2. A l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC], sélectionnez le pattern pour lequel la réduction de données doit être exécutée.

Appelez l'écran pour exécuter la réduction de données.

3. Pressez le bouton [F3 (EDIT)].
4. Pressez le bouton [F2 (TRACK EDIT)].
   L'écran d'exécution d'édition de pattern apparaît.
5. Pressez le bouton [CURSOR (droite)] pour appeler l'écran affichant "DATA THIN."
6. Pressez le bouton [F1 (THIN)].
   L'écran d'édition Data Thin.



7. Sélectionnez la partie à éditer à l'aide du bouton de partie [R], [1] à [7] ou [RHYTHM PART VIEW]
   (En pressant le bouton [RHYTHM PART VIEW], vous pouvez spécifier MUTE CTRL PART.
8. Amenez le curseur sur "VALUE" en pressant les boutons [CURSOR], puis sélectionnez l'intensité de réduction de données l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].
9. Amenez le curseur sur "STATUS" en pressant les boutons [CURSOR], puis sélectionnez le type (statut) des données concernées à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

A présent, exécuez la réduction de données.

10. Pressez le bouton [F4 (OK)].
    Un écran vous demandant si vous désirez ou non exécuter la réduction de données apparaît.
11. Pressez le bouton [F4 (EXEC)].

La réduction de données est exécutée et, une fois effectuée, l'affichage normal ré-apparaît.

Réglages possibles:

VALUE: 0– +99

STATUS: ALL, CC, BEND, P-AFT, C-AFT

- CC Changement de contrôleur
- BEND Pitch Bend
- P-AFT Aftertouch polyphonique
- C-AFT Aftertouch par canal

Création d'un pattern quantifié (Edit Quantize)

Vous pouvez modifier les données musicales d'un pattern en référence aux réglages de quantification de reproduction (Play Quantize). Normalement, la quantification de reproduction n'affecte pas le produit des données musicales puisqu'elle ne modifie l'instant de reproduction des événements qu'au moment où le pattern est reproduit. Exécuter la procédure Edit Quantize vous permet de créer des données auxquelles s'applique définitivement cette quantification.

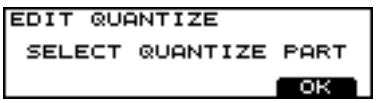
Procédure

D'abord, sélectionnez un pattern et utilisez la fonction Play Quantize (p.34) pour sélectionner GRID, SHUFFLE ou GROOVE (si aucun n'est sélectionné, "NO QTZ SELECTED" est affiché et il n'est pas possible de poursuivre la procédure). Ensuite, quand Edit Quantize est effectué, ce réglage est utilisé.

1. Pressez le bouton [PTN].
2. A l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC], sélectionnez le pattern pour lequel la procédure Edit Quantize doit être exécutée.

Appelez l'écran pour exécuter la procédure Edit Quantize.

3. Pressez le bouton [F3 (EDIT)].
4. Pressez le bouton [F2 (TRACK EDIT)].
   L'écran d'exécution d'édition de pattern apparaît.
5. Pressez le bouton [CURSOR (droite)] pour appeler l'écran affichant "QUANTIZE."
6. Pressez le bouton [F2 (QTZ)].
   L'écran d'édition Edit Quantize apparaît.



7. Sélectionnez la partie à éditer à l'aide du bouton de partie [R], [1] à [7].

Maintenant, exécutez la procédure Edit Quantize.

8. Pressez le bouton [F4 (OK)].

Un écran vous demandant si vous désirez on non exécutez la procédure Edit Quantize apparaît.

9. Pressez le bouton [F4 (EXEC)].

La procédure Edit Quantize sera effectuée, et l'affichage normal réapparaîtra.

Conversion des divisions d'un pattern (Reclock)

Vous pouvez doubler ou diviser par deux la cadence de déclenchement des données musicales enregistrées dans un pattern. Par exemple, vous pouvez convertir un pattern de 4 mesures ayant un tempo de 120 en deux mesures pour qu'elles puissent se reproduire identiquement à un tempo de 60. Lorsque vous désirez relier des patterns ayant des tempos radicalement différents, c'est une bonne idée que d'utiliser cette procédure de conversion Reclock pour faire correspondre les tempos de deux patterns.

Procédure

Sélectionnez le pattern pour lequel la conversion reclock doit être exécutée.

1. Pressez le bouton [PTN].

2. A l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC], sélectionnez le pattern pour lequel la conversion reclock doit être exécutée.

Appelez l'écran pour exécuter la conversion Reclock.

3. Pressez le bouton [F3 (EDIT)].

4. Pressez le bouton [F2 (TRACK EDIT)].

L'écran d'exécution d'édition de pattern apparaît.

5. Pressez le bouton [CURSOR (droite)] pour appeler l'écran affichant "RECLOCK."

6. Pressez le bouton [F3 (RCLK)].

L'écran d'édition Reclock apparaît.



7. Sélectionnez la partie à éditer à l'aide du bouton de partie [R], [1] à [7] ou [RHYTHM PART VIEW]
(En pressant le bouton [RHYTHM PART VIEW], vous pouvez spécifier MUTE CTRL PART.

8. Déterminez comment changer les divisions musicales à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

Maintenant, exécutez la conversion reclock.

9. Pressez le bouton [F4 (OK)].

Un écran vous demandant si vous désirez on non exécuter la procédure de conversion reclock apparaît.

10. Pressez le bouton [F4 (EXEC)].

La procédure de conversion reclock sera effectuée, et l'affichage normal réapparaîtra.

Réglages possibles:

PATTERN SIZE:

- HALF (les valeurs temporelles seront divisées en deux)
- DOUBLE (les valeurs temporelles seront doublées)

Sauvegarde du pattern

Lorsque vous avez créé un pattern que vous aimez, suivez la procédure ci-dessous pour le sauvegarder comme pattern personnel ou pattern User.

NOTE

Tant qu'elles ne sont pas sauvegardées, les données de tout pattern nouvellement enregistré ou édité sont effacées au moment de l'extinction de l'appareil.

Procédure

Si vous faites reproduire un pattern, arrêtez-le

1. Pressez le bouton [SYSTEM].

2. Pressez le bouton [F3 (WR)].

3. Pressez le bouton [F3 (PTN)].

4. A l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC], sélectionnez le pattern destination de la sauvegarde.

Comme le pattern sera sauvegardé dans le numéro sélectionné ici, s'il existait un pattern à ce numéro, il sera remplacé.

5. Pressez le bouton [F4 (WR)].

L'écran servant à nommer un pattern apparaît.

6. Sélectionnez les caractères servant à nommer le pattern à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

Les caractères suivants sont disponibles.

Espace, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * +, - . / : ; < = > ? @ [\ ] ^ _ ` |

7. Une fois terminé, pressez le bouton [F4 (OK)].

Un message "ARE YOU SURE?" apparaît.

8. Pressez le bouton [F4 (EXEC)].

La sauvegarde de pattern est exécutée.

* *A l'étape 6, presser les boutons [CURSOR (▲/▼)] vous permet de sélectionner des caractères majuscules ou minuscules.*

* *A l'étape 6, les boutons [F1] à [F2] sont utiles pour éditer des noms de patterns.*
[F1 (INS)]: insérer un caractère à l'emplacement du curseur.
[F2 (DEL)]: supprimer le caractère à l'emplacement du curseur.

Reproduction et enregistrement de morceaux

Un ensemble de patterns enchaînés selon un ordre voulu pour leur reproduction est appelé un morceau ou "song". Quand vous faites reproduire un morceau, les patterns changent automatiquement à la suite les uns des autres, aussi n'est-il pas nécessaire pour vous de sélectionner à chaque instant les patterns. Vous pouvez mémoriser jusqu'à 50 patterns par morceau, dans l'ordre qui doit être celui de la reproduction.

Reproduction d'un morceau

Procédure

1. Pressez le bouton [SONG].

Le numéro et le nom du morceau sélectionné s'affichent.



2. Utilisez la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC] pour sélectionner le numéro de morceau que vous désirez reproduire. Le morceau est maintenant sélectionné.

3. Pressez le bouton [PLAY] et le morceau commencera à jouer. Lorsque la reproduction de morceau commence, l'afficheur indique le pattern actuel et le suivant, comme durant la reproduction de pattern. Et vous pouvez également changer le tempo et afficher les mesures du pattern à l'aide de la même procédure que durant la reproduction de pattern (p.18).



4. Pressez le bouton [STOP] et la reproduction de morceau s'arrêtera.

Précautions pour la reproduction de morceau

Les morceaux ne contiennent pas réellement les données musicales des patterns. Ils ne contiennent que des indications quant à l'ordre de reproduction des patterns. Cela signifie que si vous modifiez un pattern qui a déjà été référencé comme devant être utilisé dans un morceau, la reproduction du morceau s'en trouvera d'autant affectée. Si vous supprimez toutes les données musicales d'un pattern, la reproduction d'un morceau faisant appel à ce pattern semblera s'arrêter au moment où le pattern sera sélectionné.

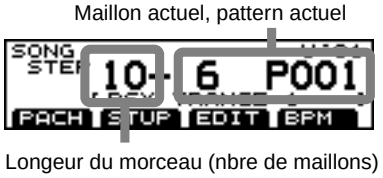
Avance rapide et retour rapide

Chaque fois que vous pressez le bouton [►►] le curseur se déplace sur le début du pattern suivant.

Chaque fois que vous pressez le bouton [◄◄] le curseur se déplace sur le début du pattern précédent.

En pressant le bouton [|◄], vous pouvez retourner au début du morceau. Vous pouvez également presser le bouton [■] pendant que le morceau est arrêté pour retourner à son début.

* *En écran SONG, vous pouvez presser le bouton [ENTER] pour afficher le maillon et le numéro de pattern. Cet écran apparaît également si vous utilisez les boutons [◄◄] ou [►►] pour des déplacements.*



MEMO

Vous pouvez presser le bouton [PTN] qui apparaît à l'écran à l'étape 3 de la procédure pour passer à l'écran qui affiche également le numéro du pattern.



* Presser [PTN] quan cet écran est affiché vous ramène à l'écran de l'étape 3.

Retour au début du morceau et reproduction

Lorsque le pattern actuellement reproduit est terminé, vous

pouvez retourner à l'étape 1 et lancez la reproduction. Vous trouverez pratique de faire jouer quelques mesures et de régler la platine et le tempo. Alors, lorsque le tempo est correct, faites la reproduction de l'étape 1

Procédure

1. Faites reproduire le morceau.
2. Si vous désirez retourner à l'étape 1, pressez le bouton [PLAY] button.

   L'écran indiquera "TP".

Lorsque le pattern reproduit à l'étape 2 a fini sa reproduction il retourne à l'étape 1 et poursuit la reproduction.

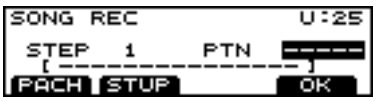
Enregistrement d'un morceau

Programmez les patterns un à un et spécifiez l'ordre dans lequel ils seront reproduits. Les patterns sont numérotés dans l'ordre de leur programmation et sont appelés **Steps ou maillons** de la chaîne.

Procédure

1. Pressez le bouton [SONG].
2. Utilisez la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC] pour sélectionner le numéro du morceau que vous désirez enregistrer.
3. Pressez le bouton [REC].

   L'indicateur [REC] s'allume, indiquant que la MC-307 est prête à l'enregistrement.



4. A l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC], sélectionnez le pattern devant être joué dans ce maillon.
5. Pressez le bouton [ENTER].

Le numéro de maillon suivant apparaît.



6. A l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC], sélectionnez le pattern à reproduire dans ce maillon.
7. Pressez le bouton [ENTER].
8. Programmez les patterns en continuant depuis l'étape 3.

Lorsque vous avez entériné le dernier maillon, pressez le bouton [STOP] pour terminer l'enregistrement.

Edition d'un maillon

Après avoir enregistré plusieurs maillons, vous pouvez presser les boutons [◄◄] ou [►►] dans l'écran SONG REC pour vous déplacer.

Ecoute d'un pattern

Après avoir sélectionné un pattern durant l'enregistrement, vous pouvez presser le bouton [PLAY] pour l'écouter. Comme en mode Pattern, vous pouvez sélectionner différents patterns pendant que vous les écoutez. Pour stopper l'audition, pressez le bouton [STOP].

Assignation d'un pattern avec des paramètres de configuration (Setup) modifiés

Tout en écoutant un pattern, vous pouvez modifier ses réglages de neutralisation (Mute), de mixeur de partie et d'effets, etc. pour une partie et presser [ENTER] ou [F4 (OK)]pour assigner au morceau la partie ayant ces réglages. Cela n'affectera pas le pattern d'origine en aucune façon, puisque les paramètres de configuration de chaque pattern sont stockés comme partie de données de morceau. Avec cette fonction, vous pouvez modifier les réglages de neutralisation ou le type de multi-effets d'un pattern et créer un morceau par simple enchaînement du même pattern avec des réglages différents.

Edition de morceaux (Song Edit)

Effacement de tous les maillons (Clear All Steps)

Cette procédure efface tous les maillons programmés. Cette fonction est utile lorsque vous désirez reprendre la création d'un morceau depuis son début.

Procédure

Sélectionnez le morceau dont les maillons doivent être effacés.

1. Pressez le bouton [SONG].
2. Sélectionnez le morceau à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].
   Appelez l'écran pour exécuter l'édition.
3. Pressez le bouton [F3 (EDIT)].
   L'écran d'édition de morceau apparaît.

Exécutez la procédure Clear All Steps.

4. Pressez le bouton [F1 (CLR)].
   Un message "ARE YOU SURE?" apparaît.
5. Pour exécuter la procédure, pressez le bouton [F4 (EXEC)].

Pour au contraire l'annuler, pressez le bouton [F3 (EXIT)]. L'affichage retourne à l'écran précédent.

Sppression de maillons indésirables (Step Delete)

Cette procédure supprime les maillons indésirables d'un morceau et fait avancer d'autant les maillons suivants pour combler le vide créé.

Procédure

Sélectionnez le morceau dont les maillons doivent être effacés.

1. Pressez le bouton [SONG].
2. Sélectionnez le morceau à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].
   Appelez l'écran pour exécuter l'édition.
3. Pressez le bouton [F3 (EDIT)].
   L'écran d'édition de morceau apparaît.

Exécutez la procédure d'effacement (Delete).

4. A l'aide des curseurs [CURSOR (gauche / droit)], des boutons [INC / DEC] ou de la molette [VALUE], amenez le curseur sur le maillon que vous désirez supprimer.
5. Pressez le bouton [F2 (DEL)].

La procédure d'effacement est exécutée.

Copie d'un morceau (Song Copy)

Vous pouvez copier les données d'un morceau dans un autre morceau. Cette fonction est utile pour faire jouer à la suite plusieurs morceaux ou pour combiner plusieurs morceaux.

Procédure

1. Pressez le bouton [SONG].
2. Sélectionnez la source de la copie à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].
   Appelez l'écran d'exécution de la copie.
3. Pressez le bouton [F3 (EDIT)].
   L'écran d'édition de morceau apparaît.
4. Pressez le bouton [F4 (COPY)].
   L'écran de copie apparaît.



   Sélectionnez le numéro du morceau destination de la copie et la position à partir de laquelle la copie commence.
5. Amenez le curseur sur "SONG" en pressant les boutons [CURSOR] puis sélectionnez la destination de la copie à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].
6. Amenez le curseur sur "STEP" en pressant les boutons [CURSOR] puis spécifiez le numéro de maillon où se copiera le début du morceau à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

A présent, exécutez la procédure de copie de morceau.

7. Pressez le bouton [F4 (OK)].

La copie de morceau est exécutée et, une fois terminée, l'affichage normal ré-apparaît.

Plage :

DEST SONG: U01 – U50

STEP: 1 – 50 (Maximum)

* *Si la destination de la copie contient déjà des données, la procédure de copie de morceau écrasera ces données en les remplaçant par celles de la copie.*
* *Vous ne pouvez pas choisir un nombre de maillons qui feraient avoir plus de 50 patterns au morceau copié.*

Sauvegarde du morceau

Après avoir fait un morceau, suivez cette procédure pour le sauvegarder comme morceau personnel (User Song).

Pour sauvegarder un morceau une fois ses réglages modifiés, faites la sauvegarde à l'aide de la procédure ci-dessous. Si vous modifiez les réglages d'un morceau mais ne désirez pas les sauvegarder, vous pourrez le ré-utiliser tel quel lorsque vous rallumerez la prochaine fois la MC-307, et ceci tant que vous n'avez pas exécuté cette fonction.

Procédure

Si vous faites reproduire un morceau, arrêtez-le.

1. Pressez le bouton [SYSTEM].
2. Pressez le bouton [F3 (WR)].
3. Pressez le bouton [F4 (SONG)].
   L'écran sert à spécifier les morceaux source et destination de la copie. Comme morceau source de la sauvegarde, c'est celui sélectionné à l'étape 1 qui est affiché.
4. A l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC], sélectionnez le morceau source de la sauvegarde.
   Tout numéro de morceau précédé d'un astérisque indique que le morceau a été édité mais pas encore sauvegardé.
5. Avec le bouton [CURSOR (▼)], sélectionnez le morceau destination de la sauvegarde.
   Comme le morceau sera sauvegardé dans le numéro sélectionné ici, veillez à sélectionner un numéro approprié. Le morceau qui y était préalablement sauvegardé sera en effet effacé car remplacé.
6. Pressez le bouton [F4 (WR)].
   L'écran servant à nommer un morceau apparaît.
7. Sélectionnez les caractères servant à nommer le morceau à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].
   Les caractères suivants sont disponibles.
   Espace, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * +, - . / : ; < = > ? @ [\ ] ^ _ ` |
8. Une fois terminé, pressez le bouton [F4 (OK)].
   Un message "ARE YOU SURE?" apparaît.
9. Pressez le bouton [F4 (EXEC)].

La sauvegarde du morceau est exécutée.

* *A l'étape 7, presser les boutons [CURSOR (▲/▼)] vous permet d'alterner entre majuscules et minuscules.*
* *A l'étape 7, les boutons [F1] et [F2] sont utiles pour l'édition des noms de morceau.*
  [F1 (INS)]: Pressez-le pour insérer un caractère à l'endroit où se trouve le curseur.
  [F2 (DEL)]: Pressez-le pour supprimer le caractère sur lequel se trouve le curseur.

Chapitre 6 Faire vos propres patches

Vous pouvez créer les patches désirés par changement de divers paramètres pour créer des sons (paramètres de tone). Cette procédure est appelée édition de patch (ou édition rythmique). Avec cette procédure, vous pouvez configurer des paramètres spécifiques pour chaque son (tone) et son rythmique.

Edition de patch

Vous pouvez comparer un patch à un élément équivalent à un instrument de musique isolé. Pour donner plus de diversité timbrale aux patches, la fonction de reproduction de patch est configurée pour permettre la reproduction simultanée de quatre timbres de base appelés tones. Par conséquent, un patch donnant la reproduction d'un ensemble piano-cordes peut être par exemple préparé.

Changement de la forme d'onde de base du son (WAVE/FXM)

Dans le chapitre WAVE / FXM, vous pouvez faire des réglages relatifs à la forme d'onde servant de base au son de synthétiseur. La FXM (modulation de fréquence croisée) utilise une forme d'onde spécifique pour appliquer une modulation de fréquence à la forme d'onde sélectionnée, créant des harmoniques complexes. C'est utile pour créer des sons très typés ou des effets sonores.

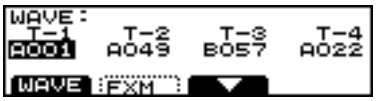
Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
2. Pressez [PART SELECT] puis, pressez un des boutons de partie [1] à [7] pour sélectionner la partie à éditer.
3. Pressez [F1 (PACH)] et [F1 (EDIT)], dans cet ordre. L'écran menu d'édition de kit rythmique apparaît.
4. Pressez le bouton [CURSOR (▲)].



5. Pressez le bouton [F1 (WAVE)].
6. Pour éditer les paramètres dans "WAVE:", pressez le bouton [F1 (WAVE)]. Pour éditer les paramètres dans "FXM", pressez le bouton [F2 (FXM)].

   Un des écrans d'édition apparaît.



7. Pressez les boutons [F3 (▲)] / [F4 (▼)] pour sélectionner le paramètre à éditer.
8. Pressez les boutons [CURSOR (gauche / droite)] pour amener le curseur sous le numéro de tone (T-1 à T-4) pour lequel vous désirez définir un paramètre.
9. Spécifiez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].
10. Une fois la valeur spécifiée, pressez le bouton [EXIT] pour retourner à l'écran précédent.

Paramètres qui peuvent être réglés

- WAVE: WAVE, TONE SWITCH et GAIN
- FXM: SWITCH, COLOR et DEPTH

* *Voir les sections suivantes pour une description des plages de réglage et du contenu de ces différents paramètres.*

Paramètres WAVE

WAVE:

Vous permet de faire des réglages relatifs à la forme d'onde servant de base au son de synthétiseur. Vous pouvez sélectionner une forme d'onde, la base du son, pour chaque tone.

La sélection de la forme d'onde de base est une partie fondamentale de la création sonore. Il est recommandé de choisir un timbre aussi proche que possible de celui que vous avez à l'esprit.

Plage : A001–A254, B001–B251, C001–C236

MEMO

Avec cet écran de réglage affiché, vous pouvez presser le bouton [RHYTHM PART VIEW] pour passer à un écran affichant le nom de l'onde du tone actuellement sélectionné. Pour retourner à l'écran d'origine, pressez à nouveau le bouton [RHYTHM PART VIEW].

* *Cette fonction ne peut pas être utilisée si le réglage de système "RHY VIEW" (P. 122) est réglé sur "MUTE CTRL". Changez le réglage pour "NORMAL" avant d'utiliser cette fonction.*



* *Si vous désirez savoir quelles formes d'onde sont disponibles...*

- > "Liste des formes d'onde"(P. 167)

WAVE: TONE SWITCH

Ce commutateur de tone est à activer (ON) si vous désirez que le tone joue, ou à désactiver (OFF) si vous ne désirez pas que ce tone joue. Pour faire un meilleur usage de la polyphonie disponible, les tones non utilisés doivent être réglés sur OFF.

Plage : OFF, ON

WAVE: GAIN

C'est l'amplification de la forme d'onde. Monter ce réglage à 6 dB double le gain. Si vous utilisez le booster pour apporter une distorsion au son, régler ce paramètre à la valeur maximale sera efficace.

Plage : -6, 0, +6, +12

Si vous désirez en savoir plus sur les réglages de gain ...

- Référez-vous à Booster (p.100).

Paramètres FXM

FXM: SWITCH

La FXM (modulation de fréquence croisée) utilise une forme d'onde spécifique pour appliquer une modulation de fréquence à la forme d'onde sélectionnée, créant des harmoniques complexes. C'est utile pour créer des sons très typés ou des effets sonores.

Lorsque vous désirez utiliser la FXM, réglez ce paramètre sur “ON”.

Plage : OFF, ON

FXM: COLOR

Sélectionnez un des quatre types de modulation de fréquence pour l'application de la FXM.

Quand cette valeur est augmentée, le son devient plus brut. Des valeurs plus basses donnent un son métallique.

Plage : 1–4

FXM: DEPTH

Ajuste l'amplitude de la modulation de fréquence produite par la FXM.

Quand cette valeur est augmentée, la modulation s'applique plus intensément. Quand la valeur diminue, l'amplitude de modulation diminue.

Plage : 1–16

Changement de la hauteur (PITCH et ENVELOPE)

Dans les chapitres PITCH et ENVELOPE, les paramètres concernant la hauteur sont définis. Le chapitre ENVELOPE comprend les paramètres gérant les changements de hauteur au cours du temps, c’est-à-dire de l’évolution d’une note.

Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
2. Pressez [PART SELECT], puis pressez un des boutons de partie [1] à [7] pour sélectionner la partie à éditer.
3. Pressez [F1 (PACH)] et [F1 (EDIT)], dans cet ordre.
   L’écran menu d’édition de patch apparaît.
4. Pressez le bouton [CURSOR (▲)], puis pressez le bouton [F2 (PICH)].



5. Pour éditer les paramètres dans “PITCH:”, pressez [F1 (PICH)].
   Pour éditer les paramètres dans “P-ENV” (PITCH ENVELOPE), pressez [F2 (PENV)].

Un des écrans d’édition apparaît.



6. Pressez les boutons [F3 (▲)] / [F4 (▼)] pour sélectionner le paramètre à éditer.
7. Pressez les boutons [CURSOR (gauche / droite)] pour amener le curseur sous le numéro de tone (T-1 à T-4) pour lequel vous désirez définir un paramètre.
8. Spécifiez une valeur à l’aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].
9. Une fois la valeur spécifiée, pressez le bouton [EXIT] pour retourner à l’écran précédent.

Paramètres qui peuvent être réglés

- PITCH: COARSE TUNE, FINE TUNE, RANDOM PITCH, KEY FOLLOW
- P-ENV: ENV DEPTH, VELO SENS, VELO TIME1, 4, TIME KEY FOLLOW, TIME1–4, LEVEL1–4

* *Voir les sections suivantes pour une description des plages de réglage et du contenu de ces différents paramètres.*

Paramètres PITCH

PITCH: COARSE TUNE

Règle la hauteur de chaque tone par demi-tons.

Des réglages plus élevés augmentent la hauteur. Des réglages plus bas la diminuent.

Plage : -48– +48 demi-tons

PITCH: FINE TUNE

Vous pouvez ajuster la hauteur de chaque tone par paliers de 1/100 de demi-ton.

Plus grande est la valeur, plus haut est le son et plus basse est la valeur et plus bas est le son.

Plage : -50– +50

Pour rendre le son plus ample.

Si vous sélectionnez la même forme d'onde pour deux tones, réglez la même valeur Coarse Tune pour les deux tones, et utilisez Fine Tune pour créer une légère différence de hauteur entre eux deux, ce qui rendra le son plus ample (effet de désaccord).

PITCH: RANDOM PITCH

C'est l'amplitude de la variation aléatoire de la hauteur pour cette note.

Quand cette valeur est augmentée, un plus fort degré de variation aléatoire est appliqué. Quand cette valeur est diminuée, il y aura moins de variation aléatoire.

Avec une valeur de 0, il n'y aura pas d'effet.

Plage : 0–1200

PITCH: KEY FOLLOW

Ce réglage asservit la hauteur à la position sur le clavier du pad joué. A moins de créer un type de son particulier, vous laisserez normalement ce réglage à +100.

Avec des réglages positifs (+), la hauteur montera lorsque vous jouerez des notes plus hautes, c'est-à-dire des notes plus à droite sur le clavier. Avec des réglages négatifs (-), la hauteur diminuera quand vous jouerez des notes plus hautes.

Plage : -100– +200

- +100 : Comme sur un clavier conventionnel, la hauteur monte d'une octave quand vous montez de 12 notes sur le clavier.
- +200 : La hauteur montera de deux octaves lorsque vous monterez de 12 notes sur le clavier.
- 0 : La hauteur sera la même quelle que soit la note jouée.
- -100 : La hauteur chutera d'une octave lorsque vous monterez de 12 notes sur le clavier.

Lorsque vous créez des sonorités d'instruments qui ont naturellement un changement minimal de hauteur, tels que des instruments de percussion, il est efficace de régler ces paramètres sur +10 ou +20.

Paramètres P-ENV (PITCH ENVELOPE)

P-ENV: ENV DEPTH (Amplitude d'enveloppe)

Voici comment ajuster l'amplitude de l'enveloppe de hauteur (Pitch enveloppe).

Augmenter des réglages positifs (+) créera une plus grande amplitude de changement de hauteur. Des réglages négatifs (-) inverseront la forme de l'enveloppe, entraînant un changement de hauteur en direction opposée.

Plage : -12– +12

P-ENV: VELO SENS (Sensibilité à la dynamique)

Ce réglage vous permet de piloter l'amplitude de l'enveloppe de hauteur en fonction de la dynamique de jeu sur un clavier MIDI externe.

Avec des réglages positifs (+), la hauteur change plus lorsque vous jouez plus fort sur le clavier. Avec des réglages négatifs (-), la hauteur change moins quand vous jouez plus fort sur le clavier.

Quand TIME est réglé sur une valeur positive (+), les notes jouées doucement ont un petit changement de hauteur et les notes jouées fort ont un grand changement de hauteur.

Plage : -100– +150

P-ENV: VELO TIME1, 4 (Sensibilité à la dynamique des segments d'enveloppe Time1 et Time4)

La force avec laquelle une touche est jouée sur un clavier MIDI externe sert à piloter le segment TIME 1 de l'enveloppe, tandis que la force avec laquelle la touche est relâchée sert à piloter le segment TIME 4.

- VELO TIME 1
  Plage : -100– +100
  Avec des réglages positifs (+), TIME1 se raccourcit quand vous jouez plus fort sur le clavier. Avec des réglages négatifs (-), TIME1 s'allonge quand vous jouez plus fort sur le clavier.
- VELO TIME 4 (Sensibilité à la dynamique du segment TIME4 de l'enveloppe)
  Plage : -100– +100
  Avec des réglages positifs (+), relâcher plus rapidement le clavier raccourcit TIME4. Avec des réglages négatifs (–), relâcher plus rapidement le clavier allonge TIME4.

P-ENV: TIME KEY FOLLOW

Ce réglage permet que la hauteur du pad de clavier joué affecte les durées d'enveloppe de hauteur (Time 2/3/4).

Des réglages plus élevés donnent un changement plus important par rapport à l'enveloppe moyenne obtenue pour la note do4 (C4)

Avec des réglages positifs (+), les temps se raccourcissent quand vous jouez des notes plus aiguës. Avec des réglages (-), les temps s'allongent quand vous jouez des notes plus aiguës.

Plage: -100– +100

NOTE

Dans les écrans "P-ENV TIME 1-4" et "P-ENV LEVEL 1-4" suivants, les valeurs TIME 1-4 et LEVEL 1-4 sont indiquées pour un tone et non pas pour les tones 1, 2, 3, et 4. Par exemple, si le curseur est placé sur TONE 2 avant de passer sur cet écran, ce sont les segments TIME 1-4 pour le TONE 2 qui seront indiqués. Prenez garde à ne pas confondre.

P-ENV: TIME1–4

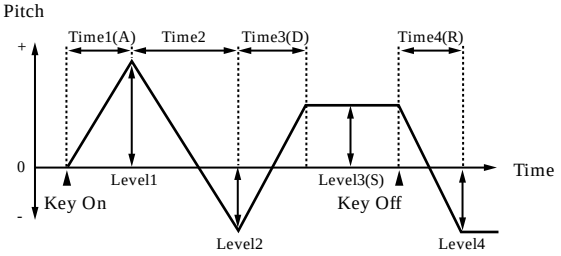
TIME1–4 (Segments TIME 1–4 de l'enveloppe de hauteur)

Détermine le temps nécessaire au développement d'un segment pour atteindre le niveau de hauteur suivant.

Vous pouvez faire des réglages pour les quatre paramètres Time 1–4.

Des réglages plus élevés donnent un temps plus long pour atteindre le niveau de hauteur suivant.

Plage : 0–127



P-ENV: LEVEL1–4

Level1–4 (Niveaux 1–4 de l'enveloppe de hauteur)

Détermine les différences de hauteur relatives par rapport à la hauteur normale (spécifiée par les paramètres Coarse Tune et Fine Tune). Vous pouvez faire des réglages pour les quatre paramètres Level 1-4.

Des valeurs (+) entraînent une hauteur plus élevée que la hauteur normale. Des réglages négatifs (-) abaissent la hauteur par rapport à la normale.

Plage : -63– +63

MEMO

Pour des détails sur la façon dont TIME 1-4 et LEVEL 1-4 de l'enveloppe correspondent aux paramètres A, D, S, R des commandes assignables, référez-vous en p. 104.

Changement de la brillance des sons (FILTER et ENVELOPE)

En utilisant un filtre (Filter), vous pouvez ne laisser passer qu'une plage spécifique de signaux audio, modifiant ainsi la brillance du signal total. Le filtre vous permet de faire des réglages affectant la brillance du son de cette façon. Dans la section F-ENV (Filter Envelope ou enveloppe de filtre), les paramètres concernant le changement de brillance du son au cours du temps de jeu d'une note peuvent être définis.

Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
2. Pressez [PART SELECT] puis, pressez un des boutons de partie [1] à [7] pour sélectionner la partie à éditer.
3. Pressez [F1 (PACH)] et [F1 (EDIT)], dans cet ordre. L'écran menu d'édition de patch apparaît.
4. Pressez le bouton [CURSOR (▲)], puis pressez le bouton [F3 (FLTR)].



5. Pour éditer les paramètres en section "FILTER:" section, pressez le bouton [F1 (FLTR)]. Pour éditer les paramètres de "F-ENV "(FILTER ENVELOPE), pressez le bouton [F2 (FENV)].

Un des écrans d'édition apparaît.

6. Pressez les boutons [F3 (▲)] / [F4 (▼)] pour sélectionner le paramètre à éditer.
7. Pressez les boutons [CURSOR (gauche / droite)] pour amener le curseur sous le numéro de tone (T-1 à T-4) pour lequel vous désirez définir un paramètre.
8. Spécifiez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].
9. Une fois la valeur spécifiée, pressez le bouton [EXIT] pour retourner à l'écran précédent.

Paramètres qui peuvent être réglés

- FILTER: TYPE, CUTOFF, CUTOFF KF, RESONANCE, RES VELO SENS
- F-ENV: ENV DEPTH, VELO CURVE, VELO SENS, VELO TIME1, 4, TIME KEY FOLLOW, TIME1–4, LEVEL1–4

* *Voir les sections suivantes pour une description des plages de réglage et du contenu de ces différents paramètres.*

Paramètres FILTER

FILTER: TYPE

Détermine le type du filtrage

Plage:

- OFF:
  Le filtre ne sera pas utilisé (tous les indicateurs sont éteints).
- LPF (Low Pass Filter ou filtre passe-bas):
  Ce filtre passe-bas est le le plus comunément utilisé et permet aux signaux audio ayant des fréquences inférieures à la fréquence de coupure seuil de passer. Il sert à rendre le son plus feutré.
- BPF (Band Pass Filter ou filtre passe-bande):
  Ce filtre coupe tous les signaux audio excepté ceux dont les fréquences se trouvent de part et d'autre de la fréquence de coupure.
- HPF (High Pass Filter ou filtre passe-haut):
  Ce filtre laisse passer les signaux audio dont les fréquences dépassent la fréquence de coupure. Il sert à rendre le son plus brillant et plus tranchant.
- PKG (Peaking Filter ou filtre à crête):
  Ce filtre accentue les signaux audio ayant des fréquences proches de la fréquence de coupure. Il accentue les médiums et est utile pour créer un son caractéristique.

  En sélectionnant Peaking Filter comme type de filtre et en utilisant le LFO pour moduler la fréquence de coupure, vous pouvez créer un effet wah-wah.
- *"Réglage de l'amplitude de la modulation de fréquence de coupure (LFO 1 Filter Depth)" (P. 97)*

FILTER: CUTOFF

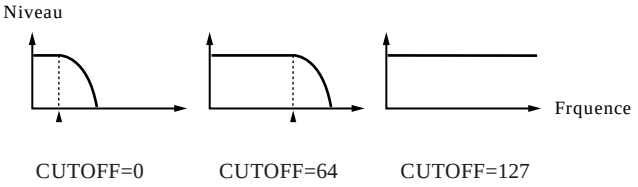
Spécifie la fréquence (la fréquence de coupure ou Cutoff Frequency) à laquelle le filtre commencera à affecter les composantes fréquencielles de la forme d'onde. En changeant la fréquence de coupure, vous pouvez gérer la brillance du son.

Plage : 0–127

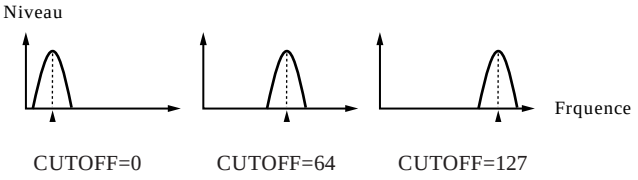
L'effet dépendra du type de filtre.

- LPF (Low Pass Filter)
  Augmenter la valeur rendra le son plus brillant, en le rapprochant de la forme d'onde d'origine. Des réglages plus bas couperont plus d'harmoniques plus haut, rendant le son plus étouffé.

* *Pour certaines formes d'onde, vous n'entendrez plus de son si vous baissez trop la valeur.*

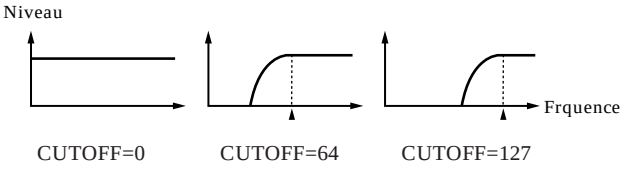


- BPF (Band Pass Filter)
  Des valeurs élevées déplaceront vers les aigus la zone de fréquences entendue. Des réglages bas feront entendre une zone de fréquences progressivement plus basse.

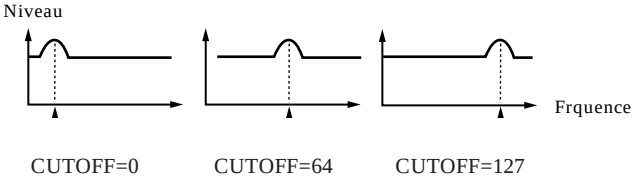


- HPF (High Pass Filter)
  Quand cette valeur est augmentée, la plage des basses fréquences est d'autant plus coupée, rendant le son plus tranchant. Quand elle est abaissée, le son d'origine de la forme d'onde se fera entendre.

* *Pour certaines formes d'onde, vous risquez de ne pas entendre de son si cette valeur est montée excessivement.*



- PKG (Peaking Filter)
  Quand cette valeur est augmentée, la zone de fréquences accentuée se déplace vers les aigus. Diminuer cette valeur abaissera au contraire la zone de fréquences qui se déplacera donc vers les graves.



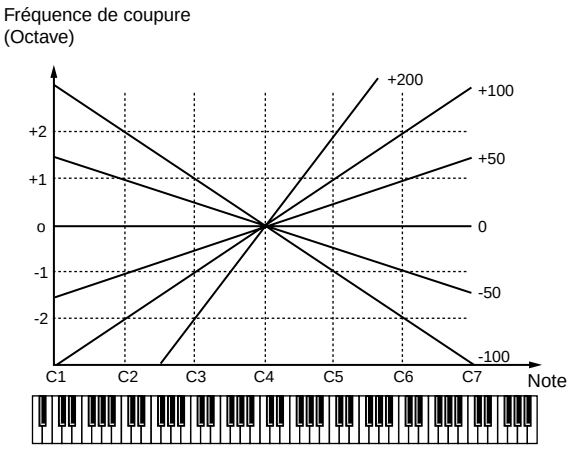
NOTE

Lorsque vous utilisez le filtre, veillez à ne pas régler trop haut le paramètre RESONANCE. Des valeurs excessivement élevées peuvent entraîner une distorsion du son ou rendre le niveau de volume beaucoup plus élevé que souhaité. Certains réglages peuvent endommager votre audition ou vos enceintes. Prenez toutes les précautions nécessaires.

FILTER: CUTOFF KF (CUTOFF FREQUENCY KEY FOLLOW)

Ce réglage asservit la fréquence de coupure à la position sur le clavier du pad joué.

Avec des réglages positifs (+), la fréquence de coupure montera lorsque vous jouerez des notes plus hautes. Avec des réglages négatifs (-), la fréquence de coupure diminuera quand vous jouerez des notes plus hautes.



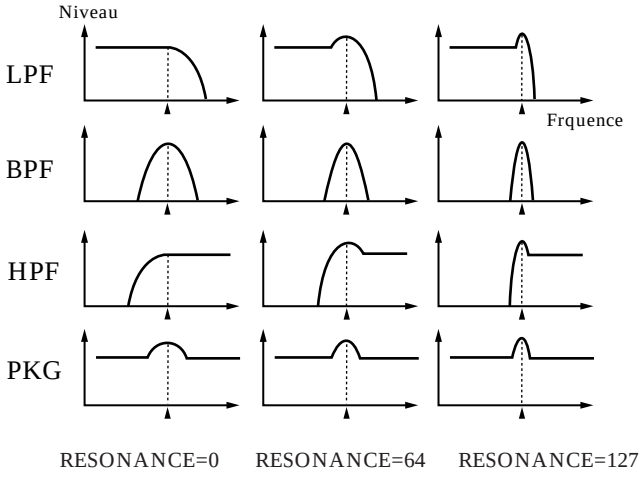
Plage : -100– +200

- +100 : Comme sur un clavier conventionnel, la fréquence de coupure monte d'une octave quand vous montez de 12 notes sur le clavier.
- +200 : La fréquence de coupure montera de deux octaves lorsque vous monterez de 12 notes sur le clavier.
- 0 : La fréquence de coupure sera la même quelle que soit la note jouée.
- -100 : fréquence de coupure chutera d'une octave lorsque vous monterez de 12 notes sur le clavier.

Si vous réglez la fréquence de coupure sur une valeur d'approximativement +64, l'effet d'asservissement au clavier (Key Follow) sera aisé à entendre.

FILTER: RESONANCE

Ce réglage accentue les harmoniques proches de la fréquence de coupure, donnant du caractère au son.



Plage : 0–127

Quand cette valeur est augmentée, le son prend plus de caractère. Abaisser cette valeur rend le son plus naturel.

Pour empêcher une augmentation excessive de la résonance, les réglage d'usine ont été faits pour que la valeur ne monte pas au-delà de 115, même si le potentiomètre [RESONANCE] est tourné à fond à droite. C'est ce que l'on appelle un limiteur de résonance (Resonance Limiter). Vous êtes libre d'ajuster cette limite supérieure.

- (Référez-vous à "Définir la plage de variation de la résonance (Limiteur de résonance) (p.115)

NOTE

Si vous avez augmenté le réglage du limiteur de résonance, prenez cependant garde à ne pas monter excessivement la résonance. Des valeurs excessivement élevées peuvent entraîner une distorsion du son ou rendre le niveau de volume beaucoup plus élevé que souhaité. Certains réglages peuvent endommager votre audition ou vos enceintes. Prenez toutes les précautions nécessaires.

FILTER: RES VELO SENS (RESONANCE VELOCITY SENSE)

Détermine comment l'amplitude de la résonance sera affectée par la dynamique de jeu sur un clavier MIDI externe.

Avec des réglages positifs, jouer plus fort sur le clavier entraînera un changement plus important. Avec des réglages négatifs (-), jouer plus fort sur le clavier entraînera moins de changement.

Plage: -100– +150

Paramètres F-ENV (FILTER ENVELOPE)

F-ENV: ENV DEPTH (Amplitude d'enveloppe)

Ce réglage ajuste l'amplitude de l'enveloppe de filtre.

Quand cette valeur est augmentée en direction positive (+), l'intensité du changement de timbre augmentera. Avec des réglages négatifs, la forme de l'enveloppe sera inversée et le timbre changera en direction opposée.

Lorsque l'amplitude d'enveloppe a une valeur positive (+), l'effet de l'enveloppe de filtre sera plus aisé à entendre si vous choisissez une fréquence de coupure basse.

Plage : -63– +63

F-ENV: VELO CURVE (Courbe de dynamique)

Détermine la courbe qui gèrera la correspondance entre la force de votre jeu sur le clavier MIDI externe et le changement occasionné sur l'enveloppe de filtre.

Plage : 1–7

F-ENV: VELO SENS (Sensibilité à la dynamique)

Détermine comment la force de votre jeu sur le clavier MIDI externe affectera l'enveloppe de filtre.

Avec des réglages positifs (+), le timbre changera plus lorsque vous jouerez plus fort sur le clavier. Avec des réglages négatifs (-), le timbre changera moins si vous jouez plus fort sur le clavier. Avec des réglages négatifs (-), le timbre changera moins si vous jouez plus fort sur le clavier.

Avec des réglages positfs (+) de sensibilité à la dynamique, le son sera plus brillant pour les notes jouées fortement et plus fade pour les notes jouées doucement.

Plage : -100– +150

F-ENV: VELO TIME1, 4 ((Sensibilité à la dynamique des segments d'enveloppe Time1 et Time4)

La force avec laquelle une touche est jouée sur un clavier MIDI externe sert à piloter le segment TIME 1 de l'enveloppe, tandis que la force avec laquelle la touche est relâchée sert à piloter le segment TIME 4.

- VELO TIME 1
  Plage : -100– +100
  Avec des réglages positifs (+), TIME1 se raccourcit quand vous jouez plus fort sur le clavier. Avec des réglages négatifs (-), TIME1 s'allonge quand vous jouez plus fort sur le clavier.
- VELO TIME 4 (Sensibilité à la dynamique du segment TIME4 de l'enveloppe)
  Plage : -100– +100
  Avec des réglages positifs (+), relâcher plus rapidement le clavier raccourcit TIME4. Avec des réglages négatifs (–), relâcher plus rapidement le clavier allonge TIME4.

F-ENV: TIME KEY FOLLOW

Ce réglage permet que la hauteur du pad de clavier joué affecte les durées d'enveloppe de filtre (Time 2/3/4).

Des réglages plus élevés donnent un changement plus important par rapport à l'enveloppe moyenne obtenue pour la note do4 (C4). Avec des réglages positifs (+), les temps se raccourcissent quand vous jouez des notes plus aiguës. Avec des réglages (-), les temps s'allongent quand vous jouez des notes plus aiguës.

Plage: -100– +100

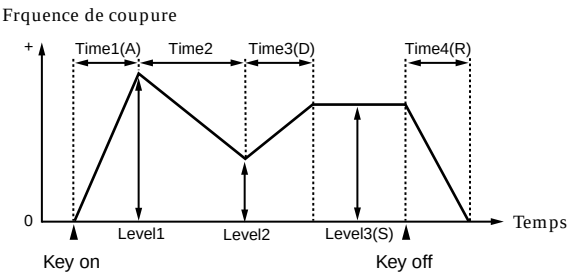
NOTE

Dans les écrans "F-ENV TIME 1-4" et "F-ENV LEVEL 1-4" suivants, les valeurs TIME 1-4 et LEVEL 1-4 sont indiquées pour un tone et non pas pour les tones 1, 2, 3, et 4. Par exemple, si le curseur est placé sur TONE 2 avant de passer sur cet écran, ce sont les segments TIME 1-4 pour le TONE 2 qui seront indiqués. Prenez garde à ne pas confondre.

F-ENV: TIME1–4

Détermine le temps nécessaire pour atteindre le niveau de fréquence de coupure suivant dans l'enveloppe. Vous pouvez faire des réglages pour les quatre paramètres Time 1–4. Des réglages plus élevés donnent un temps plus long pour atteindre le niveau de fréquence de coupure suivant.

Plage: 0–127



F-ENV: LEVEL1–4

Détermine la fréquence de coupure à chaque niveau. Vous pouvez faire des réglages pour les quatre paramètres Level 1-4. Augmenter cette valeur entraîne une fréquence de coupure plus élevée que la normale.

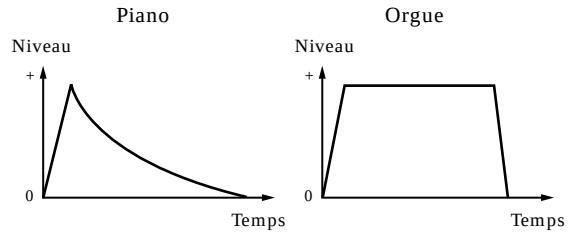
Plage : 0–127

MEMO

Pour des détails sur la façon dont TIME 1-4 et LEVEL 1-4 de l'enveloppe correspondent aux paramètres A, D, S, R des commandes assignables, référez-vous en p. 104.

Changement du niveau de volume et de localisation stéréo (AMP et ENVELOPE)

La section AMP (amplificateur) contient les réglages relatifs au volume et à la position du son (PAN ou panoramique) dans le champ sonore stéréo. Les paramètres de A-ENV vous permettent de spécifier les variations de volume au cours de la durée de note (enveloppe d'amplificateur).



Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
2. Pressez [PART SELECT] puis, pressez un des boutons de partie [1] à [7] pour sélectionner la partie à éditer.
3. Pressez [F1 (PACH)] et [F1 (EDIT)], dans cet ordre. L'écran menu d'édition de patch apparaît.
4. Pressez le bouton [CURSOR (▲)], puis pressez le bouton [F4 (AMP)] button.



5. Pour éditer les paramètres dans la section "AMP:", pressez le bouton [F1 (AMP)]. Pour éditer les paramètres dans la section "A-ENV:" (AMP ENVELOPE), pressez le bouton [F2 (AENV)].

   Un des écrans d'édition apparaît.



6. Pressez les boutons [F3 (▲)] / [F4 (▼)] pour sélectionner le paramètre à éditer.
7. Pressez les boutons [CURSOR (gauche / droite)] pour amener le curseur sous le numéro de tone (T-1 à T-4) pour lequel vous désirez définir un paramètre.
8. Spécifiez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].
9. Une fois la valeur spécifiée, pressez le bouton [EXIT] pour retourner à l'écran précédent.

Paramètres qui peuvent être réglés

- AMP: TONE LEVEL, BIAS DIRECTION, BIAS POINT, BIAS POINT LEVEL, TONE PAN, PAN KEY FOLLOW, RANDOM PAN SW, ALT PAN DEPTH
- A-ENV: VELO CURVE, VELO SENS, VELO TIME 1, 4, TIME KEY FOLLOW, TIME 1–4, LEVEL 1–3

* *Voir les sections suivantes pour une description des plages de réglage et du contenu de ces différents paramètres.*

Paramètres AMP

AMP: TONE LEVEL

Ce réglage ajuste le volume de chaque tone. Il sert principalement à ajuster la balance de volume entre les tones.

Plage : 0–127

- "Réglage du volume de chaque partie (Part Level)" (P. 22)

AMP: BIAS DIRECTION

Les paramètres bias déterminent comment la position de jeu sur le clavier (plus haut ou plus bas) affectera le niveau du tone. Cela peut servir à simuler la façon dont le volume d'un instrument acoustique change en fonction de l'emplacement de la note.

Détermine les zones de clavier qui seront affectées au-dessus et / ou au-dessous du point Bias spécifié.

Réglages possibles :

- LWR : le volume sera modifié dans la zone de clavier sous la note choisie comme point bias.
- UPR : le volume sera modifié dans la zone de clavier au-dessus de la note choisie comme point bias.
- L&U : le volume sera modifié symétriquement de part et d'autre de la note choisie comme point bias.
- ALL : le volume sera modifié linéairement à partir de la note choisie comme point bias.

AMP: BIAS POINT

C'est ce point Bias dont nous avons parlé précédemment et qui servira de référence pour les modifications de volume.

Plage : C-1–G9

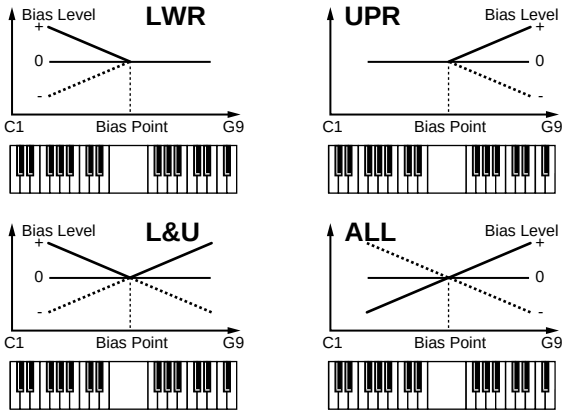
AMP: BIAS POINT LEVEL

Détermine la façon dont le changement de volume s'effectuera dans la direction spécifiée par Bias Direction.

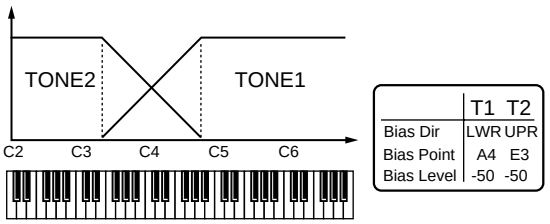
Plage : -100–+100

Avec des réglages positifs (+), la pente du changement de volume augmentera dans la direction (+). Avec des réglages négatifs (-), la pente du changement de volume augmentera dans la direction négative (-).

* *Même avec des réglages positifs (+) de ce paramètre, le volume ne peut pas excéder le niveau maximal.*

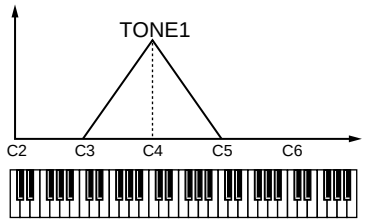


Si vous utilisez deux tones et réglez le paramètre Bias Direction sur “UPR”pour l’un et “LWR” pour l'autre, les deux tones se fondront progressivement l'un dans l'autre lorsque vous croiserez le point Bias sur le clavier (cela s'appelle communément "Key Crossfade").



	T1	T2
Bias Dir	LWR	UPR
Bias Point	A4	E3
Bias Level	-50	-50

En réglant Bias Direction sur “L&U,” vous pouvez créer des sons qui ne s'entendront que sur une zone spécifique du clavier.



	T1
Bias Dir	L&U
Bias Point	C4
Bias Level	-50

AMP: TONE PAN

C'est la page de réglage pour le panoramique du tone.

* *Le panoramique général du patch peut être modifié et déterminé pour chaque pattern par le paramètre Setup Part Pan. La valeur Tone Pan s'ajoutera à ce réglage.*

Plage : L64–63R

- “Réglage du panoramique de chaque partie (Part Pan)” (P. 22)

AMP: PAN KEY FOLLOW

Ce paramètre détermine la correspondance entre l'emplacement stéréo du son et le pad de clavier joué.

Avec des réglages positifs (+), le son se déplace d'autant plus à droite que vous jouez dans les aiguës. Avec des réglages négatifs (-), le son se déplacera d'autant plus à gauche que vous jouerez dans les aiguës, c'est-à-dire à droite du clavier.

Plage: -100– +100

AMP: RANDOM PAN SW

Ce réglage entraîne un changement aléatoire de l'emplacement stéréo du son chaque fois qu'une note est jouée. Les quatre indicateurs clignoteront et le commutateur de panoramique aléatoire (Random Pan Switch) sera activé (ON).

* *Le réglage Tone Pan sera ignoré par les tones pour lesquels le commutateur Rnd Pan Sw sera activé (ON).*

Plage: OFF, ON

AMP: ALT PAN DEPTH (ALTERNATE PAN DEPTH)

Ce paramètre fait alterner l'emplacement stéréo du son entre gauche et droite à chaque fois qu'une note est jouée.

Quand ce paramètre est réglé dans la direction L (gauche), le son alterne selon l'ordre gauche -> droite -> gauche-> droite. Quand il est réglé dans la direction R (droite), le son alterne selon l'ordre droite -> gauche-> droite-> gauche.

Des réglages plus élevés entrainent des changements plus importants.

En utilisant deux tones et en réglant le paramètre Alternate Pan Depth de l'un sur “L63” et celui de l'autre sur “R63,” vous pouvez faire interchanger de position dans le champ stéréo les deux tones de façon alternative.

Plage : L63–63R

Paramètres A-ENV (AMP ENVELOPE)

A-ENV: VELO CURVE (Courbe de dynamique)

Détermine la courbe qui gèrera la correspondance entre la force de votre jeu sur le clavier MIDI externe et l'amplitude de l'enveloppe d'amplificateur.

Plage: 1–7

A-ENV: VELO SENS (Sensibilité à la dynamique)

Détermine comment la force de votre jeu sur le clavier MIDI externe affectera l'enveloppe d'amplificateur.

Avec des réglages positifs (+), le volume augmentera lorsque vous jouerez plus fort sur le clavier. Avec des réglages négatifs (-), le volume diminuera si vous jouez plus fort sur le clavier. Quand cette valeur est augmentée, la différence de volume entre les notes jouées fort et celles jouées doucement augmente.

Si la sensibilité à la dynamique est réglée sur une valeur positive (+), le volume sera plus élevé lorsque vous jouerez fort et plus faible lorsque vous jouerez doucement.

Avec un réglage à 0, le volume ne sera pas affecté par la force de votre jeu sur le clavier.

Plage : -100– +150

A-ENV: VELO TIME 1, 4 (VELOCITY SENSE TIME1, 4)

La force avec laquelle une touche est jouée sur un clavier MIDI externe sert à piloter le segment TIME 1 de

l'enveloppe, tandis que la force avec laquelle la touche est relâchée sert à piloter le segment TIME 4.

- VELO TIME 1
  Plage : -100– +100
  Avec des réglages positifs (+), TIME1 se raccourcit quand vous jouez plus fort sur le clavier. Avec des réglages négatifs (-), TIME1 s'allongent quand vous jouez plus fort sur le clavier.
- VELO TIME 4 (Sensibilité à la dynamique du segment TIME4 de l'enveloppe)
  Plage : -100– +100
  Avec des réglages positifs (+), relâcher plus rapidement le clavier raccourcit TIME4. Avec des réglages négatifs (–), relâcher plus rapidement le clavier allonge TIME4.

A-ENV: TIME KEY FOLLOW

Ce réglage permet que la hauteur du pad de clavier joué affecte les durées d'enveloppe d'amplificateur (Time 2 / 3 / 4).

Des réglages plus élevés donnent un changement plus important par rapport à l'enveloppe moyenne obtenue pour la note do4 (C4). Avec des réglages positifs (+), les temps se raccourcissent quand vous jouez des notes plus aiguës. Avec des réglages (-), les temps s'allongent quand vous jouez des notes plus aiguës.

Plage: -100– +100

NOTE

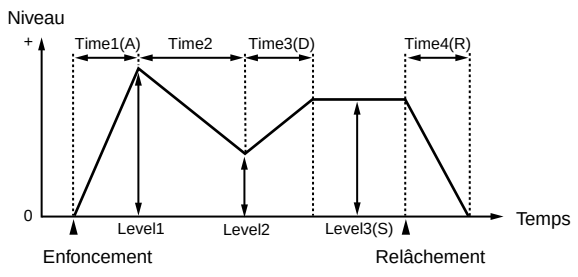
Dans les écrans "A-ENV TIME 1-4" et "A-ENV LEVEL 1-4" suivants, les valeurs TIME 1-4 et LEVEL 1-4 sont indiquées pour un tone et non pas pour les tones 1, 2, 3, et 4. Par exemple, si le curseur est placé sur TONE 2 avant de passer sur cet écran, ce sont les segments TIME 1-4 pour le TONE 2 qui seront indiqués. Prenez garde à ne pas confondre.

A-ENV: TIME 1–4

Détermine le temps nécessaire pour atteindre le prochain point de niveau suivant dans l'enveloppe. Vous pouvez faire des réglages pour les quatre paramètres Time 1–4.

Des réglages plus élevés donnent un temps plus long pour atteindre le niveau suivant.

Plage : 0–127



A-ENV: LEVEL 1–3

Détermine le volume à chaque niveau. Vous pouvez faire des réglages pour les trois paramètres Level 1-3.

* *Le paramètre de façade [S] (Sustain Level) correspond à Level3.*

Plage : 0–127

MEMO

Pour des détails sur la façon dont TIME 1-4 et LEVEL 1-4 de l'enveloppe correspondent aux paramètres A, D, S, R des commandes assignables, référez-vous en p. 104.

Application de changements cycliques au son (LFO 1/2)

Le LFO (Low Frequency Oscillator ou oscillateur basse fréquence) applique un changement cyclique au son. La MC-307 a deux LFO (LFO1 / LFO2) et chacun d'entre eux peut être utilisé pour modifier la hauteur, la fréquence de coupure ou le volume de chaque tone pour créer des effets tels que vibrato, wah-wah et trémolo. Comme les deux LFO ont les mêmes paramètres, l'explication suivante les concerne tous les deux.

Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
2. Pressez [PART SELECT] puis, pressez un des boutons de partie [1] à [7] pour sélectionner la partie à éditer.
3. Pressez [F1 (PACH)] et [F1 (EDIT)], dans cet ordre.
   L'écran menu d'édition de patch apparaît.
4. Pressez le bouton [CURSOR (▼)], puis pressez le bouton [F1 (LFO)].



5. Pour éditer les paramètres dans la section "LFO1:", pressez le bouton [F1 (LFO1)]. Pour les éditer dans la section "LFO2:", pressez le bouton [F2 (LFO2)].
   Un des écrans d'édition apparaît.



6. Pressez les boutons [F3 (▲)] / [F4 (▼)] pour sélectionner le paramètre à éditer.
7. Pressez les boutons [CURSOR (gauche / droite)] pour amener le curseur sous le numéro de tone (T-1 à T-4) pour lequel vous désirez définir un paramètre.
8. Spécifiez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

9. Une fois la valeur spécifiée, pressez le bouton [EXIT] pour retourner à l'écran précédent.

Paramètres qui peuvent être réglés

- LFO1/2: WAVEFORM, RATE, TEMPO SYNC, KEY SYNC, FADE MODE, DELAY TIME, FADE TIME, OFFSET, PITCH DEPTH, FILTER DEPTH, AMP DEPTH, PAN DEPTH

* *Voir les sections suivantes pour une description des plages de réglage et du contenu de ces différents paramètres.*

LFO1/2: WAVEFORM

Détermine la forme d'onde produite par le LFO1. Le son sera modulé selon la forme sélectionnée pour cette onde.

Ce réglage est le même que celui de sélection de forme d'onde depuis le bouton LFO 1 de la façade (p.27).

Réglages possibles:

- TRI (triangulaire): Le son sera modulé de façon continue. C'est une forme d'onde fréquemment utilisée, particulièrement adaptée aux effets tels que le vibrato.
- SIN (onde sinusoïdale) : Le son sera modulé délicatement.
- SAW (onde en dents de scie) : Quand le son atteint la valeur supérieure, il retourne brutalement à la position d'origine et recommence à monter.
- SQR (onde carrée) : Le son sera modulé comme s'il était commuté entre deux positions.
- TRP (onde trapézoïdale) : Le son sera modulé comme s'il était commuté entre deux positions. La transition entre les deux positions est plus lente et diffère de l'onde carrée.
- S&H (sample & hold / échantillonnage et blocage) : Ce réglage fait changer le son de façon imprévisible et est adapté à la création d'effets sonores.
- RND (aléatoire): Ce réglage fait changer le son de façon imprévisible et est adapté à la création d'effets sonores.
- CHS (chaos): Ce réglage fait changer le son de façon imprévisible sans tenir compte de la fréquence et est adapté à la création d'effets sonores.

* *Quand CHS (chaos) ou RND (aléatoire) est sélectionné, le réglage de vitesse du LFO (LFO Rate) est ignoré.*

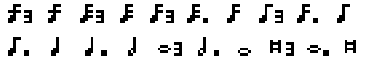
LFO1/2: RATE

Voici comment ajuster la vitesse de modulation de LFO1.

Quand cette valeur est augmentée, le son sera modulé plus rapidement. Quand elle est abaissée, le son est modulé plus lentement.

Plage : 0–127

Quand LFO Tempo Sync (p. 98) est sur "ON," vous pouvez spécifier ce paramètre en terme de valeur de note.

Plage: 

* *Les réglages de LFO Rate sont communs à la hauteur (pitch), à la brillance (FILTER) et au volume (AMP). La vitesse ne peut pas être réglée indépendamment pour chacun de ces 3 éléments.*

LFO1/2: TEMPO SYNC

Ce paramètre synchronise la fréquence de modulation du LFO sur le tempo du pattern.

Plage :

- ON : La vitesse de modulation sera synchronisée sur le tempo (BPM), et le paramètre LFO Rate peut être exprimé en terme de valeur de note.
- OFF : La vitesse de modulation sera déterminée par le réglage LFO Rate, quel que soit le tempo (BPM).

LFO1/2: KEY SYNC

Ce paramètre synchronise le cycle du LFO avec l'instant auquel les pads de clavier sont enfoncés.

Plage:

- ON : Le cycle du LFO commencera au moment où on joue sur le clavier.
- OFF : La même forme d'onde de LFO sera produite quel que soit l'instant auquel le clavier sera joué.

* *Quand Key Sync est activé (ON), la forme d'onde du LFO reprendra à son début pour chaque note jouée, ce qui donne un son ample avec une sensation de mouvement. Quand Key Sync est au contraire sur Off, une seule forme d'onde de LFO s'applique à toutes les notes, produisant un son unifié. Lorsque vous désirez accentuer l'effet (vibrato, etc.), vous pouvez régler ce paramètre sur Off. Egalement, quand Tempo Sync est sur On, laisser Key Sync sur Off vous permettra de synchroniser précisément les cycles sur le tempo du pattern.*

LFO1/2: FADE MODE

Détermine la façon dont l'effet LFO s'appliquera.

Plage :

- OnI (On-In) : L'effet s'appliquera progressivement après enfoncement du pad de clavier.
- OnO (On-OUT): L'effet s'appliquera immédiatement à l'enfoncement du pad de clavier, et disparaîtra progressivement.
- OfI (Off-In) : L'effet s'appliquera progressivement à partir du moment où le pad de clavier sera relâché.
- OfO (Off-Out) : L'effet s'appliquera tant que le pad de clavier restera enfoncé, et disparaîtra progressivement après que le pad ait été relâché.

LFO1/2: DELAY TIME

Selon le réglage Fade Mode, détermine le temps nécessaire au LFO pour s'appliquer ou le temps durant lequel il se

poursuit, etc.

Des réglages plus élevés donnent des durées plus grandes.

Plage : 0–127

LFO1/2: FADE TIME

Spécifie le temps nécessaire pour que l'amplitude du LFO atteigne son maximum (minimum) après que le temps programmé dans Delay Time se soit écoulé.

Plage : 0–127

LFO1/2: OFFSET

Ce paramètre décale vers le haut ou le bas la forme d'onde du LFO par rapport à la valeur centrale (hauteur ou fréquence de coupure, etc.).

Quand cette valeur est augmentée dans la direction positive (+), la forme d'onde est relevée par rapport à la valeur centrale. Quand cette valeur est augmentée dans la direction négative (-), la forme d'onde est abaissée par rapport à la valeur centrale.

Plage : -100– +100

LFO1/2: PITCH DEPTH

En modulant cycliquement la hauteur, vous pouvez créer un effet vibrato. Les ondulations augmentent d'autant plus que la valeur s'éloigne de 0 et l'effet est inversé selon que la valeur est négative ou positive.

Plage : -63– +63

LFO1/2: FILTER DEPTH

En modulant cycliquement la fréquence de coupure, vous pouvez créer un effet wah-wah. Les ondulations augmentent d'autant plus que la valeur s'éloigne de 0 et l'effet est inversé selon que la valeur est négative ou positive.

Plage : -63– +63

LFO1/2: AMP DEPTH

En modulant cycliquement le volume, vous pouvez créer un effet de trémolo. Les ondulations augmentent d'autant plus que la valeur s'éloigne de 0 et l'effet est inversé selon que la valeur est négative ou positive.

Plage : -63– +63

LFO1/2: PAN DEPTH

Ajuste l'effet du LFO sur le panoramique (emplacement stéréo). Quand cette valeur est augmentée dans la direction positive (+), le LFO a plus d'effet sur le panoramique. Des réglages négatifs (-) inversent la forme d'onde du LFO, ce qui fait changer le panoramique en direction opposée.

En donnant à deux tones le même réglage de vitesse (Rate) et en réglant respectivement l'action du LFO sur la hauteur à "+30" et "-30" pour appliquer un LFO en opposition de phases, vous pouvez obtenir un effet vibrato par lequel les hauteurs changent en direction opposées.

Plage : -63– +63

Définition des paramètres affectant la totalité du patch (COMMON/SOLO, PORTA)

"COMMON:" sert à définir des paramètres communs à tous les éléments du patch.

"SOLO:" sert à configurer la fonction de reproduction SOLO. Les sons synthétisés d'instruments à anche et de basse sont rendus plus efficaces par l'activation du sélecteur SOLO.

"PORTAMENTO:" sert à adoucir les transitions de la hauteur d'une note à la suivante. Applicable quand le sélecteur SOLO est activé, cette fonction donne un effet comparable à celui d'un violon joué avec un doigt glissant sur la corde pour passer d'une note à la suivante.

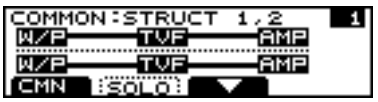
Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
2. Pressez [PART SELECT] puis, pressez un des boutons de partie [1] à [7] pour sélectionner la partie à éditer.
3. Pressez [F1 (PACH)] et [F1 (EDIT)], dans cet ordre. L'écran menu d'édition de patch apparaît.
4. Pressez le bouton [CURSOR (▼)], puis pressez le bouton [F2 (CMN)].



5. Pressez [F1 (CMN)] pour éditer les paramètres dans la section "COMMON:". Pour éditer les paramètres dans la section "SOLO:" ou "PORTAMENT", pressez le bouton [F2 (SOLO)].

Un des écrans d'édition apparaît.



6. Pressez les boutons [F3 (▲)] / [F4 (▼)] pour sélectionner le paramètre à éditer.
7. Pressez les boutons [CURSOR (gauche / droite)] pour amener le curseur sous le numéro de tone (T-1 à T-4) pour lequel vous désirez définir un paramètre.
8. Spécifiez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].
9. Une fois la valeur spécifiée, pressez le bouton [EXIT] pour retourner à l'écran précédent.

Paramètres qui peuvent être réglés

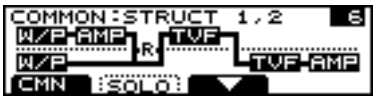
- COMMON:
  STRUCT 1/2, 3/4, BOOSTER GAIN 1/2, 3/4, STRETCH TUNE, VOICE PRIORITY, KEY RANGE LOWER, KEY RANGE UPPER, VELO RANGE SW, VELO RANGE LOW, VELO RANGE UP, VELO CROSS FADE
- SOLO:
  SOLO SW, LEGATO
- PORTAMENTO:
  SW, MODE, TYPE, START, TIME

* *Voir les sections suivantes pour une description des plages de réglage et du contenu de ces différents paramètres.*

Paramètres COMMOM

COMMON: STRUCT (STRUCTURE) 1/2, 3/4

Détermine comment les tones 1 et 2 se combineront (Struct 1&2), et comment les tones 3 et 4 se combineront (Struct 3&4).



Les abréviations données pour chaque type ont les significations suivantes.

- W/P: Wave/Pitch (onde/hauteur)
- FILTER: Filtre
- AMP: Amplifier (Amplificateur
- B: Booster
- R: Ring Modulator (modulateur en anneau

Plage :

- TYPE 1 : C'est le type le plus basique. Les tones 1 et 2 (3 et 4) sont indépendants. A sélectionner lorsque vous désirez utiliser la forme d'onde de chaque tone sans changement ou lorsque vous désirez superposer des tones pour créer un son plus riche.
- TYPE 2 : Ce type combine deux filtres pour renforcer leurs caractéristiques. Le paramètre AMP du tone 1 (3) commande la balance de volume des deux tones.
- TYPE 3 : Ce type mixe le son du tone 1 (3) et du tone 2 (4), applique un filtre puis un booster pour apporter une distorsion à la forme d'onde.
- TYPE 4 : Ce type applique un booster pour apporter un distorsion à la forme d'onde, puis combine les deux filtres. Le paramètre AMP du tone 1 (3) ajuste l'amplitude du booster.
- TYPE 5 : Ce type utilise un modulateur en anneau (R) pour créer de nouvelles harmoniques et combine les deux filtres. Le paramètre AMP du tone 1 (3) ajuste l'amplitude de la modulation en anneau.
- TYPE 6 : Ce type utilise un modulateur en anneau (R) pour créer de nouvelles harmoniques et en plus fait le mixage dans le son du tone 2 (4) et empile les deux filtres. L'ampli du tone 1 (3) ajuste l'amplitude de la modulation en anneau.
- TYPE 7 : Ce type applique un filtre au tone 1 (3) et le module en anneau avec le tone 2 (4) pour créer des nouvelles harmoniques.
- TYPE 8 : Ce type applique un filtre au tone 1 (3) et le module en anneau avec le tone 2 (4), mélangeant ensuite le résultat avec le son filtré du tone 2 (4).
- TYPE 9 : Ce type passe le son filtré de chaque tone au travers d'un modulateur en anneau pour créer de nouvelles harmoniques.
- TYPE 10 : Ce type passe le son filtré de chaque tone au travers d'un modulateur en anneau pour créer de nouvelles harmoniques et mixe le son du tone 2 (4).

* *Avec TYPE 2–10 sélectionné, couper un des tones de la paire fera produire l'autre tone comme en TYPE 1.*

COMMON: BOOSTER GAIN 1/2, 3/4

Lorsqu'un “TYPE3” ou “TYPE4” est sélectionné comme structure, vous pouvez ajuster l'amplitude du booster (amplificateur pour distorsion).

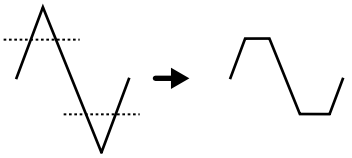
Cela peut être réglé pour la paire de tones 1 et 2 (Booster 1/2) et la paire de tones 3 et 4 (Booster 3/4).

Plage : 0, +6, +12, +18

Des réglages plus élevés donnent une plus grande distorsion.

Booster

Le booster est une fonction qui augmente le signal entrant en vue de lui apporter une distorsion.



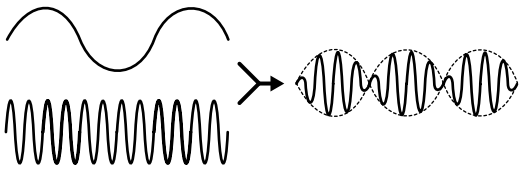
En plus de son emploi pour la distorsion, vous pouvez utiliser la forme d'onde d'un des tones comme LFO pour faire monter et descendre l'autre forme d'onde, produisant dès lors un effet de modulation de largeur d'impulsion (Pulse Width Modulation ou PWM). C'est encore plus efficace utilisé en conjonction avec le gain d'onde (Wave Gain) de la section WAVE/FXM.

-> “WAVE GAIN” (P. 89)

Ring Modulator ou Modulateur en anneau

Le modulateur en anneau multiplie les formes d'onde de deux tones pour créer de nombreuses nouvelles harmoniques absentes des deux formes d'onde d'origine (ce sont en fait des composantes inharmoniques). C'est utile pour créer des sons métalliques non accordés tels

que des sons de cloches.



COMMON: STRETCH TUNE

Sélectionne la courbe d'accord sur toute la tessiture. La courbe sélectionnée affectera la façon dont les accords joueront.

Plage : OFF, 1–3

Avec un réglage OFF, un tempérament égal sera utilisé. Quand la valeur est augmentée, la différence de hauteur entre les aiguës et les graves augmente.

Stretch Tuning (Courbe d'accord)

La courbe d'accord est une méthode d'accord utilisée uniquement sur les pianos. En général, les pianos sont accordés pour que la tessiture aiguë soit un peu plus haute que la normale et le tessiture basse un plus basse que la normale (tempérament égal). Cela fait mieux sonner les accords.

COMMON: VOICE PRIORITY

Ce paramètre détermine la priorité des notes lorsque la polyphonie maximale (64 notes) est dépassée.

Plage :

- LAST : Les notes jouées en dernier auront priorité. Si plus de 64 notes sont jouées, les notes les plus anciennes seront tour à tour coupées.
- LOUDEST : Les notes les plus fortes auront priorité. Si plus de 64 notes sont jouées, les notes de plus faible volume seront coupées tour à tour.

COMMON: KEY RANGE LOWER

Détermine la plus basse note que le son jouera. Si une note plus basse est jouée, il ne jouera pas.

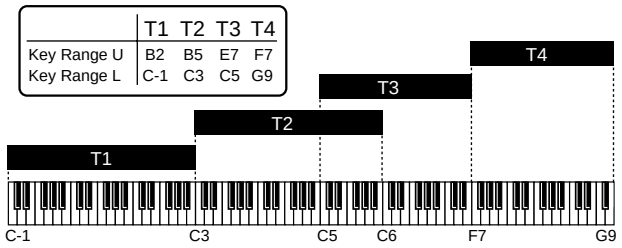
Plage : C-1–UPR

COMMON: KEY RANGE UPPER

Détermine la plus haute note que le son jouera. Si une note plus haute est jouée, il ne jouera pas.

En utilisant Key Range Lower et Key Range Upper, vous pouvez faire jouer des tones différents dans différentes zones du clavier.

Plage : LWR–G9



* *Il n'est pas possible de régler la valeur Lower au-dessus de la valeur Upper, et réciproquement.*

COMMON: VELO RANGE SWITCH (VELOCITY RANGE SWITCH)

Détermine si les réglages de plage de dynamique (Velocity Range) seront activés ou non. En utilisant les réglages Velocity Range, vous pouvez faire jouer différents tones en réponse à des dynamiques de jeu différentes sur un clavier MIDI externe.

Plage : OFF, ON

Quand ce réglage est sur "ON," les réglages Velocity Range sont actifs.

* *Il n'est pas possible de piloter cette fonction en faisant varier la force appliquée aux pads du clavier.*

Détermine la dynamique la plus basse permettant de faire jouer le tone. Le tone ne sera pas produit pour des notes jouées avec une dynamique inférieure à ce réglage.

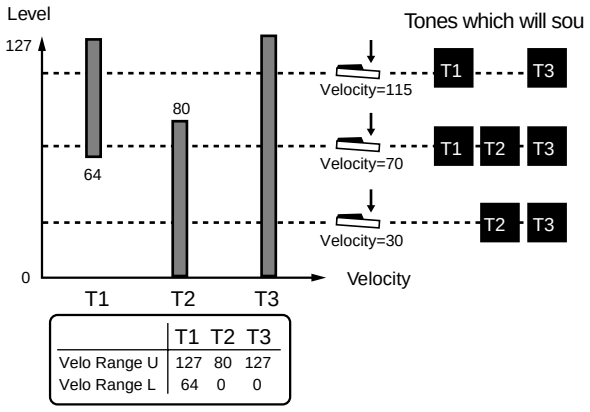
Plage : 1–UPR

Velo Range U (Velocity Range Upper)

Détermine la dynamique la plus haute permettant de faire jouer le tone.

Le tone ne sera pas produit pour des notes jouées avec une dynamique supérieure à ce réglage.

Plage : LWR–127



* *Il n'est pas possible de régler la valeur Lower au-dessus de la valeur Upper, et réciproquement.*

COMMON: VELO X-FADE (VELOCITY CROSS FADE)

Détermine la façon dont le volume changera lorsque vous jouerez sur le clavier avec une dynamique qui ne rentre pas dans la plage de réglage de Velocity Range. En utilisant Velocity Crossfade, vous pouvez utiliser la dynamique de jeu sur le clavier pour enchaîner délicatement deux tones.

Plage : 0–127

Des valeurs plus élevées feront s'affaisser plus progressivement le volume à l'extérieur de la zone de dynamique acceptée.

Paramètres SOLO/PORTAMENTO

SOLO: SOLO SW

En activant le commutateur solo (Solo Switch réglé sur ON), vous pouvez jouer monophoniquement (une seule note à la fois). Il est efficace d'activer cette fonction solo lorsque vous jouez un solo de synthé ou des solos de basse synthé.

Plage : OFF, ON

SOLO: LEGATO

Solo Legato est une fonction qui peut s'appliquer lorsque la fonction Solo est activée. Quand Solo Legato est activé également, jouer une note alors que la note précédente est encore enfoncée ne fera changer que la hauteur, sans générer de nouvelles attaques de la note. Cela crée une transition douce entre les notes, ce qui est efficace lorsque vous désirez simuler les techniques de type hammering-on et pulling-off utilisées par les guitaristes.

Plage : OFF, ON

PORTAMENTO:SW

Réglez ce paramètre sur On pour utiliser le portamento.

Plage : OFF, ON

PORTAMENTO:MODE

Détermine la technique de jeu qui fera s'appliquer le portamento.

Plage :

- NORMAL : Le portamento s'appliquera toujours.
- LEGATO : Le portamento ne s'appliquera que pour les notes jouées legato, c'est-à-dire les notes jouées avant que la note précédente n'ait été relâchée.

PORTAMENTO:TYPE

Détermine le type d'effet portamento.

Plage :

- RATE : Le temps nécessaire au changement de hauteur dépendra de la distance entre les deux notes consécutives.
- TIME : Le changement de hauteur se fera en un temps prédéterminé quelle que soit la distance entre les deux notes consécutives.

PORTAMENTO:START

Lorsque le portamento est activé, presser un autre pad de clavier durant le changement de hauteur déclenchera un nouveau changement de hauteur. Ce paramètre détermine la hauteur depuis laquelle le changement se produira.

Plage :

- PITCH : Lorsqu'une autre touche est pressée alors que la hauteur est déjà en train de changer, le nouveau mouvement de portamento commence à partir de la hauteur actuellement produite.
- NOTE : Le nouveau mouvement de portamento commencera à la hauteur de note que le précédent mouvement était sensé rejoindre.

PORTAMENTO:TIME

Vous pouvez ajuster le temps nécessaire à la hauteur pour passer d'une note à la suivante quand le portamento est utilisé.

Plage : 0–127

Plus cette valeur est augmentée, plus il faudra de temps à la hauteur pour atteindre la note suivante. Quand elle est abaissée, la hauteur de la note suivante sera vite atteinte.

Configuration des commandes (CONTROL MOD, BEND et AFT)

Les réglages suivants servent lorsque vous désirez piloter les paramètres de patch du MC-307 à l'aide de contrôleurs d'un équipement MIDI externe. Il y a trois paramètres pour chaque contrôleur.

"MOD:" se réfère aux messages destinés à appliquer du vibrato. De tels messages sont envoyés quand on utilise le contrôleur de modulation d'un clavier MIDI externe (sur la MC-307, le contrôleur peut également être employé pour des effets autres que le vibrato).

"BEND:" se réfère aux messages destinés à changer la hauteur. De tels messages sont envoyés quand on utilise le contrôleur de pitch bend d'un clavier MIDI externe (sur la MC-307, le contrôleur peut également être employé pour des effets autres que le pitch bend).

"AFT:" sert à éditer différents paramètres. Sur un clavier MIDI externe, c'est la pression des touches après leur jeu (aftertouch) qui modifie les paramètres.

Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
2. Pressez [PART SELECT] puis, pressez un des boutons de partie [1] à [7] pour sélectionner la partie à éditer.
3. Pressez [F1 (PACH)] et [F1 (EDIT)], dans cet ordre. L'écran menu d'édition de patch apparaît.
4. Pressez le bouton [CURSOR (▼)].



5. Pour éditer les paramètres de la section “BEND:” ou “MOD:”, pressez le bouton [F3 (CTL1)], puis [F1 (MOD)] ou le bouton [F2 (BEND)].

Pour éditer les paramètres de la section “AFT:”, pressez le bouton [F4 (CTRL2)].

Un des écrans d’édition apparaît.



6. Pressez les boutons [F3 (▲)] / [F4 (▼)] pour sélectionner le paramètre à éditer.

7. Pressez les boutons [CURSOR (gauche / droite)] pour amener le curseur sous le numéro de tone (T-1 à T-4) pour lequel vous désirez définir un paramètre.

8. Spécifiez une valeur à l’aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

9. Une fois la valeur spécifiée, pressez le bouton [EXIT] pour retourner à l’écran précédent.

Paramètres qui peuvent être réglés

- MOD:
  CONTROL1 / 2 / 3 / 4 DEST, CONTROL1 / 2 / 3 / 4 DEPTH
- BEND:
  RANGE UP, RANGE DOWN, CONTROL1 / 2 / 3 / 4 DEST, CONTROL1 / 2 / 3 / 4 DEPTH
- AFT:
  CONTROL1 / 2 / 3 / 4 DEST, CONTROL1 / 2 / 3 / 4 DEPTH

* *Voir les sections suivantes pour une description des plages de réglage et du contenu de ces différents paramètres.*

Paramètres communs à CONTROL MOD/BEND et CONTROL AFT

CONTROL1/2/3/4 DEST

Ce sont les paramètres qui peuvent être configurés pour MOD, BEND et AFT, respectivement.

Détermine les paramètres qui seront pilotés lorsque chaque commande de l'appareil MIDI externe sera utilisée. Pour chaque commande, vous pouvez assigner jusqu'à 4 paramètres pour chaque tone (de CONTROL 1 à CONTROL 4).

Plage:

- OFF: pas de commande.
- PCH: Pitch ou hauteur.
- CUT: Référez-vous à FILTER: CUTOFF (p. 92).
- RES: Référez-vous à FILTER: RESONANCE (p. 93).
- LEV: Référez-vous à AMP: TONE LEVEL (p. 95).
- PAN: Référez-vous à AMP: TONE PAN (p. 96).
- L1P: Référez-vous à LFO1 / 2: PITCH DEPTH (p. 99).
- L2P: Référez-vous à LFO1 / 2: PITCH DEPTH (p. 99).
- L1F: Référez-vous à LFO1 / 2: FILTER DEPTH (p. 99).
- L2F: Référez-vous à LFO1 / 2: FILTER DEPTH (p. 99).
- L1A: Référez-vous à LFO1 / 2: AMP DEPTH (p. 99).
- L2A: Référez-vous à LFO1 / 2: AMP DEPTH (p. 99).
- PL1: Référez-vous à LFO1 / 2: PAN DEPTH (p. 99).
- PL2: Référez-vous à LFO1 / 2: PAN DEPTH (p. 99).
- L1R: Référez-vous à LFO1 / 2: RATE (p. 98).
- L2R: Référez-vous à LFO1 / 2: RATE (p. 98).

CONTROL1/2/3/4 DEPTH

Détermine la densité du changement qui se produira pour chaque paramètre sélectionné comme destination de la commande

Plage: -63– +63

Avec des réglages positifs (+), les valeurs plus élevées autoriseront une plus grande plage de contrôle. Avec des réglages négatifs (-), la direction du changement sera inversée.

* *Les paramètres modifiés à l'aide des commandes ne le sont que temporairement. La valeur du paramètre elle-même n'est pas directement changée.*

Paramètres CONTROL BEND

BEND: RANGE

Bend Up / Down (Bend Range Up / Down)

Détermine l'intensité du changement de hauteur (en demi-tons) qui se produira quand le levier pitch bend d'un clavier MIDI externe sera utilisé. Vous pouvez faire des réglages indépendants pour le mouvement vers la droite (augmentation de la hauteur) et vers la gauche (diminution de la hauteur).

Plage :

- Bend Range Up : 0– +12
- Bend Range Down : 0– -48

Des réglages plus élevés donneront un plus grand changement de hauteur lorsque le levier pitch bend sera incliné sur la gauche ou sur la droite. Par exemple, si Bend Range Up est réglé sur “+12”, la hauteur montera d'une octave quand on inclinera au maximum sur la droite le levier pitch bend.

Exemple de réglage1

Emploi du levier de modulation d’un clavier MIDI externe pour appliquer du vibrato (emploi de LFO1 et CONTROL1)

1. Pour chaque tone, réglez LFO1 PITCH DEPTH sur "0"

→ "LFO1 / 2: PITCH DEPTH": p. 98

2. Réglez LFO1 RATE sur environ "90"

→ "LFO1 / 2: RATE": p. 98

3. Pour chaque tone, réglez CONTROL1 DEST sur "L1P"

→ "CONTROL 1/2/3/4 DEST": p. 103

4. Pour chaque tone, réglez CONTROL1 DEPTH sur environ "10"

→ "CONTROL 1/2/3/4 DEPTH": p. 103

Exemple de réglage 2

Emploi du levier de modulation d'un clavier MIDI externe pour changer le panoramique (emploi de CONTROL2)

1. Pour chaque tone, réglez Tone Pan sur "0"

→ "AMP: TONE PAN": p. 96

2. Réglez Bend Range Up / Down sur "0"

→ "BEND: RANGE": p. 103

3. Pour chaque tone, réglez CONTROL2 DEST sur "PAN"

→ "CONTROL 1/2/3/4 DEST": p. 103

4. Pour chaque tone, réglez CONTROL2 DEPTH sur "63"

→ "CONTROL 1/2/3/4 DEPTH": p. 103

Sauvegarde d'un patch

Tous les paramètres modifiés par édition de patch peuvent être sauvegardés.

* *Si vous éteignez l'instrument sans sauvegarder le patch, le patch édité sera perdu. Ne sélectionnez pas d'autre patch avant d'avoir fait la sauvegarde du patch édité. Le patch édité est en effet perdu lorsque vous sélectionnez un autre patch.*

Procédure

1. Sélectionnez un patch et éditez-le (P. 88 - P. 103)

2. Pressez le bouton [SYSTEM].

3. Pressez le bouton [F3 (WR)].

4. Pressez le bouton [F1 (PACH)].
L'écran PATCH WRITE apparaîtra.

Le patch source de la sauvegarde s'affichera dans la ligne supérieure de l'écran et le patch destination dans la ligne inférieure.

5. Utilisez la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC] pour sélectionner le patch destination de l'écriture.

* *Dans cet écran, vous pouvez presser [F3 (CMPA)] pour accéder à un autre écran où vous pouvez écouter le patch occupabt actuellement l'emplacement de destination de la sauvegarde. Quand vous pressez un pad de clavier, ce patch se fait entendre. Cela vous permet de vérifier que vous acceptez d'effacer ce patch pour le remplacer par votre nouvelle sauvegarde (pressez [F3 (EXIT)] pour retourner à l'écran précédent).*

6. Pressez le bouton [F4 (WR)].
Un écran apparaîtra dans lequel vous pourrez assigner un nom au patch.

7. Utilisez les boutons [INC / DEC] ou la molette [VALUE] pour spécifier les caractères.
Les caractères suivants peuvent être sélectionnés.

Espace, A--Z, a--z, 0--9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ‘ { | }

8. Une fois terminé, pressez le bouton [F4 (OK)].
Un message "ARE YOU SURE?" apparaît.

9. Pressez le bouton [F4 (EXEC)].
Les données seront sauvegardées.

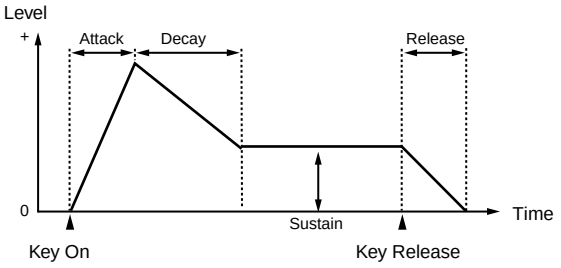
* *Si vous désirez copier un patch, utilisez la procédure ci-dessus pour écrire le patch voulu dans un autre patch vide ou que vous acceptez de supprimer.*

* *A l'étape 7, presser les boutons [CURSOR (▲/▼)] vous permet d'alterner entre majuscule et minuscule.*

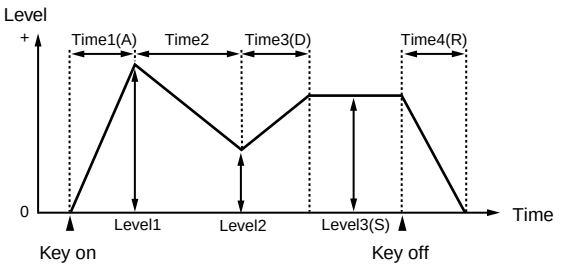
* *A l'étape 7, les boutons [F1] et [F2] sont utiles pour l'édition des noms de morceau.*
[F1 (INS)]: Pressez-le pour insérer un caractère à l'endroit où se trouve le curseur.
[F2 (DEL)]: Pressez-le pour supprimer le caractère sur lequel se trouve le curseur.

Relation entre "ENV TIME 1–4 et LEVEL 1–3" de ce chapitre et "A, D, S, R" du chapitre 3

L'explication du chapitre 3 concernant l'emploi des commandes assignables pour contrôler l'enveloppe utilise les quatre paramètres ATTACK TIME (A), DECAY TIME (D), SUSTAIN LEVEL (S), and RELEASE TIME (R).



Dans l'édition de patch de ce chapitre, l'enveloppe peut être éditée avec plus de détail comme indiqué ci-dessous. A, D, S, R correspondent aux paramètres d'édition de patch de la façon suivante.



Edition de kit rythmique

Un kit rythmique assigne un son (tone) différent à chaque pad de clavier. La partie rythmique (R) peut servir à jouer de multiples instruments rythmiques à l'aide d'une seule partie. Voici comment éditer chaque son (Tone).

Sélection du son de base du rythme (WAVE et KEY)

Les paramètres WAVE et KEY servent à déterminer la forme d'onde qui sert de base au son rythmique et à définir les réglages de base pour ce son rythmique.

Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
2. Pressez [PART SELECT] puis, pressez le bouton de partie [R] pour sélectionner la partie rythmique.
3. Pressez les boutons [F1 (PACH)] et [F1 (EDIT)] dans cet ordre.

   L'écran menu pour l'édition de kit rythmique apparaît.
4. Pressez le bouton [CURSOR (▲)].



5. Pressez le bouton [F1 (WAVE)].
6. Pour éditer les paramètres dans la section WAVE:", pressez le bouton [F1 (WAVE)]. Pour éditer les paramètres dans la section "KEY:", pressez le bouton [F2 (KEY)].

   Un des écrans d'édition apparaît.



7. Pressez les boutons [F3 (▲)] / [F4 (▼)]pour sélctionner le paramètre à éditer.
8. Pressez le pad approprié du clavier pour sélectionner la note pour laquelle vous désirez définir le paramètre. (Vous pouvez écouter le son pour vérifier le tone sélectionné.)
9. Spécifiez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].
10. Une fois la valeur spécifiée, pressez le bouton [EXIT] pour retourner à l'écran précédent.

Paramètres qui peuvent être réglés

- WAVE: WAVE, TONE SWITCH, WAVE GAIN
- KEY: ENV MODE, MUTE GROUP

* *Voir les sections suivantes pour une description des plages de réglage et du contenu de ces différents paramètres.*

Paramètres WAVE

WAVE:

Dans la section WAVE, vous pouvez spécifier la forme d'onde servant de base au son.

Pour chaque tone rythmique, sélectionnez la forme d'onde qui sera la base du son.

La majeure partie d'un son est déterminée par la forme d'onde que vous sélectionnez. Il est recommandé de choisir un son aussi proche que possible de celui recherché.

Plage : A001–A254, B001–B251, C001-C236

Si vous désirez connaître les formes d'onde disponibles ...

- "Liste des formes d'onde" (P. 167)

WAVE: TONE SWITCH

Ce commutateur de tone est à activer (ON) si vous désirez que le tone joue, ou à désactiver (OFF) si vous ne désirez pas que ce tone joue.

Plage : OFF, ON

WAVE: GAIN

C'est l'amplificateur de la forme d'onde. Monter ce réglage de 6 dB double le gain.

Plage : -6, 0, +6, +12

Paramètres KEY

KEY: ENV MODE (ENVELOPE MODE)

Ce mode d'enveloppe détermine comment le son jouera lorsqu'une forme d'onde de type tenue (avec sustain) telle qu'un sifflement (une forme d'onde jouée en boucle) est sélectionnée.

* *Si une forme d'onde avec un long temps de chute (forme d'onde non bouclée) est sélectionnée, le fait de régler ce paramètre sur SUSTAIN n'aura pas d'effet.*

Plage :

- NO-SUS : Le son se poursuivra tant que le pad de clavier sera pressé.
- SUSTAIN : Le son chutera naturellement même si vous gardez enfoncé le pad de clavier.

KEY: MUTE GROUP

La fonction Mute Group vous permet d'empêcher des instruments de percussion définis comme étant d'un même groupe d'exclusion de jouer simultanément.

Si vous n'utilisez pas la fonction Mute Group, réglez ce paramètre sur OFF. Par exemple, dans une batterie acoustique, il est physiquement impossible d'entendre à la fois un son de charleston ouverte et un son de charleston fermée. Pour simuler cela, vous pouvez attribuer le même numéro de groupe d'exclusion (Mute Group) à ces deux sons de charleston.

Plage : OFF, 1–31

Changement de la hauteur (PITCH et ENVELOPE)

Dans la section “PITCH:” vous pouez faire les réglages qui affectent la hauteur.

Dans la section “P-ENV:” vous pouvez faire les réglages qui spécifieront comment la hauteur de l'instrument de percussion variera au cours du temps.

Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
2. Pressez [PART SELECT] puis, pressez le bouton de partie [R] pour sélectionner la partie rythmique.
3. Pressez les boutons [F1 (PACH)] et [F1 (EDIT)] dans cet ordre.
   L’écran menu pour l’édition de kit rythmique apparaît.
4. Pressez le bouton [CURSOR (▲)].



5. Pressez le bouton [F2 (PICH)].
6. Pour éditer dans la section “PITCH:”, pressez le bouton [F1 (PICH). Pour éditer les paramètres dans la section “P-ENV:”, pressez le bouton [F2 (PENV)].
   Un des écrans d’édition apparaît.



7. Pressez les boutons [F3 (▲)] / [F4 (▼)]pour sélctionner le paramètre à éditer.
8. Pressez le pad approprié du clavier pour sélectionner la note pour laquelle vous désirez définir le paramètre. (Vous pouvez écouter le son pour vérifier le tone sélectionné.)
9. Spécifiez une valeur à l’aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].
10. Une fois la valeur spécifiée, pressez le bouton [EXIT] pour retourner à l’écran précédent.

Paramètres qui peuvent être réglés

- PITCH: COARSE TUNE, FINE TUNE, RANDOM PITCH
- P-ENV: ENV DEPTH, VELO SENS, VELO TIME SENS, TIME1–4, LEVEL1–4

* *Voir les sections suivantes pour une description des plages de réglage et du contenu de ces différents paramètres.*

Paramètres PITCH

PITCH: COARSE TUNE

Règle la hauteur de chaque tone rythmique par demi-tons.

Des réglages plus élevés augmentent la hauteur. Des réglages plus bas l’abaissent.

Plage : -60– +60 demi-tons

PITCH: FINE TUNE

Vous pouvez ajuster la hauteur de chaque tone rythmique par paliers de 1 / 100 de demi-ton.

Plus haute est la valeur, plus grande est la hauteur, et des petites valeurs abaissent la hauteur.

Plage : -50– +50

PITCH: RANDOM PITCH

C'est l'amplitude de la variation aléatoire de la hauteur pour cette note. Quand cette valeur est augmentée, un plus fort degré de variation aléatoire est appliqué. Quand cette valeur est diminuée, il y aura moins de variation aléatoire.

Avec une valeur de 0, il n'y aura pas d'effet.

Plage : 0–1200

Paramètres P-ENV (PITCH ENVELOPE)

P-ENV: ENV DEPTH (ENVELOPE DEPTH)

Voici comment vous pouvez ajuster l'amplitude et donc la quantité d'action de l'enveloppe de hauteur.

Augmenter des réglages positifs (+) créera une plus grande amplitude de changement de hauteur. Des réglages négatifs (-) inverseront la forme de l'enveloppe, entraînant un changement de hauteur en direction opposée.

Plage : -12– +12

P-ENV: VELO SENS (VELOCITY SENS)

Ce réglage vous permet de piloter l'amplitude de l'enveloppe de hauteur en fonction de la dynamique de jeu sur un clavier MIDI externe.

Avec des réglages positifs (+), la hauteur change plus lorsque

vous jouez plus fort sur le clavier. Avec des réglages négatifs (-), la hauteur change moins quand vous jouez plus fort sur le clavier.

Quand TIME est réglé sur une valeur positive (+), les notes jouées doucement ont un petit changement de hauteur et les notes jouées fort ont un grand changement de hauteur; cela vous permet de simuler l'instabilité de hauteur qui caractérise le début de chaque note jouée avec un instrument à vent.

Plage : -100– +150

P-ENV: VELO TIME SENS

Détermine comment la force de votre jeu sur affectera l'enveloppe de hauteur.

Avec des réglages positifs (+), TIME1 sera raccourci lorsque vous jouerez plus fort sur le clavier. Avec des réglages négatifs (-), il s'allongera si vous jouez plus fort sur le clavier.

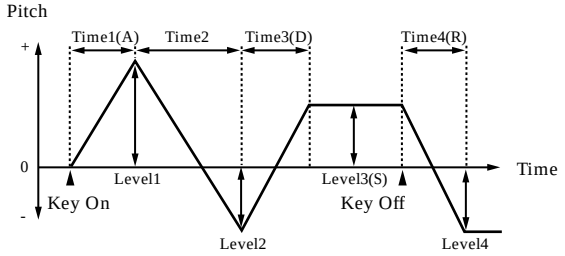
Si Velocity TIME Sensitivity est réglé sur une valeur positive (+), la hauteur variera lentement lorsque vous jouerez doucement et plus rapidement lorsque vous jouerez plus fort.

Plage : -100– +100

P-ENV: TIME1–4 (ENVELOPE TIME1–4)

Détermine le temps nécessaire pour atteindre le niveau de hauteur suivant dans l'enveloppe. Vous pouvez faire des réglages pour les quatre paramètres Time 1–4. Des réglages plus élevés donnent un temps plus long pour atteindre le niveau de hauteur suivant.

Plage : 0–127



P-ENV: LEVEL1–4 (ENVELOPE LEVEL1–4)

Détermine les différences de hauteur relatives par rapport à la hauteur normale (spécifiée par les paramètres Coarse Tune et Fine Tune). Vous pouvez faire des réglages pour les quatre paramètres Level 1-4.

Des valeurs (+) entraînent une hauteur plus élevée que la hauteur normale. Des réglages négatifs (-) abaissent la hauteur par rapport à la normale.

Plage : -63– +63

Modification de la brillance du son (FILTER et ENVELOPE)

FLTE" vous permet de faire les réglages qui affectent la brillance des sons d'instruments de percussion.

"F-ENV:" vous permet de faire les réglages qui spécifieront comment la hauteur de l'instrument de percussion variera au cours du temps.

Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
2. Pressez [PART SELECT] puis, pressez le bouton de partie [R] pour sélectionner la partie rythmique.
3. Pressez les boutons [F1 (PACH)] et [F1 (EDIT)] dans cet ordre.

   L'écran menu pour l'édition de kit rythmique apparaît.
4. Pressez le bouton [CURSOR (▲)].



5. Pressez le bouton [F3 (FLTR)].
6. Pour éditer les paramètres dans la section "FILTER:", pressez le bouton [F1 (FLTR)]. Pour éditer les paramètres dans la section "F-ENV:", pressez le bouton [F2 (FENV)]. Un des écrans dédition apparaît.



7. Pressez les boutons [F3 (▲)] / [F4 (▼)]pour sélctionner le paramètre à éditer.
8. Pressez le pad approprié du clavier pour sélectionner la note pour laquelle vous désirez définir le paramètre. (Vous pouvez écouter le son pour vérifier le tone sélectionné.)
9. Spécifiez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].
10. Une fois la valeur spécifiée, pressez le bouton [EXIT] pour retourner à l'écran précédent.

Paramètres qui peuvent être réglés

- FILTER:
  TYPE, CUTOFF, RESONANCE, RES VELO SENS
- F-ENV:
  ENV DEPTH, VELO SENS, VELO TIME SENS, TIME1–4, LEVEL1–4

* *Voir les sections suivantes pour une description des plages de réglage et du contenu de ces différents paramètres.*

Paramètres FILTER

FILTER: TYPE

Sélectionne le type de filtre.

Plage :

- OFF:
  Le filtre ne sera pas utilisé (tous les indicateurs sont éteints).
- LPF (Low Pass Filter):
  Ce filtre passe-bas est le type le plus comun, il permet aux fréquences inférieures à la fréquence de coupure de passer. Il sert à rendre le son plus feutré.
- BPF (Band Pass Filter):
  Ce filtre passe-bande permet de passer aux fréquences proche de la fréquence de coupure, et coupe les autres.
- HPF (High Pass Filter ou filtre passe-haut):
  Ce filtre laisse passer les signaux audio dont les fréquences dépassent la fréquence de coupure. Il sert à rendre le son plus brillant et plus tranchant.
- PKG (Peaking Filter ou filtre à crête):
  Ce filtre accentue les signaux audio ayant des fréquences proches de la fréquence de coupure. Il accentue les médiums et est utile pour créer un son caractéristique.

FILTER: CUTOFF

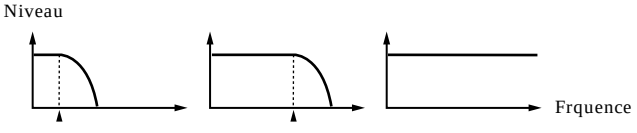
Spécifie la fréquence (la fréquence de coupure ou Cutoff Frequency) à laquelle le filtre commencera à affecter les composantes fréquencielles de la forme d'onde. En changeant la fréquence de coupure, vous pouvez gérer la brillance du son.

Plage : 0–127

L'effet dépendra du type de filtre.

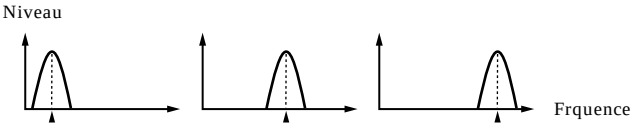
- LPF (Low Pass Filter)
  Augmenter la valeur rendra le son plus brillant, en le rapprochant de la forme d'onde d'origine. Abaisser la valeur coupera plus d'harmoniques plus haut, rendant le son plus étouffé.

* *Pour certaines formes d'onde, vous n'entendrez plus de son si vous baissez trop la valeur.*



CUTOFF=0 CUTOFF=64 CUTOFF=127

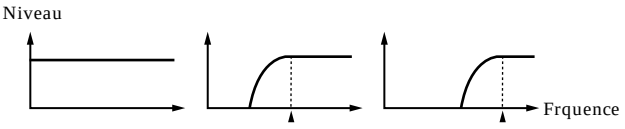
- BPF (Band Pass Filter)
  Augmenter la valeur déplacera vers les aigus la zone de fréquences entendue. Abaisser la valeur fera entendre une zone de fréquences progressivement plus basse.



CUTOFF=0 CUTOFF=64 CUTOFF=127

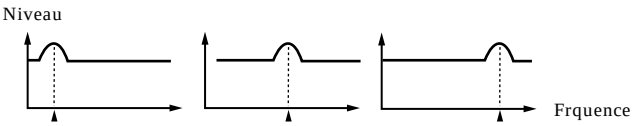
- HPF (High Pass Filter)
  Quand cette valeur est augmentée, la plage des basses fréquences est d'autant plus coupée, rendant le son plus tranchant. Quand cette valeur est abaissée, le son d'origine de la forme d'onde se fera entendre.

* *Pour certaines formes d'onde, vous n'entendrez plus de son si vous baissez trop la valeur.*



CUTOFF=0 CUTOFF=64 CUTOFF=127

- PKG (Peaking Filter)
  Quand cette valeur est augmentée, la zone de fréquence accentuée se déplace vers les aigus. Diminuer la valeur abaissera au contraire la zone de fréquences qui se déplacera donc vers les graves.



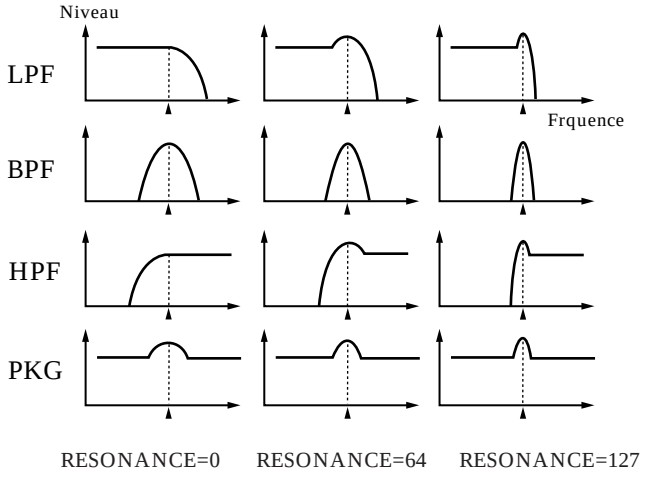
CUTOFF=0 CUTOFF=64 CUTOFF=127

NOTE

Lorsque vous utilisez le filtre, veillez à ne pas régler trop haut le paramètre RESONANCE. Des valeurs excessivement élevées peuvent entraîner une distorsion du son ou rendre le niveau de volume beaucoup plus élevé que souhaité. Certains réglages peuvent endommager votre audition ou vos enceintes. Prenez toutes les précautions nécessaires.

FILTER: RESONANCE

Ce réglage accentue les harmoniques proches de la fréquence de coupure, donnant du caractère au son.



Plage : 0–127

Quand cette valeur est augmentée, le son prend plus de caractère Abaisser cette valeur rend le son plus naturel.

Pour empêcher une augmentation excessive de la résonance, les réglage d'usine ont été faits pour que la valeur ne monte pas au-delà de 110, même si le potentiomètre [RESONANCE] est tourné à fond à droite. C'est ce que l'on appelle un limiteur de résonance. Vous êtes libre d'ajuster cette limite supérieure.

(Référez-vous à "Définir la plage de variation de la résonance (Limiteur de résonance) (RESONANCE LIMITER) (p. 115).)

NOTE

Si vous avez augmenté le réglage du limiteur de résonance, prenez cependant garde à ne pas monter excessivement la résonance. Des valeurs excessivement élevées peuvent entraîner une distorsion du son ou rendre le niveau de volume beaucoup plus élevé que souhaité. Certains réglages peuvent endommager votre audition ou vos enceintes. Prenez toutes les précautions nécessaires.

FILTER: RES VELO SENS (RESONANCE VELOCITY SENSE)

Détermine comment l'amplitude de la résonance sera affectée par la dynamique de jeu sur un clavier MIDI externe.

Avec des réglages positifs, jouer plus fort sur le clavier entraînera un changement plus important. Avec des réglages négatifs (-), jouer plus fort sur le clavier entraînera moins de changement.

Plage : -100– +150

Paramètres F-ENV (FILTER ENVELOPE)

F-ENV: ENV DEPTH (ENVELOPE DEPTH)

Ce réglage ajuste l'amplitude de l'enveloppe de filtre.

Quand cette valeur est augmentée en direction positive (+), l'intensité du changement de timbre augmentera. Avec des réglages négatifs, la forme de l'enveloppe sera inversée et le timbre changera en direction opposée.

Lorsque l'amplitude d'enveloppe a une valeur positive (+), l'effet de l'enveloppe de filtre sera plus aisé à entendre si vous choisissez une fréquence de coupure basse.

Plage : -63– +63

F-ENV: VELO SENS (VELOCITY SENSE)

Détermine comment la force de votre jeu sur le clavier MIDI externe affectera l'enveloppe de filtre.

Avec des réglages positifs (+), le timbre changera plus lorsque vous jouerez plus fort sur le clavier. Avec des réglages négatifs (-), le timbre changera moins si vous jouez plus fort sur le clavier. Avec des réglages négatifs (-), le timbre changera moins si vous jouez plus fort sur le clavier.

Avec des réglages positfs (+) de sensibilité à la dynamique, le son sera plus brillant pour les notes jouées fortement et plus fade pour les notes jouées doucement.

Plage : -100– +150

F-ENV: VELO TIME SENS (VELOCITY TIME SENSE)

Ce paramètre vous permet d'exploiter la dynamique de votre clavier MIDI externe pour faire varier l'enveloppe de filtre.

Avec des réglages positifs (+), l'enveloppe de filtre se raccourcit lorsque vous jouez plus fort sur le clavier. Avec des réglages (-), elle rallonge lorsque vous jouez plus fort sur le clavier.

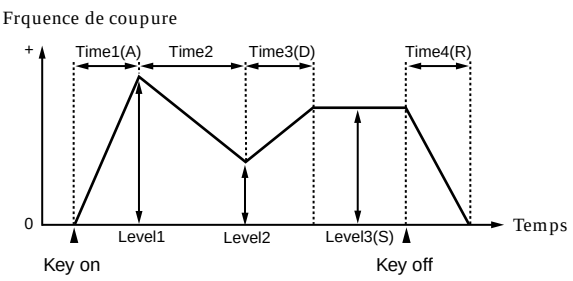
Plage : -100– +100

F-ENV: TIME1–4 (ENVELOPE TIME1–4)

Détermine le temps nécessaire pour atteindre le niveau de fréquence de coupure suivant dans l'enveloppe. Vous pouvez faire des réglages pour les quatre paramètres Time 1–4.

Des réglages plus élevés donnent un temps plus long pour atteindre le niveau de fréquence de coupure suivant.

Plage : 0–127



F-ENV: LEVEL1–4 (ENVELOPE LEVEL1–4)

Détermine la fréquence de coupure à chaque niveau. Vous pouvez faire des réglages pour les quatre paramètres Level 1-4.

Augmenter cette valeur, augmente également la fréquence de coupure.

Plage : 0–127

Changement du niveau de volume et de localisation stéréo (AMP et ENVELOPE)

La section AMP (amplificateur) contient les réglages relatifs au volume et à la position du son (PAN ou panoramique) dans le champ sonore stéréo. Les paramètres de A-ENV vous permettent de spécifier les variations de volume au cours de la durée de note (enveloppe d'amplificateur).

Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
2. Pressez [PART SELECT] puis, pressez le bouton de partie [R] pour sélectionner la partie rythmique.
3. Pressez les boutons [F1 (PACH)] et [F1 (EDIT)] dans cet ordre.

   L'écran menu pour l'édition de kit rythmique apparaît.
4. Pressez le bouton [CURSOR (▲)].



5. Pressez le bouton [F4 (AMP)].
6. Pour éditer les paramètres dans la section "AMP:", pressez le bouton [F1 (AMP)]. Pour éditer les paramètres dans la section "A-ENV:", pressez le bouton [F2 (AENV)].



   Un des écrans d'édition apparaît.
7. Pressez les boutons [F3 (▲)] / [F4 (▼)]pour sélctionner le paramètre à éditer.
8. Pressez le pad approprié du clavier pour sélectionner la note pour laquelle vous désirez définir le paramètre. (Vous pouvez écouter le son pour vérifier le tone sélectionné.)
9. Spécifiez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].
10. Une fois la valeur spécifiée, pressez le bouton [EXIT] pour retourner à l'écran précédent.

Paramètres qui peuvent être réglés

- AMP:
  TONE LEVEL, TONE PAN, RANDOM PAN SW, ALT PAN DEPTH
- A-ENV:
  VELO SENS, VELO TIME SENS, TIME1–4, LEVEL1–3

* *Voir les sections suivantes pour une description des plages de réglage et du contenu de ces différents paramètres.*

Paramètres AMP

AMP: TONE LEVEL

Ce réglage ajuste le volume de chaque tone rythmique. Il sert principalement à ajuster la balance de volume entre les tones rythmiques.

Plage: 0–127

- "Réglage du volume de chaque partie (Part Level)" (P. 23)

AMP: TONE PAN

Détermine l'emplacement stéréo de chaque tone rythmique.

* *Le panoramique général du kit rythmique peut être modifié et déterminé pour chaque pattern par le paramètre de configuration (Setup) Part Pan (panoramique de partie). La valeur Tone Pan s'ajoutera à ce réglage.*

Plage : L64–63R

- > "Réglage du panoramique de chaque partie (Part Pan)" (P. 23)

AMP: RANDOM PAN SW

Ce réglage entraîne un changement aléatoire de l'emplacement stéréo du son chaque fois qu'une note est jouée.

Plage : OFF, ON

* *Les réglages Tone Pan et Alt Pan Depth seront ignorés par les tones rythmiques pour lesquels le commutateur Random Pan Switch est activé.*

AMP: ALT PAN DEPTH (ALTANETE PAN DEPTH)

Ce paramètre fait alterner l'emplacement stéréo du son entre gauche et droite à chaque fois qu'une note est jouée.

Quand ce paramètre est réglé dans la direction L (gauche), le son alterne selon l'ordre gauche -> droite -> gauche-> droite. Quand il est réglé dans la direction R (droite), le son alterne selon l'ordre droite -> gauche -> droite -> gauche.

Des réglages plus élevés entraînent des changements plus importants.

Plage : L63–63R

Paramètres A-ENV (AMP ENVELOPE)

A-ENV: VELO SENS (VELOCITY SENSE)

Détermine comment la force de votre jeu sur le clavier MIDI externe affectera l'enveloppe d'amplificateur.

Avec des réglages positifs (+), le volume augmentera lorsque vous jouerez plus fort sur le clavier. Avec des réglages négatifs (-), le volume diminuera si vous jouez plus fort sur le clavier. Quand cette valeur est augmentée, la différence de volume entre les notes jouées fort et celles jouées doucement augmente.

Si la sensibilité à la dynamique est réglée sur une valeur positive (+), le volume sera plus élevé lorsque vous jouerez fort et plus faible lorsque vous jouerez doucement.

Avec un réglage à 0, le volume ne sera pas affecté par la force de votre jeu sur le clavier.

Plage : -100– +150

A-ENV: VELO TIME SENS (VELOCITY TIME SENSE)

Détermine comment le volume de votre jeu affectera les segments TIME1-4.
Spécifie le temps nécessaire à l'arrivée au niveau suivant. Vous pouvez les réglages pour les 4 paramètres TIME 1-4.

Augmenter ce réglage augmente également le niveau.

Plage : -100– +100

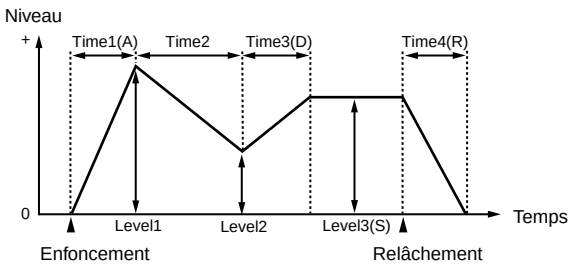
Avec des réglages positifs (+), le segment s'accélère lorsque vous jouez plus fort sur le clavier. Avec des réglages négatifs (-), le segment se ralentit lorsque vous jouez plus fort sur le clavier.

A-ENV: TIME1–4 (ENVELOPE TIME1–4)

Détermine le temps nécessaire pour atteindre le prochain point de niveau suivant dans l'enveloppe. Vous pouvez faire des réglages pour les quatre paramètres Time 1–4.

Des réglages plus élevés donnent un temps plus long pour atteindre le niveau suivant.

Plage : 0–127



A-ENV: LEVEL1–3 (ENVELOPE LEVEL1–3)

Détermine le volume à chaque niveau. Vous pouvez faire des réglages pour les trois paramètres Level 1-3.

Des réglages élevés augmentent le volume.

Range: 0–127

Changement de la plage de variation de hauteur (BEND)

Détermine l'amplitude de changement de hauteur (en demi-tons) qui se produira lorsque le levier pitch bend d'un instrument MIDI externe sera utilisé.

Des réglages plus élevés donneront un changement de hauteur plus important lorsque le levier pitch bend est incliné sur la gauche ou sur la droite. Par exemple, si ce paramètre est réglé à "12", la hauteur montera d'une octave lorsque le levier pitch bend sera incliné à fond à droite.

Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
2. Pressez [PART SELECT] puis, pressez le bouton de partie [R] pour sélectionner la partie rythmique.
3. Pressez les boutons [F1 (PACH)] et [F1 (EDIT)] dans cet ordre.

   L'écran menu pour l'édition de kit rythmique apparaît.
4. Pressez le bouton [CURSOR (▼)].



5. Pressez le bouton [F1 (BEND)].
6. Pressez le bouton [F1 (BEND)] encore une fois.



7. Pressez les boutons [F3 (▲)] / [F4 (▼)]pour sélctionner le paramètre à éditer.
8. Pressez le pad approprié du clavier pour sélectionner la note pour laquelle vous désirez définir le paramètre. (Vous pouvez écouter le son pour vérifier le tone sélectionné.)
9. Spécifiez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].
10. Une fois la valeur spécifiée, pressez le bouton [EXIT] pour retourner à l'écran précédent.

Plage :

- Bend Range : 0–12

Réglage des effets pour chaque tone rythmique (SEND LEVEL)

Dans les réglages des sons rythmiques (RHY TONE ou RHYTHM TONE), les niveaux d'effets devant s'appliquer peuvent être réglés individuellement (réglage On / Off pour M-FX).

Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
2. Pressez [PART SELECT] puis, pressez le bouton de partie [R] pour sélectionner la partie rythmique.
3. Pressez les boutons [F1 (PACH)] et [F1 (EDIT)] dans cet ordre.
   L'écran menu pour l'édition de kit rythmique apparaît.
4. Pressez le bouton [CURSOR (▼)].



5. Pressez le bouton [F1 (BEND)].
6. Pressez le bouton [F2 (SEND)].



7. Pressez les boutons [CURSOR (▲ / ▼)] pour sélectionner le paramètre à éditer.
8. Pressez le pad approprié du clavier pour sélectionner la note pour laquelle vous désirez définir le paramètre. (Vous pouvez écouter le son pour vérifier le tone sélectionné.)
9. Spécifiez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].
10. Une fois la valeur spécifiée, pressez le bouton [EXIT] pour retourner à l'écran précédent.

Paramètres qui peuvent être réglés

- SEND: REV SEND LEVEL, DLY SEND LEVEL, M-FX SW

* *Voir les sections suivantes pour une description des plages de réglage et du contenu de ces différents paramètres.*

SEND: REV SEND LEVEL

Détermine le volume de reverb pour chaque tone rythmique.

Des réglages plus élevés augmentent le volume de reverb.

Plage : 0–127

* *Ce réglage n'est valide que si le paramètre Part M-FX SW de la partie rythmique est réglé sur "RHY". Egalement, dans ce cas, si le niveau de reverb (Reverb Level) et le niveau de reverb de la partie (Part Reverb Level) pour la partie rythmique sont trop bas, il n'y aura pas de réglage même si vous montez la valeur de ce paramètre.*

- "Application de M-FX / Choix de la destination de sortie pour chaque partie (Part M-FX SW)" (P. 23)
- "Réglage du volume général de reverb (Reverb Level) (Reverb Level) "(P. 43)
- "Réglage du volume de reverb pour chaque partie (Part Reverb Level)" (P. 23)

* *Si vous désirez en savoir plus sur les réglages de reverb ..."Reverb" (P. 42)*

SEND: DLY SEND LEVEL

Détermine l'intensité du delay pour chaque tone rythmique. Des réglages plus élevés augmentent le volume de delay.

Plage : 0–127

* *Ce réglage n'est valide que si le paramètre Part M-FX SW de la partie rythmique est réglé sur "RHY". Egalement, dans ce cas, si le niveau de delay (Selay Level) et le niveau de delay de la partie (Part Delay Level) pour la partie rythmique sont trop bas, il n'y aura pas de réglage même si vous montez la valeur de ce paramètre.*

- "Application de M-FX / Choix de la destination de sortie pour chaque partie (Part M-FX SW)" (P. 23)
- "Réglage du volume général de delay (Delay Level)"(P. 45)
- "Réglage du volume de delay pour chaque partie (Part Delay Level)" (P. 44)
- Si vous désirez en savoir plus sur les réglages de delay... "Ajout d'un écho au son (Delay)" (P. 44)

SEND: M-FX SW

Pour chaque tone rythmique, vous pouvez commuter on / off l'effet M-FX.

Réglages

- OFF: Sortie stéréo par les prises OUTPUT sans application de M-FX.
- ON: Application de M-FX et sortie par les prises OUTPUT.

* *Le commutateur RHYTHM TONE M-FX ne peut être activé que lorsque le commutateur PART M-FX de la partie rythmique est réglé sur "RHY" (P. 46).*

* *Si le commutateur PART M-FX de la partie rythmique est réglé sur ON, les effets M-FX s'appliqueront à tous les tones rythmiques quel que soit le réglage du commutateur*

RHYTHM TONE M-FX.

* *Si le réglage M-FX Output Level est trop faible, le son rythmique auquel s'appliquera l'effet M-FX ne sera pas entendu (P. 44 - P. 61).*

Pour en savoir plus sur les réglages M-FX.

- Référez-vous à "Faire des réglages détaillés" (p.44).

Sauvegarde d'un kit rythmique

Cette procédure est utilisée pour sauvegarder tous les paramètres.

* *To save the rhythm set with modified settings, follow the procedure below. On the other hand, if you have modified some parameters for a rhythm set but do not want to save the modifications, the rhythm set before modification can be used if this procedure is omitted.*

Procédure

1. Sélectionnez et éditez un kit rythmique. (P. 105 - P. 112)
2. Pressez le bouton [SYSTEM].
3. Pressez le bouton [F3 (WR)].
4. Pressez le bouton [F2 (RHY)].
   The screen appears where you can specify the copy source and destination rhythm sets. The display indicates that the rhythm set selected in step 1 is specified as the source.
5. Select the destination pattern to which the pattern is copied, using [CURSOR (down)] button.

* *The rhythm set is saved under the Rhythm set number selected here. Be sure to select an appropriate rhythm set; the previously saved rhythm set is cleared.*

6. Pressez le bouton [F4 (WR)].
   The rhythm set naming screen appears.
7. Spécifiez les caractères à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

Les caractères suivants sont disponibles.

Espace, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * +, - . / : ; < = > ? @ [\ ] ^ _ ` |

8. Une fois les caractères spécifiés, pressez le bouton [F4 (OK)].
   Un message "ARE YOU SURE?" apparaît.
9. Pressez le bouton [F4 (EXEC)].

La sauvegarde est exécutée.

* *A l'étape 7, presser les boutons [CURSOR (▲/▼)] vous permet d'alterner entre majuscule et minuscule.*

- *A l'étape 7, les boutons [F1] et [F2] sont utiles pour l'édition des noms de morceau.*
  [F1 (INS)]: Pressez-le pour insérer un caractère à l'endroit où se trouve le curseur.
  [F2 (DEL)]: Pressez-le pour supprimer le caractère sur lequel se trouve le curseur.

Copie et intialisation des réglages

Les paramètres décrits dans ce chapitre peuvent être copiés ou intialisés. Lisez les pages suiavntes pour plus de détail.

Copie d'un patch ou d'un kit rythmique

Un patch peut être copié par la procédure d'écriture WRITE dans un patch non édité à l'aide de la fonction PATCH WRITE (P. 104).

Copie d'un tone de patch ou d'un tone rythmique

Référez-vous à "Copie de sons de patch ou de sons rythmiques (COPY)" (P. 128).

Initialisation d'un patch ou d'un son rythmique

Référez-vous à "Initialisation des patches, son rythmiques et patterns (INITIALIZE)" (P. 128).

Sauvegarde des réglages de système

Il y a deux types de réglages de système : ceux qui sont préservés à l'extinction (paramètres de sauvegarde ou backup) et ceux qui retournent à leur réglage par défaut à l'extinction de l'appareil.

MEMO

Les paramètres de sauvegarde sont mémorisés lorsque vous pressez le bouton [EXIT] servant à fermer l'écran de réglage (A cet instant, l'afficheur indique alors "NOW WRITING...").

Configuration (System)

Ici, vous pouvez faire les réglages qui affectent le fonctionnement de la totalité de la MC-307 tels que l'accord et la méthode de synchronisation.

Réglages relatifs à l'accord et au générateur de sons

Réglage On/Off des effets (EFFECT SW)

Ce commutateur sert à activer / désactiver les effets. Les effets reverb, delay et le multi-effets (M-FX) peuvent être individuellement réglés On / Off.

Procédure

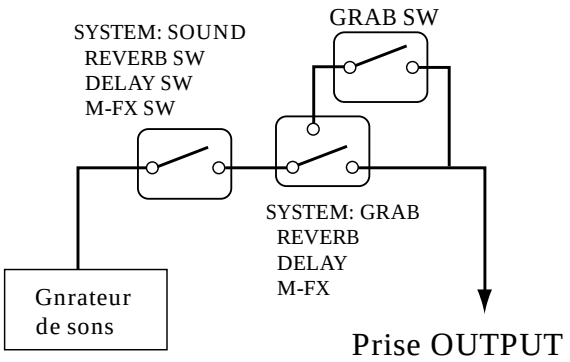
1. Pressez le bouton [SYSTEM], puis le bouton [F1 (SYS)]. L'écran de sélection des réglages de système apparaît.
2. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour accéder à l'écran des éléments 1--4.
3. Pressez le bouton [F1 (SND)]. Un des écrans de configuration pour SOUND, FX SW et TUNE apparaît.
4. Pressez le bouton [F1 (SND)]. L'écran "SYSTEM: SOUND" apparaît. Si l'écran suivant n'apparaît pas, utilisez [F3 (▼)][F4 (▲)] pour le faire apparaître.
5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲ / ▼)] pour amener le curseur sur "REVERB", "DELAY" ou "M-FX"



6. Choisissez une valeur avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].

Plage : OFF, ON

Type de paramètre : Retour sur ON à l'extinction (P. 22)



Choix de la façon dont les patches se succèderont (PATCH REMAIN)

Ce paramètre détermine si le son qui était entendu au moment où vous changez de patch ou de kit rythmique se poursuivra ou s'il stoppera brutalement. Si ce paramètre est réglé sur ON, le son précédent se poursuit. S'il est réglé sur OFF, le son s'arrête.

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM], puis le bouton [F1 (SYS)]. L'écran de sélection des réglages de système apparaît.
2. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour accéder à l'écran des éléments 1--4.
3. Pressez le bouton [F1 (SND)]. Un des écrans de configuration pour SOUND, FX SW et TUNE apparaît.
4. Pressez le bouton [F1 (SND)]. L'écran "SYSTEM: SOUND" apparaît. Si l'écran suivant n'apparaît pas, utilisez [F3 (▼)][F4 (▲)] pour le faire apparaître.
5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲ / ▼)] pour amener le curseur sur "PATCH REMAIN."



6. Choisissez une valeur avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].

Plage : OFF, ON

Type de paramètre : Paramètre sauvegardé

Choix du nombre de notes pour chaque partie (VOICE RESERVE)

Détermine le nombre de notes qui sera réservé pour chaque partie lorsque le nombre total de notes demandées dépassera la polyphonie de 64. Les réglages de réserve de voix (Voice Reserve) peuvent être donc faits librement tant que leur total ne dépasse pas 64 notes pour toutes les parties.

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM], puis le bouton [F1 (SYS)].
   L'écran de sélection des réglages de système apparaît.
2. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour accéder à l'écran des éléments 1--4.
3. Pressez le bouton [F1 (SND)].
   Un des écrans de configuration pour "SYSTEM: SOUND" apparaît.
4. Pressez le bouton [F1 (SND)].
   Si l'écran suivant n'apparaît pas, utilisez [F3 (▼)][F4 (▲)] pour le faire apparaître.
5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲ / ▼)] pour amener le curseur sur "VOICE RESERVE P - *."
   (* = Nom de la partie)



Sélectionnez la partie visée.

6. Pressez le bouton [PART SELECT].
7. Pressez le bouton de partie, [R], [1] à [7], correspondant à la partie pour laquelle vous désirez configurer ce paramètre.
   Le numéro du bouton de partie pressé est affiché après "P-."
8. Choisissez une valeur avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].

Plage : 0–64
Type de paramètre : Paramètre sauvegardé

Définition de la plage de variation pour la résonance (RESONANCE LIMITER)

Vous pouvez spécifier la plage d'action de la commande [RESONANCE]. Vous pouvez faire des réglages indépendants pour la partie rythmique [RESONANCE LIMIT R] et pour les autres parties [RESONANCE LIMIT N].

Quand ce réglage est augmenté, la plage de variation de la commande [RESONANCE] augmente.

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM], puis le bouton [F1 (SYS)].
   L'écran de sélection des réglages de système apparaît.
2. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour accéder à l'écran des éléments 1--4.
3. Pressez le bouton [F1 (SND)].
   Un des écrans de configuration pour "SYSTEM: SOUND" apparaît.
4. Pressez le bouton [F2 (SND)].
   Si l'écran suivant n'apparaît pas, utilisez [F3 (▼)][F4 (▲)] pour le faire apparaître.
5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲ / ▼)] pour amener le curseur sur "RESONANCE LIMIT R" ou "RESONANCE LIMIT N.""R" sert à configurer le paramètre pour la partie rythmique et "N" pour une des parties 1 à 7.



6. Choisissez une valeur avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].

Plage : 50 – 127
Type de paramètre : Paramètre sauvegardé

Accord de la totalité du système (MASTER TUNE)

Cela ajuste l'accord du générateur de sons de la MC-307. L'afficheur présente la fréquence de la note A4 (la4 ou la médian).

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM], puis le bouton [F1 (SYS)].
   L'écran de sélection des réglages de système apparaît.
2. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour accéder à l'écran des éléments 1--4.
3. Pressez le bouton [F1 (SND)].
   Un des écrans de configuration pour SOUND, FX SW et TUNE apparaît.
4. Pressez le bouton [F2 (TUNE)].
   L'écran "SYSTEM: TUNE" apparaît.
5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲ / ▼)] pour amener le curseur sur "MASTER TUNE."



6. Choisissez une valeur avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].

Plage : 427.4 – 440.0 – 452.6 (Hz)

Commutateur de tempérament (SCALE TUNE SW)

Ce commutateur active / désactive la fonction Scale Tune qui permet de donner un tempérament au clavier.

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM], puis le bouton [F1 (SYS)].
   L'écran de sélection des réglages de système apparaît.
2. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour accéder à l'écran des éléments 1--4.
3. Pressez le bouton [F1 (SND)].
   Un des écrans de configuration pour SOUND, FX SW et TUNE apparaît.
4. Pressez le bouton [F2 (TUNE)].
   L'écran "SYSTEM: TUNE" apparaît.
5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲ / ▼)] pour amener le curseur sur "SCALE TUNE SW".



6. Choisissez une valeur avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].

Plage : OFF, ON
Type de paramètre : Paramètre sauvegardé

Accord de chaque note pour définir le tempérament (SCALE TUNE)

En modifiant l'accord de chacune des 12 notes de do (C) à si (B), vous pouvez jouer à l'aide de toutes les variétés de tempérament. La hauteur est spécifiée par l'unité d'un centième par rapport au tempérament égal. Pressez le pad de clavier approprié pour sélectionner la note que vous désirez ajuster.

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM], puis le bouton [F1 (SYS)].
   L'écran de sélection des réglages de système apparaît.
2. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour accéder à l'écran des éléments 1--4.
3. Pressez le bouton [F1 (SND)].
   Un des écrans de configuration pour SOUND, FX SW et TUNE apparaît.
4. Pressez le bouton [F2 (TUNE)].
   L'écran "SYSTEM: TUNE" apparaît.
5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲ / ▼)] pour amener le curseur sur "SCALE TUNE [**]."



   (** indique le nom de la note)
6. Pressez le pad de clavier associé à la note que vous désirez accorder.

Les astérisques sont remplacés par le nom de la note que vous avez pressée.

7. Choisissez une valeur avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].

Plage : -64– +63 (en centièmes de demi-ton)
Type de paramètre : Paramètre sauvegardé

Exemple de réglage : gamme arabe

La fonction Scale Tune vous permet d'utiliser différents tempéraments de musiques ethniques. Voici celui correspondant à celui de la gamme arabe.

- C -6
- C# +45
- D -2
- Eb -12
- E -51
- F -8
- F# +43
- G -4
- G# +47
- A 0
- Bb -10
- B -49

Réglages concernant l'affichage et les contrôleurs

* *Il n'est pas possible d'accéder à cet écran de configuration tant qu'un pattern ou un morceau est reproduit.*

Réglage du contraste de l'afficheur (LCD CONTRAST)

Ajuste le contraste (la brillance) de l'afficheur. Augmenter cette valeur augmente le contraste de l'afficheur.

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM], puis le bouton [F1 (SYS)]. L'écran de sélection des réglages de système apparaît.
2. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour accéder à l'écran des éléments 1--4.
3. Pressez le bouton [F2 (LCD)].
4. Pressez le bouton [F1 (LCD)].



L'écran "SYSTEM: LCD" apparaît.

5. Choisissez une valeur avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].

Plage : 1–16
Type de paramètre : Paramètre sauvegardé

Changement de la dynamique produite par le jeu sur les pads de clavier (PAD VELOCITY)

Lorsque vous utilisez les pads de clavier pour jouer, toutes les notes sont produites avec la même dynamique (force). Ce réglage détermine quelle est la dynamique qui sera employée. Quand cette valeur est augmentée, les notes jouées depuis un pad de clavier le seront plus fortement.

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM], puis le bouton [F1 (SYS)]. L'écran de sélection des réglages de système apparaît.
2. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour accéder à l'écran des éléments 1--4.
3. Pressez le bouton [F2 (LCD)].
4. Pressez le bouton [F2 (CTRL)].
   L'écran "SYSTEM: CONTROL" apparaît.
5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour amener le curseur sur "PAD VELOCITY."



6. Choisissez une valeur avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].

Plage : 1–127
Type de paramètre : Paramètre sauvegardé

Réglage de la pédale (PEDAL ASSIGN)

Détermine la fonction des pédales commutateurs connectées en prise PEDAL.

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM], puis le bouton [F1 (SYS)]. L'écran de sélection des réglages de système apparaît.
2. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour accéder à l'écran des éléments 1--4.
3. Pressez le bouton [F2 (LCD)].
4. Pressez le bouton [F2 (CTRL)].
   L'écran "SYSTEM: CONTROL" apparaît.
5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour amener le curseur sur "PEDAL ASSIGN."



6. Choisissez une valeur avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].

Réglages possibles:

- HOLD: La pédale agira comme pédale de sustain ou pédale forte.
- PTN-I: (Pattern Increment) Avec la fonction Pattern Call (p.37) réglée sur ON, les patterns du pattern set actuellement sélectionné seront successivement appelés.
- TAP: La pédale agira comme le bouton TAP.
- R-TPS: La pédale agira comme le bouton TRANSPOSE.
- PLAY: La pédale agira comme le bouton PLAY / STOP.
- SOSTE: La pédale agira comme pédale de sostenuto.

Type de paramètre : Paramètre sauvegardé

Réglage de la polarité de la pédale (PEDAL POLARITY)

Détermine la polarité de la pédale.

Si vous utilisez une pédale à polarité inversée (c'est-à-dire que la pédale fonctionne d'une façon opposée à ce que vous espériez), sélectionnez REVERSE.

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM], puis le bouton [F1 (SYS)].
   L'écran de sélection des réglages de système apparaît.
2. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour accéder à l'écran des éléments 1--4.
3. Pressez le bouton [F2 (LCD)].
4. Pressez le bouton [F2 (CTRL)].
   L'écran "SYSTEM: CONTROL" apparaît.
5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour amener le curseur sur "POLARITY."



6. Choisissez une valeur avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC/DEC].

Plage : STANDARD, REVERSE
Type de paramètre : Paramètre sauvegardé

Détermination de l'effet pour lequel le sélecteur GRAB est utilisé (GRAB SW)

Ce paramètre sert à spécifier laquelle des fonctions REVERB, DELAY et Multi-Effect sera commutée On/Off par le sélecteur GRAB.

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM], puis le bouton [F1 (SYS)].
   L'écran de sélection des réglages de système apparaît.
2. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour accéder à l'écran des éléments 1--4.
3. Pressez le bouton [F2 (LCD)].
4. Pressez le bouton [F3 (GRAB)].
   L'écran "SYSTEM: GRAB" apparaît.
5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour amener le curseur sur l'effet désiré.



6. Réglez le paramètre sur ON pour activer le sélecteur GRAB et sur OFF pour le désactiver.
7. Utiliser le sélecteur [GRAB] commutera On/Off l'effet.

Plage : OFF, ON
Type de paramètre : Paramètre sauvegardé

* *Si l'utilisation du sélecteur GRAB ne commute pas On/Off l'effet, vérifiez les points suivants:*

- Le commutateur MASTER est-il sur OFF pour l'effet? (P. 42, P. 44, P. 46)
- Le niveau d'envoi (SEND LEVEL) pour la partie est-il trop bas (P. 42, P. 44) ou le commutateur n'est-il pas sur OFF? (P. 46)
- L'action du sélecteur est-elle difficile à identifier parce que l'effet est déjà configuré? (P. 42 - P. 61)

Réglages relatifs au séquenceur

* *Il n'est pas possible de passer dans ces écrans de configuration tant qu'un pattern ou un morceau est reproduit.*

Réglage du volume du métronome (Metronome Level)

Fixe le volume du métronome. Augmenter ce réglage augmentera le volume.

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM] puis le bouton [F1 (SYS)]. L'écran de sélection des réglages de système apparaît.
2. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour accéder à l'écran des éléments 1--4.
3. Pressez le bouton [F3 (SEQ)]. Un des écrans de configuration SYSTEM: SEQ est affiché.
4. Pressez le bouton [F1 (PRM1)].
5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour amener le curseur sur "METRONOME LEVEL".



6. Spécifiez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

Plage : 0–127
Type de paramètre : Paramètre sauvegardé

Calcul automatique de l'octet de vérification ou checksum (Auto Checksum)

Cela permet de déterminer si l'octet de vérification (checksum) sera calculé automatiquement ou non lorsque vous utiliserez la page Microscope pour programmer un message exclusif. Avec les réglages d'usine, ce paramètre est sur ON. Si vous ne désirez pas ce calcul automatique, réglez ce paramètre sur OFF

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM] puis le bouton [F1 (SYS)]. L'écran de sélection des réglages de système apparaît.
2. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour accéder à l'écran des éléments 1--4.
3. Pressez le bouton [F3 (SEQ)]. Un des écrans de configuration SYSTEM: SEQ est affiché.
4. Pressez le bouton [F1 (PRM1)].
5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour amener le curseur sur "AUTO CHECKSUM."



6. Spécifiez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

Plage : OFF, ON
Type de paramètre : Paramètre sauvegardé

Réglages de synchronisation (SYNC MODE)

Détermine comment le séquenceur interne fonctionnera et comment les messages d'horloge MIDI seront transmis et reçus.

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM] puis le bouton [F1 (SYS)]. L'écran de sélection des réglages de système apparaît.
2. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour accéder à l'écran des éléments 1--4.
3. Pressez le bouton [F3 (SEQ)]. Un des écrans de configuration SYSTEM: SEQ est affiché.
4. Pressez le bouton [F2 (PRM2)].
5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour amener le curseur sur "SYNC MODE."



6. Spécifiez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

Réglages possibles:

- INT:
  Le séquenceur interne se synchronisera sur l'horloge de tempo interne et transmettra les messages MIDI d'horloge. Tout message MIDI d'horloge reçu d'un appareil externe sera ignoré.
- REMOTE:
  Le fonctionnement sera essentiellement le même qu'avec INT. Toutefois, les messages start / stop reçus d'un appareil MIDI externe piloteront la reproduction / l'arrêt du séquenceur interne.
- SLAVE:
  Le séquenceur interne se synchronisera sur les messages d'horloge MIDI reçus d'un appareil externe. Si aucun message d'horloge MIDI n'est reçu, la reproduction de pattern / morceau ne se produira pas même si vous

pressez le bouton [PLAY].

* *Avec un réglage "SLAVE," l'indicateur SLAVE de la façade est allumé.*

Type de paramètre : Paramètre sauvegardé

Transmission des messages de synchronisation (Sync Out)

Détermine si les messages MIDI relatifs à la synchronisation seront ou non transmis.
Avec un réglage ON, les messages suivants seront transmis par la prise MIDI OUT.

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM] puis le bouton [F1 (SYS)].
   L'écran de sélection des réglages de système apparaît.
2. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour accéder à l'écran des éléments 1--4.
3. Pressez le bouton [F3 (SEQ)].
   Un des écrans de configuration SYSTEM: SEQ est affiché.
4. Pressez le bouton [F2 (PRM2)].
5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour amener le curseur sur "SYNC OUT."



6. Spécifiez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC/DEC].

Plage : OFF, ON

- Coupe d'horloge : F8
- Démarrage : FA
- Reprise : FB
- Arrêt : FC
- Pointeur de position dans le morceau : F2

Type de paramètre : Paramètre sauvegardé

Synchronisation des arpèges sur le pattern (Arpeggio Sync)

Vous pouvez spécifier si les arpèges seront ou non synchronisés avec la reproduction du pattern. Si vous ne désirez pas que les arpèges soient synchronisés avec la reproduction du pattern, réglez ce paramètre sur OFF.

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM] puis le bouton [F1 (SYS)].
   L'écran de sélection des réglages de système apparaît.
2. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour accéder à l'écran des éléments 1--4.
3. Pressez le bouton [F3 (SEQ)].
   Un des écrans de configuration SYSTEM: SEQ est affiché.
4. Pressez le bouton [F2 (PRM2)].
5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour amener le curseur sur "ARPEGGIO SYNC."



6. Spécifiez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC/DEC].

Plage : OFF, ON

Type de paramètre : Paramètre sauvegardé

Pour faire reproduire des morceaux en boucle (Song Loop Mode)

Détermine comment les morceaux seront reproduits. Vous pouvez faire reproduire successivement en boucle le même morceau ou faire jouer à la suite tous les morceaux

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM] puis le bouton [F1 (SYS)].
   L'écran de sélection des réglages de système apparaît.
2. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour accéder à l'écran des éléments 1--4.
3. Pressez le bouton [F3 (SEQ)].
   Un des écrans de configuration SYSTEM: SEQ est affiché.
4. Pressez le bouton [F3 (PRM3)].
5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour amener le curseur sur "SONG LOOP MODE."



6. Spécifiez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC/DEC].

Réglages possibles:

- OFF :
  C'est le mode de reproduction normal. Le morceau actuellement sélectionné ne sera reproduit qu'une fois.
- LOOP 1 :
  Le morceau actuellement sélectionné sera reproduit répétitivement.
- LOOP 2 :
  Tous les morceaux seront reproduits à la suite.

* *Si vous sélectionnez LOOP2 pour faire reproduire un morceau, nous vous recommandons qu'un pattern coupant toutes les parties (un pattern silencieux) soit inséré à la fin du morceau pour les morceaux s'enchaînent sans à coup.*

Type de paramètre : Paramètre sauvegardé

Réglage du mode de reproduction de morceau (Song Play Mode)

Détermine si les paramètres de configuration du pattern seront ou non rechargés lorsque vous vous déplacerez au prochain maillon du morceau.

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM] puis le bouton [F1 (SYS)]. L'écran de sélection des réglages de système apparaît.
2. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour accéder à l'écran des éléments 1--4.
3. Pressez le bouton [F3 (SEQ)]. Un des écrans de configuration SYSTEM: SEQ est affiché.
4. Pressez le bouton [F3 (PRM3)].
5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour amener le curseur sur "SONG PLAY MODE."



6. Spécifiez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

Plage :

- MODE 1:
  Lorsque le même pattern est joué plusieurs fois à la suite, les paramètres de configuration se rechargent chaque fois que vous vous déplacez vers le prochain maillon.
- MODE2:
  Lorsque le même pattern est joué plusieurs fois à la suite, les réglages de neutralisation et de modification en temps réel qui ont été faits restent actifs.

Type de paramètre : Paramètre sauvegardé

Choix de l'instant de déclenchement pour la reproduction RPS (RPS Trigger Qtz)

Quand vous utilisez la fonction RPS alors qu'un pattern est reproduit, la reproduction du pattern et de la phrase peuvent être décalées, selon le moment où vous pressez le pad de clavier. Avec la MC-307, vous pouvez spécifier l'instant de déclenchement de la phrase, aussi la reproduction se fera-t-elle en parfaite synchronisation avec le pattern.

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM] puis le bouton [F1 (SYS)]. L'écran de sélection des réglages de système apparaît.
2. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour accéder à l'écran des éléments 1--4.
3. Pressez le bouton [F3 (SEQ)]. Un des écrans de configuration SYSTEM: SEQ est affiché.
4. Pressez le bouton [F3 (PRM3)].
5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour amener le curseur sur "RPS TRIGGER QTZ."



6. Spécifiez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

Plage : REAL, ♩, ♪, 𝅘𝅥𝅯 MES

- REAL:
  La phrase jouera immédiatement, dès que vous presserez le pad de clavier.
- ♩, ♪, 𝅘𝅥𝅯 :
  Le pattern sera divisé selon l'unité de note sélectionnée, et quand vous presserez le pad de clavier, la phrase commencera au début de l'unité de note suivante.
- MES:
  Le pattern sera divisé en unité d'une mesure et lorsque vous presserez le pad de clavier, la phrase commencera au début de la mesure suivante.

* *Excepté quand ce paramètre est réglé sur REAL, presser le pad de clavier légèrement avant l'instant réellement voulu pour le déclenchement vous aidera à bien synchroniser la phrase avec le pattern.*

* *Si le pattern est arrêté, la phrase sera reproduite immédiatement, quels que soient ses réglages.*

Type de paramètre : Paramètre sauvegardé

Emploi du bouton RHYTHM PART VIEW comme bouton MUTE CTRL part (RHY VIEW)

Il y a un bouton spécial "MUTE CTRL part" qui sert à enregistrer des informations concernant les procédures telles "commutation On / Off des boutons Mute", "changement de tempo", "messages exclusifs de système". Si désiré, vous pouvez faire les réglages pour que le bouton RHYTHM PART VIEW fonctionne comme bouton MUTE CTRL part.

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM] puis le bouton [F1 (SYS)].
   L'écran de sélection des réglages de système apparaît.
2. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour accéder à l'écran des éléments 1--4.
3. Pressez le bouton [F3 (SEQ)].
   Un des écrans de configuration SYSTEM: SEQ est affiché.
4. Pressez le bouton [F4 (PRM4)].
5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour amener le curseur sur "RHY VIEW."



6. Spécifiez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

Plage :

- NORMAL:
  Le bouton fonctionne comme bouton RHYTHM PART VIEW.
- MUTE CTRL:
  Le bouton fonctionne comme bouton MUTE CTRL.

* *Dans le cas du mode Microscope (p.72) et de l'édition de pattern (p.76, ce bouton fonctionne toujours comme bouton MUTE CTRL quel que soit ce réglage.*

Type de paramètre : Paramètre sauvegardé

Commutation de Tap Tempo (Tap Sw)

Détermine si [TAP] peut être utilisé ou non pour modifier le tempo. Avec un réglage OFF, il n'est pas possible d'utiliser [TAP] pour modifier le tempo.

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM] puis le bouton [F1 (SYS)].
   L'écran de sélection des réglages de système apparaît.
2. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour accéder à l'écran des éléments 1--4.
3. Pressez le bouton [F3 (SEQ)].
   Un des écrans de configuration SYSTEM: SEQ est affiché.
4. Pressez le bouton [F4 (PRM4)].
5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour amener le curseur sur "TAP SW."



6. Spécifiez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

Plage: OFF, ON

Type de paramètre : Paramètre sauvegardé

Choix de la résolution du Tap Tempo (Tap Resolution)

Détermine la valeur de note de base qui sera utilisée quand le bouton servira à modifier le tempo. Quand vous pressez le bouton TAP, le tempo sera changé selon des intervalles correspondant à la valeur de note spécifiée.

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM] puis le bouton [F1 (SYS)].
   L'écran de sélection des réglages de système apparaît.
2. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour accéder à l'écran des éléments 1--4.
3. Pressez le bouton [F3 (SEQ)].
   Un des écrans de configuration SYSTEM: SEQ est affiché.
4. Pressez le bouton [F4 (PRM4)].
5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour amener le curseur sur "TAP RESOLUTION."



6. Spécifiez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

Plage : ♪ , ♩

Type de paramètre : Paramètre sauvegardé

Réglages relatifs au MIDI

* *Il n'est pas possible de passer dans ces écrans de configuration tant qu'un pattern ou un morceau est reproduit.*

Emploi d'un clavier MIDI externe à la place des pads de clavier (Remote Keyboard)

Un clavier MIDI externe peut être utilisé à la place des pads de clavier de la MC-307.

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM] puis le bouton [F1 (SYS)]. L'écran de sélection des réglages de système apparaît.
2. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour accéder à l'écran des éléments 1--4.
3. Pressez le bouton [F4 (MIDI)].
4. Pressez le bouton [F1 (CMN)].
   Si l'écran suivant ne s'affiche pas, utilisez [F4 (▲)] pour le faire apparaître.
5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour amener le curseur sur "REMOTE KEYBOARD."



6. Spécifiez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

Plage : OFF, ON

Ce paramètre est réglé sur ON en usine, ce qui permet au patch de la partie sélectionnée sur la MC-307 d'être reproduit quels que soient les canaux de transmission du clavier MIDI externe.

Réglez-le sur OFF pour piloter la MC-307 depuis un séquenceur externe, en tant que générateur de sons multitimbral à 8 parties. Les patches peuvent être joués partie par partie, en fonction du canal utilisé pour envoyer les données MIDI depuis le séquenceur externe.

Vous pouvez également régler ce paramètre sur OFF si vous désirez que des messages de note qui sont reçus sur le canal spécifique de contrôle d'arpège ou de contrôle de RPS pilotent les arpèges ou le RPS.

- Pour déterminer le canal qui pilotera les arpèges, référez-vous à "Choix du canal qui contrôlera les arpèges (ARPEGGIO CTRL CH)" (p.124)
- Pour déterminer le canal qui pilotera le RPS, référez-vous à "Choix du canal qui contrôlera le RPS (RPS CTRL CH)" (p.124)

Type de paramètre : Paramètre sauvegardé

Identification d'appareils de même modèle (DEVICE ID)

Cette fonction sert à mettre en place un numéro d'identification d'unité (Device ID) utilisé dans les messages exclusifs de la MC-307.

Un message exclusif ne peut être reçu que si le numéro d'unité qu'il contient correspond au numéro d'identification d'unité réglé sur l'équipement MIDI qui le reçoit.

Utiliser cette fonction permet à différents messages exclusifs d'être reçus par plusieurs MC-307 simultanément.

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM] puis le bouton [F1 (SYS)]. L'écran de sélection des réglages de système apparaît.
2. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour accéder à l'écran des éléments 1--4.
3. Pressez le bouton [F4 (MIDI)].
4. Pressez le bouton [F1 (CMN)].
   Si l'écran suivant ne s'affiche pas, utilisez [F3 (▼)][F4 (▲)] pour le faire apparaître.
5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour amener le curseur sur "DEVICE ID."



6. Spécifiez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

Plage : 17–32

Type de paramètre : Paramètre sauvegardé

* *Le message de sauvegarde globale ou bulk dump (un des messages exclusif est envoyé avec le numéro d'identification d'unité déterminé dans la procédure ci-dessus.*

Renvoi par la prise MIDI OUT (THRU) de messages reçus en MIDI IN

Quand cette fonction est réglée sur ON, les messages MIDI reçus par le connecteur MIDI IN sont retransmis sans changement par la MIDI OUT (le connecteur MIDI OUT peut donc servir de connecteur MIDI THRU).

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM] puis le bouton [F1 (SYS)]. L'écran de sélection des réglages de système apparaît.
2. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour accéder à l'écran des éléments 1--4.
3. Pressez le bouton [F4 (MIDI)].

4. Pressez le bouton [F1 (CMN)].
   Si l'écran suivant ne s'affiche pas, utilisez [F4 (▲)] pour le faire apparaître.

5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour amener le curseur sur "THRU."



6. Spécifiez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

Plage : OFF, ON

Type de paramètre : Paramètre sauvegardé

Choix du canal qui contrôlera les arpèges (ARPEGGIO CTRL CH)

Si le commutateur de clavier externe (Remote Keyboard) est réglé sur OFF (c'est-à-dire si le système est réglé pour recevoir des données d'un clavier MIDI externe si elles sont sur les bons canaux MIDI), cette procédure détermine quel canal de l'équipement MIDI externe servira comme source des informations de note pour contrôler les arpèges.

Lorsque les messages de note du canal spécifié sont reçus d'un appareil externe, un arpège est généré, basé sur ces notes, et reproduit par la partie actuellement active. Avec les réglages d'usine, le réglage est 16.

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM] puis le bouton [F1 (SYS)].
   L'écran de sélection des réglages de système apparaît.

2. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour accéder à l'écran des éléments 1--4.

3. Pressez le bouton [F4 (MIDI)].

4. Pressez le bouton [F1 (CMN)].
   Si l'écran suivant ne s'affiche pas, utilisez [F3 (▼)]pour le faire apparaître.

5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour amener le curseur sur "ARPEGGIO CTRL CH."



6. Spécifiez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

Plage : OFF, 1–16

Type de paramètre : Paramètre sauvegardé

- Référez-vous à la reproduction d'arpège par la MC-307 à l'aide d'un clavier MIDI externe (p.134)

* *Si le commutateur Remote Keyboard est réglé sur "ON", vous pouvez faire reproduire des arpèges par la partie active en activant simplement l'arpégiateur.*

Choix du canal qui contrôlera le RPS (RPS Ctrl Ch)

Détermine le canal utilisé par les messages de note reçus d'un appareil MIDI externe pour piloter le RPS quand Remote Kbd est sur OFF. Quand les messages de note du canal spécifié sont reçus d'un appareil externe, le RPS joue.
Avec les réglages d'usine, le réglage est "15".

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM] puis le bouton [F1 (SYS)].
   L'écran de sélection des réglages de système apparaît.

2. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour accéder à l'écran des éléments 1--4.

3. Pressez le bouton [F4 (MIDI)].

4. Pressez le bouton [F1 (CMN)].
   Si l'écran suivant ne s'affiche pas, utilisez [F3 (▼)]pour le faire apparaître.

5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour amener le curseur sur "RPS CONTROL CH."



6. Spécifiez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

Plage : OFF, 1–16

Type de paramètre : Paramètre sauvegardé

- Référez-vous à "Reproduction RPS sur la MC-307 à l'aide d'un clavier MIDI externe" (p. 133).

* *Si le commutateur Remote Keyboard est réglé sur "ON", ce réglage est ignoré.*

Choix de la façon dont les données des commandes sont transmises (EDIT TX/RX)

Cela détermine le type de message MIDI qui sera utilisé pour communiquer à des appareils externes les déplacements des commandes de la façade. Avec les réglages d'usine, ce paramètre est réglé sur MODE1.

Lors de la transmission / réception de messages MIDI correspondant aux mouvements des commandes en MODE2, seules les données de changement de commande qui peuvent être interprétées par les trois appareils MC-307, MC-505, et JX-305 seront transmises.

Lorsque vous transmettez / recevez des données entre ces trois appareils, il est préférable d'utiliser le MODE2.

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM] puis le bouton [F1 (SYS)]. L'écran de sélection pour les réglages de système apparaît.
2. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour accéder à l'écran des éléments 1--4.
3. Pressez le bouton [F4 (MIDI)].
4. Pressez le bouton [F1 (CMN)].
   Si l'écran suivant ne s'affiche pas, utilisez [F3 (▼)] pour le faire apparaître.
5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲ / ▼)] pour amener le curseur sur "EDIT TX / RX".



6. Spécifiez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

* *Si vous désirez connaître l'assignation des numéros de contrôleur pour chaque commande/curseur en MODE1 et MODE2, référez-vous à la "Liste des patterns RPS" (p.176).*

Range: MODE1, MODE2

- MODE1: les données de commande / curseur seront transmises et reçues sous forme de messages de changement de contrôleur et de messages exclusifs.
- MODE2: les données de commande / curseur seront transmises et reçues sous forme de messages de changement de contrôleur. La quantité de données sera inférieure à celle émise en MODE1.

* *Les sections REVERB, DELAY et M-FX verront également leurs réglages transmis sous forme de messages exclusifs, quel que soit le mode.*

* *Avec MODE1, certains changements de contrôleur seront automatiquement convertis en messages exclusifs pour la transmission. Aussi, lorsqu'un tel message exclusif converti est reçu, il est automatiquement reconverti en changement de contrôleur à l'intérieur de la MC-307.*

* *Si vous désirez que la MC-307 reçoive des messages MIDI qui ont été transmis par les commandes/curseurs d'un appareil externe (puis renvoyés à la MC-307), vous devez sélectionner le même EDIT TXRX que celui sous lequel les données ont été à l'origine transmises. Si le réglage est différent, les messages MIDI ne seront pas correctement reçus.*

Type de paramètre : Paramètre sauvegardé

Réglage du mode de réception pour chaque partie (MIDI RX SW)

Pour chaque partie R-7, vous pouvez déterminer si les messages MIDI arrivant en MIDI IN seront ou non interprétés.

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM] puis le bouton [F1 (SYS)]. L'écran de sélection pour les réglages de système apparaît.
2. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour accéder à l'écran des éléments 1--4.
3. Pressez le bouton [F4 (MIDI)].
4. Pressez le bouton [F2 (TXRX)].
   Si l'écran suivant ne s'affiche pas, utilisez [F4 (▲)] pour le faire apparaître.



Utilisez le bouton [PART SELECT] et les boutons PART pour sélectionner la partie dont vous désirez modifier les réglages.

5. Pressez le bouton [PART SELECT].
6. Pressez le bouton PART, [R], [1] à [7] correspondant à la partie pour laquelle le paramètre doit être changé.
7. Spécifiez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

   La liste au bas de l'afficheur indique les réglages pour chaque partie. Les parties R et 1 à 7 sont représentées de gauche à droite à la suite, et "+" indique la réception des données MIDI, tandis que "-" indique leur non-réception.

Plage : OFF (_), ON (+)

Avec un réglage OFF, la partie ainsi réglée ne peut pas être pilotée par un appareil MIDI externe.

Type de paramètre : Paramètre sauvegardé

Suppression de la liaison entre pads de clavier et générateur de sons interne (LOCAL TX SW)

Vous pouvez déterminer comment les messages MIDI de la section de commande (les pads de clavier, commandes, pédales, etc.) seront envoyés à chaque partie [R], [1] à [7]. Utilisez le bouton [PART SELECT] et les boutons PART pour sélectionner la partie dont vous désirez modifier les réglages.

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM] puis le bouton [F1 (SYS)]. L'écran de sélection pour les réglages de système apparaît.
2. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour accéder à l'écran des paramètres 1--4.
3. Pressez le bouton [F4 (MIDI)].
4. Pressez le bouton [F2 (TXRX)].
   Si l'écran suivant ne s'affiche pas, utilisez [F3 (▼)][F4 (▲)] pour le faire apparaître.



5. Pressez le bouton [PART SELECT].
6. Pressez le bouton PART, [R], [1] à [7] correspondant à la partie pour laquelle le paramètre doit être changé.
7. Spécifiez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

La liste au bas de l'afficheur indique les réglages pour chaque partie. Les parties R et 1 à 7 sont représentées de gauche à droite à la suite, et "I" indique la transmission vers le générateur de sons interne seulement, tandis que "E" indique la transmission vers la prise MIDI OUT seulement.

Réglages possibles:

- INT (I): Les messages de la section de commande seront transmis uniquement au générateur de son interne.
- EXT (E): Les messages de la section de commande seront transmis uniquement à la prise MIDI OUT.
- BOTH (B):Les messages de la section de commande seront transmis à la fois au générateur de sons interne et à la prise MIDI OUT.

Type de paramètre : Paramètre sauvegardé

Réglages de réception pour chaque type de message

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM] puis le bouton [F1 (SYS)]. L'écran de sélection pour les réglages de système apparaît.
2. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour accéder à l'écran des éléments 1--4.
3. Pressez le bouton [F4 (MIDI)].
4. Pressez le bouton [F2 (TXRX)].
   Si l'écran suivant ne s'affiche pas, utilisez [F3 (▼)][F4 (▲)] pour le faire apparaître.



5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲ / ▼)] pour amener le curseur sur "RX. PROG CHANGE", "RX. BANK SELECT" ou "RX. SYSEX".
6. Spécifiez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

Réglages possibles:

- **RX.PROG CHANGE** (Commutateur de réception de changement de programme)
  Détermine si chaque partie recevra ou non les messages de changement de programme. Quand le réglage est OFF, les changements de programme ne sont pas interprétés.
  Plage : OFF, ON
- **RX.BANK SELECT** (Commutateur de réception de sélection de banque)
  Détermine si chaque partie recevra ou non les messages de sélection de banque. Quand le réglage est OFF, les messages de sélection de banque ne sont pas interprétés.
  Plage : OFF, ON
- **RX.SYSEX** (Commutateur de réception de messages exclusifs)
  Détermine si chaque partie recevra ou non les messages exclusifs. Quand le réglage est OFF, les messages exclusifs ne sont pas interprétés.
  Plage : OFF, ON

Type de paramètre : Paramètre sauvegardé

Réglages de transmission pour chaque type de message MIDI

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM] puis le bouton [F1 (SYS)].
   L'écran de sélection pour les réglages de système apparaît.
2. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour accéder à l'écran des paramètres 1--4.
3. Pressez le bouton [F4 (MIDI)].
4. Pressez le bouton [F2 (TXRX)].
   Si l'écran suivant ne s'affiche pas, utilisez [F3 (▼)][F4 (▲)] pour le faire apparaître.



5. Utilisez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour amener le curseur sur "TX. PROG CHANGE", "TX. BANK SELECT" ou "TX. ACTIVE SENSING".
6. Spécifiez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

Réglages possibles:

- **TX.PROG CHANGE** (Commutateur de transmission de changement de programme)
  Détermine si les messages de changement de programme seront ou non transmis par la prise MIDI OUT lorsque l'on change le patch d'une partie. Quand le réglage est OFF, les changements de programme ne sont pas transmis.
  Plage : OFF, ON
- **TX.BANK SELECT** (Commutateur de transmission sélection de banque)
  Détermine si les messages de sélection de banque seront ou non transmis par la prise MIDI OUT lorsque l'on change le patch d'une partie. Quand le réglage est OFF, les messages de sélection de banque ne sont pas transmis.
  Plage : OFF, ON
- **TX ACTIVE SENSING** (Commutateur de transmission d'Active Sensing)
  Détermine si les messages d'Active Sensing (test de liaison) seront ou non transmis par la prise MIDI OUT. Quand le réglage est OFF, ces messages ne sont pas transmis.
  Plage : OFF, ON

Type de paramètre : Paramètre sauvegardé

Réglages de transmission de la partie de contrôle de neutralisation (Mute Control Part)

Les réglages de la partie de contrôle de neutralisation (Mute Control Part) peuvent être transmis vers la source sonore interne (I), vers le connecteur MIDI OUT (E) ou vers les deux (B).

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM] puis le bouton [F1 (SYS)].
   L'écran de sélection pour les réglages de système apparaît.
2. Pressez le bouton [CURSOR (▲)] pour accéder à l'écran des paramètres 1--4.
3. Pressez le bouton [F4 (MIDI)].
4. Pressez le bouton [F2 (TXRX)].
   Si l'écran suivant ne s'affiche pas, utilisez [F3 (▼)][F4 (▲)] pour le faire apparaître.



5. Spécifiez une valeur à l'aide de la molette [VALUE] ou des boutons [INC / DEC].

Réglages d'arpégiateur

Voir p.31 pour une description détaillée de l'arpégiateur.

Réglages pour les ensembles RPS

Voir p.38 pour une description détaillée des ensembles RPS.

Réglage pour la fonction Play Quantize

Voir p.127 pour une description détaillée de la fonction Play Quantize.

Fonctions utilitaires (Utilities)

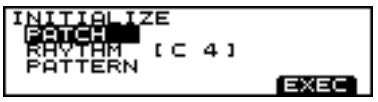
* *Il n'est pas possible d'accéder à ces écrans de configuration si un pattern ou un morceau est en cours de reproduction.*

Initialisation des patches, sons rythmiques et patterns (INITIALIZE)

Initialisation des patches et patterns

Procédure

1. Sélectionnez d'abord le patch ou le pattern à initialiser (P. 17, P. 21).
2. Pressez le bouton [SYSTEM].
3. Pressez le bouton [F2 (UTIL)].
4. Pressez le bouton [CURSOR (▲)].
   L'écran "1 INITIALIZE" apparaît.
5. Pressez le bouton [F1 (INIT)].
   L'écran de sélection de l'élément à initialiser apparaît.



6. Utilisez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour sélectionner "PATCH" ou "PATTERN," puis pressez le bouton [F4 (SEL)].
   Le message "ARE YOU SURE?" apparaît.
7. Pressez le bouton [F4 (EXEC)].

L'initialisation est accomplie.

Initialisation des sons rythmiques

Procédure

1. D'abord, sélectionnez l'ensemble rythmique contenant le son rythmique à initialiser (P. 21).
2. Pressez le bouton [SYSTEM].
3. Pressez le bouton [F2 (UTIL)].
4. Pressez le bouton [CURSOR (▲)].
   L'écran "1 INITIALIZE" apparaît.
5. Pressez le bouton [F1 (INIT)].
   L'écran de sélection de l'élément à initialiser apparaît.
6. Utilisez les boutons [CURSOR (▲/▼)] pour sélectionner "RHYTHM".
7. Pressez [OCT (-/+)] pour réglez la tessiture, puis pressez un des pads [1] à [16] pour sélectionner la touche à initialiser.
8. Pressez le bouton [F4 (OK)].
   Le message "ARE YOU SURE?" apparaît.
9. Pressez le bouton [F4 (EXEC)].

L'initialisation est accomplie.

Copie de sons de patch et de sons rythmiques (COPY)

Cette fonction duplique les sons de patch et les sons rythmiques associés aux touches.

Procédure

1. Sélectionnez le patch ou le kit rythmique de destination (référez-vous à Sélection d'un patch / kit rythmique (p. 21)).
2. Pressez le bouton [SYSTEM].
3. Pressez le bouton [F2 (UTIL)].
4. Pressez le bouton [CURSOR (up)].
   L'écran "2 COPY" apparaît.
5. Pressez le bouton [F2 (COPY)].
   L'écran "PATCH TONE COPY" apparaît si une partie de [1] à [7] est sélectionnée alors que c'est celle intitulée "RHYTHM TONE COPY" qui apparaît si la partie [R] est sélectionnée.
6. En écran "PATCH TONE COPY", sélectionnez les patches et sons de patch source de la copie (ligne supérieure) et destination de la copie (ligne inférieure). En écran "RHYTHM TONE COPY", sélectionnez les numéros de kits rythmiques et numéros de sons rythmique source de la copie (ligne supérieure) et destination de la copie (ligne inférieure).
7. Pressez le bouton [F4 (OK)].
   Le message "ARE YOU SURE?" apparaît.
8. Pressez le bouton [F4 (EXEC)].

La copie est accomplie.

Sauvegarde de données dans un séquenceur externe (BULK DUMP)

La MC-307 peut sauvegarder les données du pattern ou patch actuellement sélectionné d'une façon globale dans un appareil externe. Cela s'appelle la procédure de sauvegarde globale ou Bulk Dump. En utilisant cette fonction, vous pouvez sauvegarder les données de la MC-307 dans un séquenceur MIDI externe (telq ue le MC-80 Roland) ayant un lecteur de disquette ou échanger des données entre deux MC-307.

* *Passer en écran de réception de données pour la fonction BULK DUMP efface le contenu du pattern actuellement édité. Si un pattern n'a pas été sauvegardé, veillez à le sauvegarder avant de lancer la procédure BULK DUMP.*

* *La MC-307 peut recevoir des données Bulk Dump de la MC-505. A l'opposé, la MC-505 peuvent ne pas pouvoir recevoir les bulk dumps de la MC-307 en raison des différences dans le nombre de patches de ces appareils.*

Enregistrement des données d'un pattern dans un séquenceur externe

D'abord, reliez la prise MIDI OUT de la MC-307 à la prise MIDI IN du séquenceur MIDI externe (tel que le MC-80 Roland) via un câble MIDI.

Procédure

Sélectionnez le pattern à sauvegarder.

1. Pressez le bouton [PTN].
2. Sélectionnez le pattern à l'aide de la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].
3. Pressez le bouton [SYSTEM], puis le bouton [F2 (UTIL)].
4. Pressez le bouton [CURSOR (▲)].
   L'écran contenant la ligne "3 BULK DUMP" apparaît.
5. Pressez le bouton [F3 (BULK)].
6. Pressez le bouton [F1 (TX)].
   L'écran "BULK DUMP" apparaît.
7. Utilisez les boutons [CURSOR (▲ / ▼)] pour sélectionner le type de données à transmettre.

Réglages possibles:

- SETUP: les paramètres de configuration de toutes les parties du pattern actuellement sélectionné seront transmise.
- SETUP&PATCH: en plus des éléments transmis par SETUP, les données des patches (kits rythmiques) de toutes les parties du pattern actuellement sélectionné seront transmises.
- PATCH & PATTERN: en plus du contenu transmis par SETUP&PATCH, les données musicales du pattern actuellement sélectionné seront transmises.

8. Lancez l'enregistrement en temps réel sur le séquenceur externe.
9. Pressez le bouton [F4 (SEL)].
   Le message "ARE YOU SURE?" apparaît.
   Le système passe en mode d'attente de procédure BULK DUMP.
10. Pressez le bouton [F4 (EXEC)] sur la MC-307.
    Les données de sauvegarde sont transmises par la prise MIDI OUT.

    Une fois la transmission des données terminée, l'affichage retourne à l'écran de reproduction de pattern.
11. Stoppez l'enregistrement sur le séquenceur MIDI externe.

* *Les données de sauvegarde bulk dump sont transmises avec un numéro d'identification d'unité (Device ID Number) qui est celui choisi dans la procédure de réglage de numéro d'identification d'unité (P. 123).*

Restauration dans la MC-307 de données de pattern stockées dans un séquenceur MIDI

Suivez les étapes ci-dessous pour renvoyer les données de sauvegarde bulk dump dans la MC-307.

D'abord reliez la prise MIDI IN de la MC-307 à la prise MIDI OUT du séquenceur MIDI externe via un câble MIDI.

- La MC-307 ne sauvegarde pas automatiquement les données reçues par cette procédure. Veillez à sauvegarder les données dont vous aurez besoin dans le futur en utilisant la procédure de sauvegarde.
- Lorsque vous désirez recevoir des données, pressez le bouton [PATTERN] pour programmer le mode Pattern avant d'exécuter la procédure

Procédure

1. Pressez le bouton [PTN].
2. Sélectionnez le pattern à l'aide de la molette [VALUE] ou les boutons [INC / DEC].
   Les données sont renvoyées au pattern sélectionné par cette action.
3. Pressez le bouton [SYSTEM], puis le bouton [F2 (UTIL)].
4. Pressez le bouton [CURSOR (▲)].
   L'écran contenant la ligne "3 BULK DUMP" apparaît.
5. Pressez le bouton [F3 (BULK)].

6. Pressez le bouton [F2 (RX)].
   L'écran "BULK DUMP" apparaît. La MC-307 passe en mode de réception de données bulk dump.
7. Transmettez les données bulk dump depuis l'appareil externe. Les données sont reçues.
8. Lorsque la transmission depuis l'appareil externe est terminée, l'écran de reproduction de pattern apparaît.

* *Si vous désirez interrompre la réception, pressez [F4 (EXIT)].*

* *Une fois les données de configuration (SETUP) reçues, utilisez la procédure d'écriture de pattern pour sauvegarder la configuration en mémoire personnelle (Pattern user).*

* *Une fois les données SETUP&PATCH ou ALL reçues, utilisez la procédure d'écriture de patch pour sauvegarder les patches de toutes les parties dans des patches User disponibles. Utilisez la procédure de pattern pour sauvegarder la configuration (Setup) et les données musicales comme pattern User.*

Enregistrement de toutes les données de la MC-307 dans un séquenceur externe

Avant de commencer, reliez la prise MIDI OUT de la MC-307 à la prise MIDI IN du séquenceur MIDI externe via un câble MIDI.

NOTE

Environ 1,1 Moctet d'espace de stockage est nécessaire pour sauvegarder ces données. Vous devrez utiliser un séquenceur capable de stocker cette quantité de données. Le MC-80 Roalnd (janvier 2000) fait partie de ces séquenceurs.

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM] puis le bouton [F2 (UTIL)].
2. Pressez le bouton [CURSOR(▲)].
   L'écran "3 BULK DUMP" apparaît.
3. Pressez le bouton [F3 (BULK)].
4. Pressez le bouton [F3 (TXAL)].
   L'écran "BULK TX USER ALL" apparaît.
5. Lancez l'enregistrement en temps réel sur votre séquenceur MIDI externe.
6. Sur la MC-307, pressez [F4 (EXEC)].
   Toutes les données de la MC-307 seront transmises par la prises MIDI OUT.
   La transmission de donnée se termine en environ 9 minutes, et vous retournez à l'écran de reproduction de pattern.
7. Stoppez l'enregistrement sur votre séquenceur MIDI externe.

* *Les données sont transmises avec un numéro d'identification d'unité (Device ID Number) choisi par le réglage de numéro d'identification d'unité (P. 123).*

Restauration de toutes les données de la MC-307 depuis un séquenceur MIDI

Pour restaurer toutes les données d'une MC-307 préalablement sauvegardées dans un séquenceur, utilisez la procédure suivante.

D'abord reliez la prise MIDI IN de la MC-307 à la prise MIDI OUT du séquenceur MIDI externe via un câble MIDI.

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM] puis [F2 (UTIL)].
2. Pressez le bouton [CURSOR(▲)].
   L'écran "3 BULK DUMP" apparaît.
3. Pressez le bouton [F3 (BULK)].
4. Pressez le bouton [F4 (RX AL)]
   L'écran "BULK RECEIVE" apparaîtra. la MC-307 sera prêt à recevoir les données sauvegardées.
5. Transmettez les données sauvegardées depuis l'appareil externe.
6. Lorsque l'appareil externe a fini sa transmission de données, vous retournez à l'écran de reproduction de pattern.

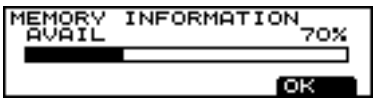
Contrôle de la quantité de mémoire interne non utilisée (MEMORY INFORMATION)

Vous pouvez contrôler la quantité de mémoire interne restant disponible.

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM].
2. Pressez le bouton [F2 (UTIL)].
3. Pressez le bouton [CURSOR (▲)].
   L'écran contenant la ligne"4 MEMORY INFORMATION" apparaît.
4. Pressez le bouton [F4 (INFO].

L'écran "MEMORY INFORMATION" apparaît.



Pressez [F4 (OK)] ou [EXIT] pour retourner à l'écran précédent.

Restauration des réglages d'usine (FACTORY RESET)

Cette procédure peut ramener tous les réglages de la MC-307 tels qu'à la sortie d'usine.
Précaution : Si des données importantes sont conservées dans la mémoire de la MC-307, sauvegardez-les dans un séquenceur MIDI externe ou autre appareil externe par une procédure bulk dump (p.129) avant d'exécuter la restauration des réglages d'usine.

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM].
   L'écran menu pour la configuration de système apparaît.
2. Pressez le bouton [F2 (UTIL)].
3. Pressez le bouton [CURSOR (▼)].
   L'écran contenant "5 FACTORY RESET" apparaît.
4. Pressez le bouton [F1 (FACT)].
   L'écran "FACTORY RESET" apparaît et le message "ARE YOU SURE?"s'affiche.



5. Pressez [F4 (EXEC)] pour exécuter la restauration des réglages d'usine.

Cela prend environ 6 minutes pour s'effectuer et le message "COMPLETED!" s'affiche une fois la procédure terminée.
Après un instant, l'écran de reproduction de pattern apparaît.

Ecriture en mémoire de patches et patterns (WRITE)

Cette procédure écrit en mémoire principale le résultat de vos éditions et enregistrements. Cela permet à des patches et patterns d'être stockés dans le système même après extinction.

* *Il n'est pas possible d'accéder à cet affichage de réglage si un pattern ou un morceau est en cours de reproduction. Référez-vous aux pages suivantes pour les procédures de sauvegarde utilisées pour les différents éléments.*

- **Patch**
  Référez-vous à Sauvegarde d'un patch (p.104).
- **Kit rythmique**
  Référez-vous à Sauvegarde d'un kit rythmique (p.1113).
- **Pattern**
  Référez-vous à Sauvegarde d'un pattern (p.83)
- **Morceau (Song)**
  Référez-vous à Sauvegarde d'un morceau (p.83)
- **Arpégiateur**
  Référez-vous à Sauvegarde des réglages d'arpégiateur (p.34)
- **Pattern set**
  Référez-vous à Sauvegarde d'un pattern set (p.38)
- **RPS Set**
  Référez-vous à Sauvegarde des réglages d'un RPS Set (p.41)

Annulation d'une procédure d'édition et d'enregistrement (Undo/Redo)

Il est possible d'annuler le résultat d'une édition (édition d'un pattern / morceau ou édition microscopique) ou d'une procédure d'enregistrement pour un morceau ou un pattern. Cela s'appelle l'annulation ou Undo. Il est également possible d'annuler une annulation, c'est-à-dire de restaurer les données comme avant annulation. Cela s'appelle la fonction "Refaire" ou "Redo".

* *Il n'est pas possible d'accéder à cette page de réglage si un pattern ou un morceau est en cours de reproduction.*

Procédure

1. Pressez le bouton [SYSTEM].
2. Pressez le bouton [F4 (UNDO)].
   L'élément sujet à l'annulation (UNDO) est affiché. Par exemple "UNDO MICROSCOPE" apparaît pour annuler une édition microscopique.
3. Pressez le bouton [F4 (EXEC)] pour exécuter cette fonction ou pressez le bouton [EXIT] pour annuler. Une fois terminé, le message "COMPLETED!" apparaît à l'écran et l'affichage revient à l'écran de sélection des réglages de système.

* *UNDO peut être exécuté pour l'édition de patterns/morceaux, l'enregistrement et l'édition microscopique.*

Utilisation plus poussée à l'aide du MIDI

A propos du MIDI

Le MIDI (Musical Instrument Digital Interface ou interface numérique pour instruments de musique) est un standard qui permet l'échange de données musicales entre instruments de musique électroniques et ordinateur.

Des appareils qui ont un connecteur MIDI peuvent être reliés à l'aide d'un câble MIDI ce qui leur autorise la transmission et la réception de données. Aujourd'hui, le MIDI se trouve sur la plupart des instruments de musique électroniques. Sans MIDI, il ne serait pas possible d'utiliser un clavier externe pour faire jouer la MC-307 ou d'employer la MC-307 pour enregistrer et reproduire une interprétation jouée sur un clavier externe. Bien que vous puissiez utiliser la MC-307 sans en savoir beaucoup à propos du MIDI, vous pouvez également vouloir tirer pleinement parti des possibilités offertes par les instruments de musique électroniques. Ce chapitre vous donnera des explications simples des fonctions de la MC-307 relatives au MIDI.

A propos des prises MIDI

La MC307 possèdent deux types de prises MIDI.

- Connecteurs MIDI OUT
  Ces connecteurs transmettent les messages MIDI à des appareils MIDI externes. Ils peuvent également être utilisés comme des connecteurs depuis lesquels les données MIDI reçues en MIDI IN sont directement transmis. (Retransmission des messages reçus en MIDI IN depuis la MIDI OUT (THRU) (p.123)).
- Connecteurs MIDI IN
  Ce connecteur reçoit les messages MIDI transmis par les appareils MIDI externes. La MC-307 peut recevoir ces messages pour jouer des notes ou sélectionner des sons, etc.

Canaux MIDI

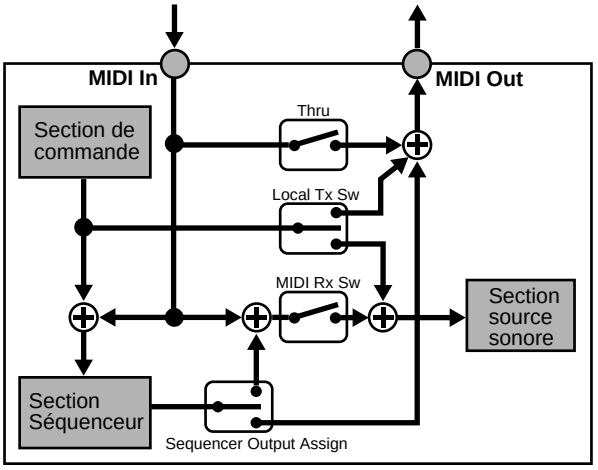
Le MIDI est capable de transmettre de grandes quantités de données musicales dans un seul câble MIDI. Cela est rendu possible par le concept de "canaux MIDI". Les canaux MIDI permettent à des messages destinés à un instrument donné de distinguer ces messages de ceux prévus pour un autre instrument. Il y a 16 canaux MIDI (1 - 16) et normalement, l'appareil émetteur doit être réglé sur le même canal MIDI que l'appareil qui devra recevoir les messages qu'il émet. Avec les réglages d'usine, le réglage du mode Remote Keyboard de la MC-307 est sur ON. Dans ce cas, un clavier MIDI externe pourra faire jouer le patch de la partie active, quel que soit son réglage de canal de transmission.

- "Emploi d'un clavier MIDI externe à la place des pads de clavier (REMOTE KEYBOARD)" (p.123)

* *Les réglages de canal de transmission / réception de chaque partie sont les suivants. Il n'est pas possible de changer ces réglages pour chaque partie.*

- Partie rythmique : canal 10
- Partie 1 : canal 1
- Partie 2 : canal 2
- Partie 3 : canal 3
- Partie 4 : canal 4
- Partie 5 : canal 5
- Partie 6 : canal 6
- Partie 7 : canal 7

Flux des signaux MIDI à l'intérieur de la MC-307.



Si vous désirez en savoir plus sur les chaque paramètre...

- Retransmission des messages reçus en MIDI IN depuis la MIDI OUT (THRU) (p.123)
- Spécifier le canal commandant les arpèges (p.124)
- Déconnecter les pads de clavier du générateur de sons interne (LOCAL TX SW) (p.126).

Quand des messages MIDI sont reçus de la MIDI IN, l'indicateur MIDI s'allume.

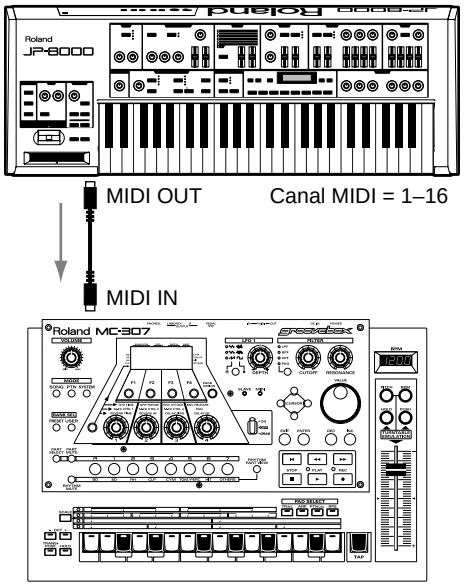
Emploi avec un appareil MIDI externe

Enregistrement dans la MC-307 d'une interprétation effectuée sur un clavier MIDI externe

C'est la procédure de configuration pour enregistrer dans la MC-307 une interprétation faite sur un clavier MIDI externe.

Réglez le sélecteur Remote Keyboard sur "ON" (avec les réglages d'usine, il est réglé sur ON).

Pour la procédure de configuration, référez-vous à "Emploi d'un clavier MIDI externe à la place des pads de clavier" (p.123).



REMOTE KEYBOARD = ON

Ce réglage permet à la partie sélectionnée sur la MC-307 d'être utilisée comme partie à enregistrer (quel que soit le canal de transmission du clavier MIDI externe).

Emploi de la MC-307 comme générateur de sons pour un séquenceur MIDI externe

Réglez le sélecteur Remote Keyboard sur OFF. Ce réglage permet à la MC-307 de recevoir et de faire reproduire simultanément des données sur plusieurs canaux MIDI.

Réglez le canal de transmission du clavier MIDI externe pour qu'il corresponde au canal de réception de la partie de la MC-307 que vous désirez faire jouer. Par exemple, si vous désirez faire jouer la partie 2, réglez le canal de transmission du clavier MIDI externe sur 2 car le canal de réception de la partie 2 est le 2.

- Référez-vous à "Emploi d'un clavier MIDI externe à la place des pads de clavier" (p.123).

Sélection de patches depuis un appareil MIDI externe

En transmettant des messages de changement de contrôleur de type sélection de banque (CC n°0, CC n°32) et des messages de changement de programme (PC) depuis un appareil MIDI externe à destination de la MC-307, vous pouvez changer le patch (kit rythmique) de chaque partie. A cet instant, le commutateur de réception de changement de programme et celui de réception de sélection de banque doivent être sur ON (référez-vous aux réglages de réception pour chaque type de message MIDI, p.126). Pour des détails sur la façon dont les messages de changement de programme et de sélection de banque sont transmis depuis votre appareil MIDI externe, référez-vous au mode d'emploi de ce dernier. Si vous désirez savoir comment les messages de changement de programme et de sélection de banque reçus correspondent à chaque patch (kit rythmique), référez-vous à:

- "Liste des patches preset" (P. 155)
- "Liste des kits rythmiques preset" (P. 159)
- "Equipement MIDI" (P. 194)

Reproduction RPS sur la MC-307 à l'aide d'un clavier MIDI externe

Ce réglage permet à la MC-307 de faire une reproduction RPS à réception de messages de note sur un canal MIDI spécifique. Les canaux peuvent être efficacement utilisés pour spécifier un canal autre que ceux servant à la transmission et à la réception de données pour les parties.

Procédure

1. Réglez le sélecteur Remote Keyboard de la MC-307 sur OFF (référez-vous à "Emploi d'un clavier MIDI externe à la place des pads de clavier" (p.123).
2. Faites correspondre le canal de contrôle de RPS de la MC-307 avec le canal de transmission du clavier MIDI externe (P. 124).
3. Pressez le bouton [RPS] pour allumer son indicateur.
4. Pressez les touches sur le clavier MIDI externe pour faire reproduire les phrases RPS.

   Les notes B1–D3 déclencheront respectivement les séquences des pads de clavier [1]–[16] respectivement.

Reproduction d'arpèges sur la MC-307 depuis un clavier MIDI externe

Ce réglage permet à la MC-307 de jouer des arpèges à réception de messages de note sur un canal MIDI spécifique (si le sélecteur Remote Keyboard est sur ON, vous pouvez simplement activer l'arpégiateur et jouer sur le clavier MIDI externe pour déclencher des arpèges).

Procédure

Si le sélecteur Remote Keyboard de la MC-307 est réglé sur OFF,

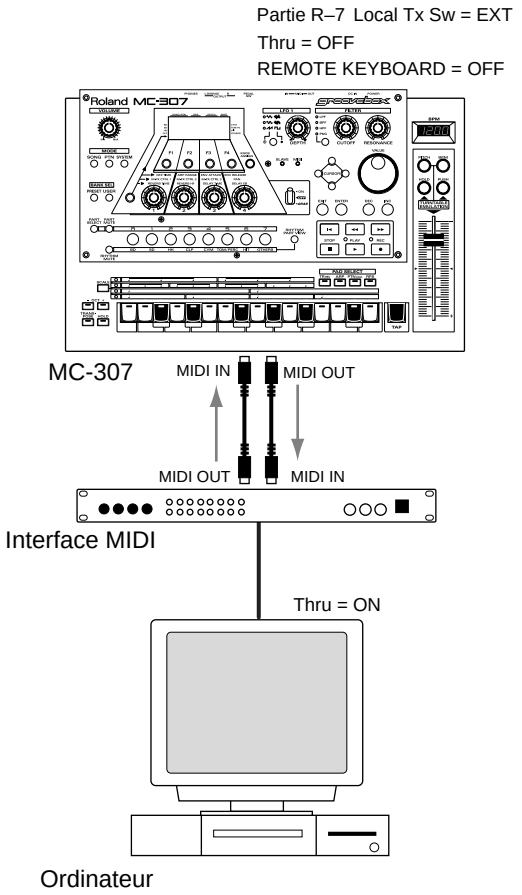
1. Réglez le canal de contrôle d'arpège de la MC-307 pour qu'il corresponde au canal de transmission du clavier MIDI externe (P. 124).

* *C'est une bonne idée que de régler le canal de contrôle d'arpège pour qu'il n'entre pas en conflit avec les canaux de transmission/réception de chacune des parties de la MC-307.*

2. Pressez le bouton [ARP] pour activer l'arpégiateur.
3. Lorsque vous jouez sur le clavier MIDI externe, les arpèges joueront avec le son de la partie sélectionnée.

Emploi de la MC-307 comme générateur de sons/contrôleur en conjonction avec un ordinateur

En utilisant un logiciel séquenceur MIDI pour ordinateur personnel, vous pouvez employer la MC-307 comme générateur de sons ainsi que comme contrôleur. Faites les connexions comme décrites ci-dessous.



* *Si vous désirez connecter un ordinateur et faire jouer la MC-307 depuis un programme séquenceur MIDI, etc, vous devrez utiliser une interface MIDI adaptée à votre ordinateur.*

Procédure

1. Activez la fonction THRU de votre logiciel séquenceur MIDI.
2. Faites les réglages suivants sur la MC-307.
   - Commutateur Local Tx pour toutes les parties : EXT (Référez-vous à Déconnexion des pads du clavier au générateur de sons interne (LOCAL TX SW) (p. 126).)
   - Commutateur Remote Keyboard : OFF (Référez-vous à "Emploi d'un clavier MIDI externe à la place des pads de clavier" (p.123))
   - Fonction THRU: OFF (Référez-vous à "Retransmission par la MIDI OUT de

messages reçus en MIDI IN (Fonction Thru), p. 123)

3. Réglez le ou les canal (aux) de transmission de votre logiciel séquenceur MIDI pour les adapter aux canaux de réception des parties que vous désirez faire jouer.

Ce réglage permet à de telles informations d'être enregistrées par utilisation des pads de clavier, commandes et arpégiateur de la MC-307.

Synchronisation du tempo lors de l'emploi de la MC-307 comme module de sons

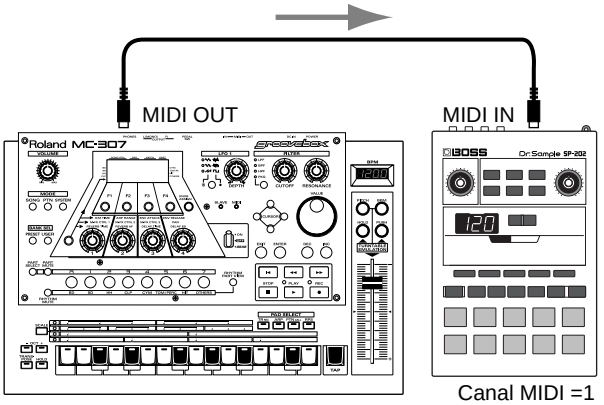
En réglant le mode de synchronisation (Sync Mode) sur SLAVE et en réglant les paramètres tels que LFO Rate, Delay Time et M-FX Rate pour qu'ils soient synchronisés sur le tempo, vous pouvez synchroniser ces paramètres sur le tempo d'un séquenceur externe. Toutefois, dans ce cas, la MC-307 répondra aux messages de synchronisation du séquenceur externe et fera reproduire les patterns. Si vous désirez simplement synchroniser les sons au tempo, vous devez sélectionner un pattern vide ne contenant aucune donnée muiscale.

- Référez-vous à LFO1/2: RATE (p. 98)
- Référez-vous à "Réglage de l'intervalle de retard" (p. 45)
- Référez-vous aux multi-effets (p.46)
- Référez-vous aux réglages de synchronisation (SYNC MODE) (p. 119).

Déclenchement d'un appareil MIDI externe depuis la MC-307

La MC-307 peut transmettre les actions accomplies sur ses pads de clavier et ses contrôleurs par le biais de son connecteur MIDI OUT. Les enregistrements des parties respectives de la MC-307 peuvent également être transmis à un appareil externe. Dans une telle transmission, les canaux MIDI 10 et 1 à 7 sont respectivement assignés aux parties R et 1 à 7.

Régler le canal de réception du générateur de sons MIDI externe sur un des canaux 10 ou 1 à 7 permet la reproduction d'une partie de la MC-307 par l'appareil MIDI externe.



Procédure

1. Réglez le canal MIDI du générateur de sons externe sur un des canaux 1 ou 1 à 7.

Choisir le canal MIDI 10 permet la reproduction de la partie R de la MC-307.

Choisir les canaux MIDI 1 à 7 permet la reproduction des parties 1 à 7.

2. Réglez le commutateur Local TX de chaque partie de la MC-307 sur "EXT" (P. 126).

Ces réglages permettent aux informations de reproduction d'être transmises par le connecteur MIDI OUT.

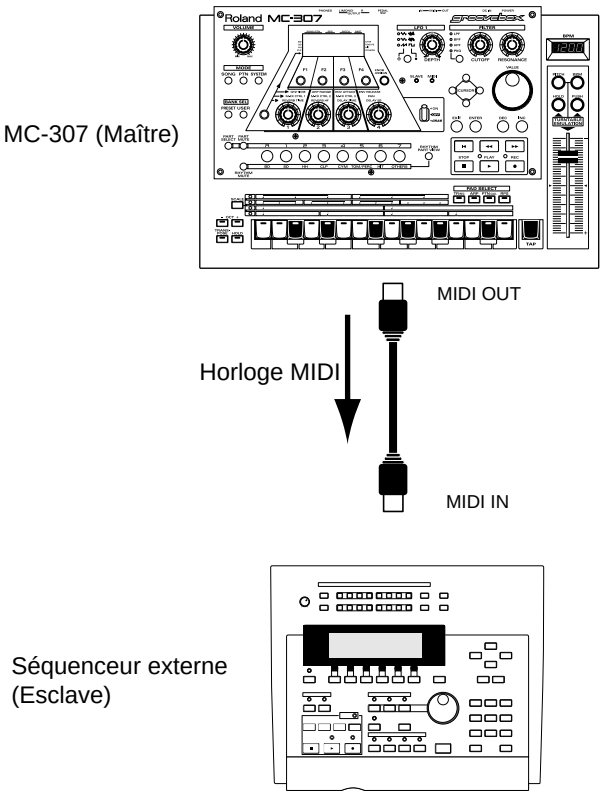
3. Faites reproduire les données sur la MC-307 ou utilisez les pads de clavier/contrôleurs.

Synchronisation avec un appareil MIDI externe

Le déclenchement du séquenceur de la MC-307 peut être synchronisé avec celui d'un autre séquenceur pour la reproduction. Cette fonction permet des interprétations de grande envergure, faisant jouer un grand nombre de parties simultanément.

Synchroniser un appareil MIDI externe avec la reproduction de la MC-307

A présent, synchronisons un séquenceur MIDI externe avec les patterns de la MC-307 (dans cet exemple, le générateur de sons MIDI externe jouera en utilisant les données MIDI du séquenceur MIDI externe).



Préparez la MC-307

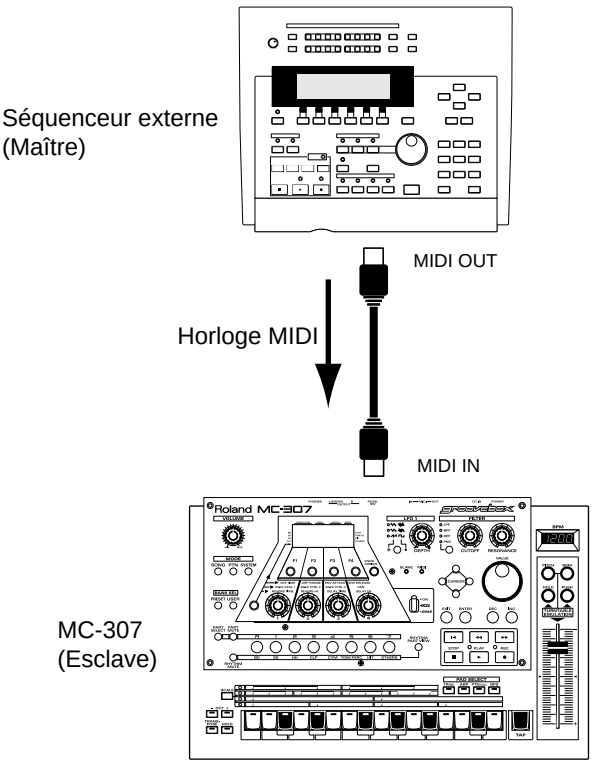
1. Réglez SYNC OUT sur "ON" (P. 120).
   Ce réglage permet la transmission des signaux de synchronisation de la MC-307 par sa MIDI OUT.
2. Réglez l'assignation de sortie de séquence de toutes les parties (y compris MUTE CTRL) du pattern devant être utilisées sur INT (p.23). Ce réglage permet que la MC-307 ne produise par sa MIDI OUT que les messages d'horloge MIDI et les informations START / STOP (lecture / arrêt).

Préparation du séquenceur externe

3. Réglez le séquenceur MIDI externe pour qu'il se synchronise sur les messages d'horloge MIDI qu'il reçoit. Pour des détails sur le réglage, référez-vous au mode d'emploi de votre séquenceur MIDI.
   Lancez la reproduction synchronisée.
4. Pressez le bouton [PLAY] sur la MC-307 et la reproduction synchronisée commencera.
5. Pour stopper la reproduction synchronisée, pressez le bouton [STOP] sur la MC-307.

Synchroniser la MC-307 sur un séquenceur externe.

La reproduction du séquenceur de la MC-307 peut être synchronisée sur les messages MIDI d'horloge transmis d'un séquenceur MIDI externe ou d'un enregistreur à disque dur (optionnel). Dans l'exemple suivant, nous synchroniserons la reproduction du pattern de la MC-307 sur une source de synchronisation externe.



Préparation de la MC-307.

1. Réglez SYNC MODE sur "SLAVE" (P. 119).
2. Pressez le bouton [⏮] de la MC-307.
   Cela vous ramène au début du pattern

Préparation du séquenceur externe.

3. Faites les réglages pour que les messages d'horloge MIDI soient transmis par le séquenceur MIDI externe.
Pour des détails sur les réglages à faire, référez-vous au mode d'emploi de votre séquenceur MIDI externe.

Lancez la reproduction synchronisée.

4. Pressez le bouton [PLAY] du séquenceur MIDI externe et la reproduction synchronisée commencera.

5. Pour stopper la reproduction synchronisée, pressez le bouton [STOP] du séquenceur externe.

* *Si nécessaire, bloquez la transmission des informations de reproduction de l'appareil externe vers la MC-307 (ou demandez que les canaux MIDI 1 à 7 et 10, correspondant à ceux utilisés par la MC-307, ne soient pas employés pour la transmission de données). Autrement, la MC-307 reproduira en plus les notes demandées par les informations de jeu reçues de l'appareil externe. Pour des détails, voir le mode d'emploi de l'appareil MIDI externe.*

* *Il est également possible de piloter les procédures de reproduction/arrêt seulement, sans synchronisation avec les messages d'horloge MIDI transmis par le séquenceur MIDI externe. Dans ce cas, réglez SYNC Mode sur REMOTE dans la MC-307.*

Synchronisation de la reproduction de deux MC-307

Deux unités MC-307 peuvent être connectées ensemble pour reproduire différents patterns en synchronisation. L'unité de reproduction est appelée maître et l'unité à synchroniser esclave.

Préparation de l'unité maître.

1. Dans l'unité maître (la MC-307 qui pilotera le tempo), réglez le commutateur Local Tx Switch de toutes les parties "INT" (P. 126), et Sync Out sur "ON" (P. 120).

2. Pour toutes les parties (y compris MUTE CTRL) du pattern utilisé par l'appareil maître, réglez l'assignation de sortie du séquenceur (Sequencer Output Assign) sur "INT" (P. 23).
Avec ces réglages, les seuls messages transmis par la prise MIDI OUT seront les messages de synchronisation. Ce réglage bloque la transmission des informations de jeu et de mouvement des commandes, de l'arpégiateur et du RPS à destination de l'esclave.

Préparation de l'unité esclave.

3. Dans l'unité esclave (la MC-307 dont le tempo sera piloté par l'unité maître), réglez Sync Mode sur "SLAVE" (P. 119).

Lancez la reproduction synchronisée.

4. Pressez le bouton [PLAY] sur l'unité maître et les deux MC-307 commencera leur reproduction conjointement.

5. Pour stopper la reproduction synchronisée, pressez le bouton [STOP] sur l'unité maître.

* *Si les deux patterns synchronisés ont un format de mesure différent ou un nombre de mesures différent, l'interprétation risque de se décaler même si la synchronisation est maintenue. Lorsque vous faites une synchronisation de cette façon, il est recommandé d'utiliser des patterns ayant le même format de mesure et le même nombre de mesures.*

Appendices

Mauvais fonctionnement

S'il n'y a pas de son ou si l'instrument ne fonctionne pas comme vous le souhaitez, vérifiez d'abord les points suivants. Si cela ne résoud pas le problème, contactez votre revendeur ou le service de maintenance Roland le plus proche.

* *Roland ne saurait endosser aucune responsabilité en ce qui concerne toute perte du contenu de la mémoire ou tout dommage conséquent direct ou indirect.*

Pas de son

La MC-307 ou les appareils connectés ne sont pas allumés.

- Mettez sous tension.
- Vérifiez que l'adaptateur secteur est connecté correctement.

Le volume de la MC-307 ou de l'appareil connecté est abaissé.

- Montez le volume (P. 10).

Les câbles MIDI et/ou câbles audio ne sont pas correctement connectés.

- Faites les connexions correctes (Prise en main; p. 2).

Le niveau de la partie correspondante est abaissé.

- Montez le niveau de partie (P. 22).

Tous les tones du patch sont désactivés.

- Activez chaque tone (P. 89).

Les réglages de paramètre de patch ne sont pas appropriés.

- Montez le niveau de sustain de la section AENV (P. 97).
- Montez la fréquence de coupure de la section FILTER (P. 92).
- Montez le niveau du tone de la section AMP-LEVEL (P. 95).
- Montez la vitesse en section LFO 1/2 (P. 98).

La hauteur du patch dépasse la tessiture dans laquelle il doit normalement joué.

- Utilisez Octave Shift pour baisser (monter) la tessiture jouée (P. 24).

Le commutateur Local Tx de la partie correspondante est réglé sur "EXT".

- Réglez-le sur "INT" ou "BOTH" (P. 126).

Le commutateur MIDI Rx de la partie correspondante est réglé sur "OFF".

- Réglez-le sur "ON" (P. 125).

Le réglage du canal de réception de la partie correspondante n'est pas le même que le canal MIDI des messages transmis depuis l'appareil MIDI externe.

- Réglez le canal MIDI des messages transmis pour qu'ils correspondent au canal de réception de chaque partie .

Le réglage d'assignation de sortie du séquenceur de la partie correspondante est "EXT".

- Réglez ce paramètre sur "INT" ou "BOTH" (P. 23).

Le réglage de dynamique de pad est trop bas.

- Montez-le (P. 117).

Les messages de sélection de banque et de changement de programme transmis d'un appareil externe ont des mauvaises valeurs.

- Transmettez les bons messages de sélection de banque et de changement de programme (P. 72).

Des notes disparaissent

Vous essayez de faire jouer trop de notes simultanément.
(le nombre de notes simultanément produisibles est au maximum de 64.)

- Réduisez le nombre de notes jouées simultanément.
- Réduisez le nombre de notes du pattern reproduit.
- Augmentez le réglage de réserve de voix pour les parties qui ne doivent pas souffrir de telles disparitions (P. 115).

Le son se poursuit même après avoir relâché les pads de clavier

L'indicateur du bouton [HOLD] est allumé

- Pressez [HOLD] pour éteindre l'indicateur.

Certains sons se poursuivent durant un temps non naturel

Un message Hold Off (arrêt de maintien) a été supprimé lors de l'édition du pattern, etc.

- Utilisez la page Microscope pour insérer un message Hold Off (CC n° 64 Valeur = 0) (P. 72).

Les paramètres DELAY TIME, DELAY FB, ou ENV TIME4 (Relâchement) sont réglés excessivement hauts.

- Diminuez la valeur de ces paramètres.

La pattern (morceau) ne joue pas

(Reproduction de pattern, reproduction RPS, etc.)

Le mode de synchronisation est réglé sur “SLAVE.”

- Réglez Sync Mod sur “INT” (P. 119).

Si rien ne se passe lorsque vous pressez le bouton [STOP] alors que l’indicateur du bouton [PLAY] est allumé, éteignez l’appareil et rallumez-le, puis réglez Sync Mode sur “INT”.

Les effets Reverb/Delay/M-FX ne s’appliquent pas

Le sélecteur GRAB est-il sur “OFF”:

- Pour maintenir le mode d’effet actif, placez le sélecteur GRAB sur “ON”.

Reverb/Delay/M-FX sont désactivés.

- Réglez sur “ON” chaque commutateur (P. 42, P. 44, P. 46).

Le réglage de niveau de reverb et celui de niveau de reverb de la partie sont réglés à “0”

- Augmentez les réglages (P. 43, P. 42).

Le réglage de niveau de delay et celui de niveau de delay de la partie sont réglés sur “0.”

- Augmentez les réglages (P. 45, P. 44).

Le niveau de sortie de M-FX est réglé sur “0.” Les réglages Part M-FX SW Assign de chaque partie ne sont pas réglés sur “ON”.

- Augmentez le niveau de sortie de M-FX. Réglez les paramètres de commutation de M-FX de chaque partie sur ON (P. 48 - P. 61, P. 22).

Le niveau de reverb de son rythmique ou le niveau de delay de son rythmique de chaque note du kit rythmique que vous utilisez est réglé à 0. Le réglage d’assignation de sortie/M-FX pour son rythmique de chaque note n'est pas sur ON

- Augmentez le niveau de reverb de son rythmique et le niveau de delay de son rythmique de chaque note. Réglez le paramètre commutateur de M-FX de son rythmique “ON” (P. 112).

La hauteur est incorrecte

L'accord de la MC-307 ou du générateur de sons MIDI externe est incorrecte.

- Vérifiez les réglages d'accord (Référez-vous à "Accord de la totalité du système **(MASTER TUNE)** (p. 115).).

La hauteur a été changée suite à l’action du curseur TURNTABLE EMULATION.

- Replacez le curseur en position centrale ou pressez le curseur pour éteindre sa diode (P. 25).

La quantification de reproduction ne s’applique pas

Soit le réglage Strength est à 0%, soit le réglage Shuffle Rate est à 50%.

- Choisissez une valeur appropriée pour le TIMING (P. 34).

Aucune partie n’est spécifiée pour la quantification de reproduction.

- Spécifiez les parties (P. 34).

Le réglage TYPE de quantification de reproduction est sur OFF.

- Choisissez GRID, SHUFFLE, ou GROOVE (P. 34).

Les notes sont retardées ou insconstantes durant la reproduction

Si vous créez un pattern qui contient une quantité extrêmement importante de données, ou si vous programmez une quantité excessive de données concernant les mouvements de potentiomètre, des notes peuvent être retardées ou instables durant la reproduction. Ce problème peut également se produire si le tempo est accéléré excessivement.

- Supprimez les données de note ou de potentiomètre inutiles. Utilisez la fonction de réduction de données pour réduire les données de potentiomètre (P. 82).
- Utilisez la fonction de déplacement d'événement (Move Event) pour déplacer des notes programmées au même instant que des accords, pour qu'il y ait une séparation d'au moins un coup d'horloge (P. 75).
- Utilisez Shift Clock pour déplacer les données de parties autres que la partie rythmique vers l'arrière, d'une valeur d'un coup d'horloge (P. 81).

L’afficheur est difficile à lire

Le réglage LCD CONTRAST peut être inapproprié.

- Réglez le contraste sur une valeur appropriée.

Liste des messages d'erreur

Si une procédure incorrecte a été accomplie ou si le traitement ne peut pas s'effectuer correctement comme spécifié, un message d'erreur apparaît. Référez-vous à cette liste et suivez alors la conduite à tenir.

NOW PLAYING

Comme la reproduction est en cours, la procédure demandée ne peut être accomplie.

- Presez le bouton [STOP] pour stopper la reproduction et accomplissez la procédure voulue.

MIDI OFF LINE

Il y a un problème avec les connexions de câbles MIDI.

- Assurez-vous que les câbles MIDI n'ont pas été débranchés ou endommagés (Prise en main; p. 2).

MIDI BUFFER FULL

Plus de messages MIDI que la MC-307 ne peut en traiter ont été reçus d'un coup.

- Réduisez la quantité de messages MIDI transmis à la MC-307.

REC OVERFLOW

Plus de données enregistrées que la MC-307 ne peut en traiter ont été reçus d'un coup.

- Réduisez la quantité de données transmises à la MC-307.

CHECKSUM ERROR

La valeur de checksum du message exclusif reçu est incorrecte.

- Corrigez la valeur de checksum (octet de vérification).

PTN REC FULL

Comme le nombre maximal de notes qui peuvent être enregistrées dans un seul pattern a été atteint, il n'est plus possible d'enregistrer dans ce pattern.

- Supprimez des données inutiles du pattern dans lequel vous enregistrez (P. 77).

SONG REC FULL

Comme le nombre maximum de patterns qui peuvent être mémorisés dans un seul morceau a été atteint, il n'est plus possible d'enregistrer dans le morceau.

- Un maximum de 50 patterns peut être enregistré dans un morceau. Aucun autre pattern ne peut y être enregistré.

USER MEMORY FULL

Comme il n'y a plus suffisamment de mémoire User, le pattern ne peut pas être sauvegardé.

- Initialisez un pattern inutile ou sauvegardez ses données sur une carte mémoire.

BEAT DIFFERS

Comme un format de mesure différent est choisi pour les patterns source et destination de la copie, la copie de pattern n'est pas possible.

- La procédure de copie de pattern ne peut être utilisée que pour des patterns ayant le même format de mesure.

CANNOT ASSIGN

Comme il y a deux parties ou plus non coupées, la phrase ne peut pas être assignée à un RPS set.

- Décidez d'une partie dans la phrase que vous désirez référencer et coupez toutes les autres parties (P. 39).

NO QTZ SELECTED

La quantification n'est pas sélectionnée.

- En réglage Play Quantize, sélectionnez la quantification que vous désirez utiliser (P. 34).

EMPTY SONG

Comme le morceau ne contient pas de donnée musicale, il ne peut pas être reproduit.

EMPTY PATTERN

Comme le pattern ne contient pas de donnée musicale, il ne peut pas être reproduit.

CANNOT UNDO

Il n'est pas possible d'annuler.

MEMORY DAMEGED

Il est possible que le contenu de la mémoire interne ait été endommagé.

- Essayez d'accomplir la procédure de restauration des réglages d'usine (P. 131). Si cela ne résoud pas le problème, contactez le service de maintenance Roland le plus proche

RHYTHM PART

Cette procédure ne peut pas être exécutée parce que la partie rythmique est sélectionnée.

- Sélectionnez une partie normale avant de commencer.

PATCH PART

Cette procédure ne peut pas être exécutée parce qu'une partie rythmique est sélectionnée.

- Sélectionnez une partie rythmique avant de commencer.

SONG PART

Cette procédure ne peut pas être exécutée parce vous êtes en mode Song.

- Passez en mode Pattern.

PATTERN PART

Cette procédure ne peut pas être exécutée parce vous êtes en mode Pattern.

- Passez en mode Song.

Liste des paramètres

Paramètres de patch

WAVE: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F1 (WAVE)]+[F1 (WAVE)] (P. 88)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
*WAVE: Wave Select	Sélection d'onde	A001 - 254, B001 - B251, C001 - C236
*WAVE: Tone SW	Commutateur de son	OFF, ON
*WAVE: Wave Gain	Gain de l›ande	-6, 0, +6, +12

FXM: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F1 (WAVE)]+[F2 (FXM)] (P. 89)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
*FXM SWITCH	Commutateur	OFF, ON
*FXM COLOR	Couleur	1 - 4
*FXM DEPTH	Amplitude	1 - 16

PITCH: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F2 (PICH)]+[F1 (PICH)] (P. 89)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
COARCE TUNE	Accord grossier	-48 - +48
FINE TUNE	Accord fin	-50 - +50
RANDOM PITCH	Amplitude de variation aléatoire	1*
KEY FOLLOW	Asservissement au clavier	2*

1*: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
2*: -100, -70, -50, -30, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100, +120, +150, +200

P-ENV: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F2 (PICH)]+[F2 (PENV)] (P. 90)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage	
ENV DEPTH	Amplitude	-12 - +12	
VELO SENS	Sensibilité à la dynamique	-100 - +150	
VELO TIME1	Sensibilité à la dynamique de T1	-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	
VELO TIME4	Sensibilité à la dynamique de T4	-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	
TIME KEY FOLLOW	Asservissement au clavier de la durée d'env.	-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	
TONE n TIME1[A]	Durée du segment 1 (attaque)	0 - 127	(n = 1 - 4)
TONE n TIME2[D]	Durée du segment 2	0 - 127	(n = 1 - 4)
TONE n TIME3	Durée du segment 3 (chute)	0 - 127	(n = 1 - 4)
TONE n TIME4[R]	Durée du segment 4 (relâchement)	0 - 127	(n = 1 - 4)
TONE n Level1	Niveau 1	-63 - +63	(n = 1 - 4)
TONE n Level2	Niveau 2	-63 - +63	(n = 1 - 4)
TONE n Level3 [S]	Niveau 3 (Sustain)	-63 - +63	(n = 1 - 4)
TONE n Level4	Niveau 4	-63 - +63	(n = 1 - 4)

FILTER: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F3 (FLTR)]+[F1 (FLTR)] (P. 92)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
TYPE	Type de filtre	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG
CUTOFF	Fréquence de coupure	0 - 127
CUTOFF KF	Asserv. au clavier de la fréquence de coup.	-100, -70, -50, -30, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100, +120, +150, +200
RESONANCE	Résonance	0 - 127
RES VELO SENS	Sensibilité de la résonance à la dynamique	-100 - +150

F-ENV [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F3 (FLTR)]+[F2 (FENV)] (P. 94)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage	
ENV DEPTH	Amplitude d'enveloppe	-63 - +63	
VELO CURVE	Courbe de dynamique	1 - 7	
VELO SENS	Sensibilité à la dynamique	-100 - +150	
VELO TIME1	Sensibilité à la dynamique de T1	-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	
VELO TIME4	Sensibilité à la dynamique de T4	1-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	
TIME KEY FOLLOW	Asservissement au clavier de la durée d'env.	1-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	
TONE n TIME1[A]	Durée du segment 1 (attaque)	0 - 127	(n = 1 - 4)

TONE n TIME2[D]	Durée du segment 2	0 - 127	(n = 1 - 4)
TONE n TIME3	Durée du segment 3 (chute)	0 - 127	(n = 1 - 4)
TONE n TIME4[R]	Durée du segment 4 (relâchement)	0 - 127	(n = 1 - 4)
TONE n Level1	Niveau 1	-63 - +63	(n = 1 - 4)
TONE n Level2	Niveau 2	-63 - +63	(n = 1 - 4)
TONE n Level3 [S]	Niveau 3 (Sustain)	-63 - +63	(n = 1 - 4)
TONE n Level4	Niveau 4	-63 - +63	(n = 1 - 4)

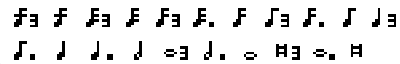
AMP: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F4 (AMP)]+[F1 (AMP)] (P. 95)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
TONE LEVEL	Niveau du tone	0 - 127
BIAS DIRECTION	Direction de bias	LWR, UPR, L&U, ALL
BIAS POINT	Point bias	C-1 - G9
BIAS POINT LEVELl	Niveau du point bias	-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100
TONE PAN	Panoramique	L64 - 63R
PAN KEY FOLLOW	Asservissement au clavier du panoramique	-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100
RANDOM PAN SW	Commutateur de panoramique aléatoire	OFF, ON
ALT PAN DEPTH	Amplitude du panoramqiue alterné	L63 - 63R

A-ENV: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F4 (AMP)]+[F2 (AENV)] (P. 96)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage	
VELO CURVE	Courbe de dynamique	1 - 7	
VELO SENS	Sensibilité à la dynamique	-100 - +150	
VELO TIME1	Sensibilité à la dynamique de T1	-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	
VELO TIME4	Sensibilité à la dynamique de T4	-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	
TIME KEY FOLLOW	Asservissement au clavier de la durée d'env.	-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	
TONE n TIME1[A]	Durée du segment 1 (attaque)	0 - 127	(n = 1 - 4)
TONE n TIME2[D]	Durée du segment 2	0 - 127	(n = 1 - 4)
TONE n TIME3	Durée du segment 3 (chute)	0 - 127	(n = 1 - 4)
TONE n TIME4[R]	Durée du segment 4 (relâchement)	0 - 127	(n = 1 - 4)
TONE n Level1	Niveau 1	-63 - +63	(n = 1 - 4)
TONE n Level2	Niveau 2	-63 - +63	(n = 1 - 4)
TONE n Level3 [S]	Niveau 3 (sustain)	-63 - +63	(n = 1 - 4)
TONE n Level4	Niveau 4	-63 - +63	(n = 1 - 4)

LFO1: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F1 (LFO)]+[F1 (LFO1)]
LFO2: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F1 (LFO)]+[F2 (LFO2)] (P. 98)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
WAVEFORM	Forme d'onde	TRI, SIN, SAW, SQR, TRP, S&H, RND, CHS
RATE	Vitesse	0 - 127, 
TEMPO SYNC	Synchronisation	OFF, ON
KEY SYNC	Synchronisation du clavier	OFF, ON
FADE MODE	Mode de fondu	ON-I, ON-O, OF-I, OF-O
DELAY TIME	Temps de retard	0 - 127
FADE TIME	Durée de fondu	0 - 127
OFFSET	Décalage	-100, -50, 0, +50, +100
PITCH DEPTH	Action du LFO sur la hauteur	-63 - +63
FILTER DEPTH	Action du LFO sur le filtre	-63 - +63
AMP DEPTH	Action du LFO sur l'amplitude	-63 - +63
PAN DEPTH	Action du LFO sur le panoramique	-63 - +63

1*: Note

COMMON: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F2 (CMN)]+[F1 (CMN)] (P. 100)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
STRUCT 1, 2 *	Structure 1&2	1 - 10
STRUCT 3, 4 *	Structure 3&4	1 - 10
BOOSTER GAIN 1, 2 *	Gain du booster 1&2	0, +6, +12, +18
BOOSTER GAIN 3, 4 *	Gain du booster 3&4	0, +6, +12, +18
STRETCH TUNE *	Courbe d'accord	OFF, 1 - 3

VOICE PRIORITY*	Priorité des voix	LAST, LOUDEST
KEY RANGE LOWER *	Tessiture basse	C-1 - UPR
KEY RANGE UPPER *	Tessiture haute	LWR - G9
VELO RANGE SW*	Commutateur de dynamique	OFF, ON
VELO RANGE LOW	Plage de dynamique basse	1 - UPR
VELO RANGE UP	Plage de dynamique haute	LWR - 127
VELO CROSS FADE	Fondu dynamique	0 - 127

*: Réglages communs pour chaque tone

SOLO: , PORTAMENT: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F2 (CMN)]+[F2 (SOLO)] (P. 102)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage	
SOLO SW	Commutateur	OFF, ON	
SOLO LEGATO	Commutateur de solo legato		OFF, ON
SW	Commutateur de portamento	OFF, ON	
MODE	Mode de portamento	NORMAL, LEGATO	
TYPE	Type de portamento	RATE, TIME	
START	Hauteur de début de portamento	PITCH, NOTE	
TIME	Durée de portamento	0 - 127	

MOD: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F3 (CTL1)]+[F1 (MOD)] (P. 103)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
CONTROL 1 DEST	Destination de commande 1	1*
CONTROL 1 DEPTH	Amplitude de commande 1	-63 - +63
CONTROL 2 DEST	Destination de commande 2	1*
CONTROL 2 DEPTH	Amplitude de commande 2	-63 - +63
CONTROL 3 DEST	Destination de commande 3	1*
CONTROL 3 DEPTH	Amplitude de commande 3	-63 - +63
CONTROL 4 DEST	Destination de commande 4	1*
CONTROL 4 DEPTH	Amplitude de commande 4	-63 - +63

BEND: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F3 (CTL1)]+[F2 (BEND)] (P. 103)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
BEND RANGE UP *	Plage d'action supérieure du pitch bend	0 - +12
BEND RANGE DOWN *	Plage d'action inférieure du pitch bend	0 - -48
CONTROL 1	Destination de commande 1	1*
CTRL1 DEPTH	Amplitude de commande 1	-63 - +63
CONTROL 2	Destination de commande 2	1*
CTRL2 DEPTH	Amplitude de commande 2	-63 - +63
CONTROL 3	Destination de commande 3	1*
CTRL3 DEPTH	Amplitude de commande 3	-63 - +63
CONTROL 4	Destination de commande 4	1*
CTRL4 DEPTH	Amplitude de commande 4	-63 - +63

*: Réglages communs pour chaque tone
1*: OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, L1P, L2P, L1F, L2F, L1A, L2A, PL1, PL2, L1R, L2R

AFT: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F4 (CTL2)] (P. 103)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
CONTROL 1	Destination de commande 1	1*
CTRL1 DEPTH	Amplitude de commande 1	-63 - +63
CONTROL 2	Destination de commande 2	1*
CTRL2 DEPTH	Amplitude de commande 2	-63 - +63
CONTROL 3	Destination de commande 3	1*
CTRL3 DEPTH	Amplitude de commande 3	-63 - +63
CONTROL 4	Destination de commande 4	1*
CTRL4 DEPTH	Amplitude de commande 4	-63 - +63

1*: OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, L1P, L2P, L1F, L2F, L1A, L2A, PL1, PL2, L1R, L2R

■ Paramètres de kit rythmique

WAVE:, KEY: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F1 (WAVE)]+[F1 (WAVE)] (P. 105)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
WAVE:	Sélection d'onde	A001 - 254, B0001 - B251, C0001 - 236
TONE SWITCH	Commutateur de tone rythmique	OFF, ON
WAVE GAIN	Gain de l'onde	-6, 0, +6, +12
ENV MODE	Mode d'enveloppe	SUSTAIN, NO-SUS
MUTE GROUP	Groupe de neutralisation	OFF, 1 - 31

PITCH: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F2 (PICH)]+[F1 (PICH)] (P. 106)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
COARSE TUNE	Accord grossier	-48 - +48
FINE TUNE	Accord fin	-50 - +50
RANDOM PITCH	Amplitude de variation aléatoire	1*

1*: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

P-ENV: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F2 (PICH)]+[F2 (PENV)] (P. 106)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
ENV DEPTH	Amplitude	-12 - +12
VELO SENS	Sensibilité à la dynamique	-100 - +150
VELO TIME SENS	Sensibilité de la durée à la dynamique	-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100
TMI	Durée du segment 1 (attaque)	0 - 127
TM2	Durée du segment 2	0 - 127
TM3	Durée du segment 3 (chute)	0 - 127
TM4	Durée du segment 4 (relâchement)	0 - 127
LV1	Niveau 1	-63 - +63
LV2	Niveau 2	-63 - +63
LV3	Niveau 3 (Sustain)	-63 - +63
LV4	Niveau 4	-63 - +63

FILTER: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F3 (FLTR)]+[F1 (FLTR)] (P. 108)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
TYPE	Type de filtre	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG
CUTOFFf	Fréquence de coupure	0 - 127
RESONANCE	Résonance	0 - 127
RESO VELO SENS	Sensibilité de la résonance à la dynamique	-100 - +150

F-ENV: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F3 (FLTR)]+[F2 (FENV)] (P. 109)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
ENV DEPTH	Amplitude	-63 - +63
VELO SENS	Sensibilité à la dynamique	-100 - +150
VELO TIME SENS	Sensibilité de la durée à la dynamique	1*
TMI	Durée du segment 1 (attaque)	0 - 127
TM2	Durée du segment 2	0 - 127
TM3	Durée du segment 3 (chute)	0 - 127
TM4	Durée du segment 4 (relâchement)	0 - 127
LV1	Niveau 1	-63 - +63
LV2	Niveau 2	-63 - +63
LV3	Niveau 3 (Sustain)	-63 - +63
LV4	Niveau 4	-63 - +63

1*: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

AMP: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F4 (AMP)]+[F1 (AMP)] (P. 110)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
TONE LEVEL	Niveau	0 - 127
TONE PAN	Panoramique	L64 - 63R
RANDOM PAN SW	Commutateur de panoramique aléatoire	OFF, ON
ALT PAN DEPTH	Amplitude de panoramique alterné	L63 - 63R

A-ENV: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F4 (AMP)]+[F2 (AENV)] (P. 111)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
VELO SENS	Sensibilité à la dynamique	-100 - +150
VELO TIME SENS	Sensibilité de la durée à la dynamique	1*
TMI	Durée du segment 1 (attaque)	0 - 127
TM2	Durée du segment 2	0 - 127
TM3	Durée du segment 3 (chute)	0 - 127
TM4	Durée du segment 4 (relâchement)	0 - 127
LV1	Niveau 1	-63 - +63
LV2	Niveau 2	-63 - +63
LV3	Niveau 3 (Sustain)	-63 - +63

1*: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

BEND: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F1 (BEND)]+[F1 (BEND)] (P. 112)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
BEND RANGE	Action du pitch bend	0 - +12

SEND: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F1 (BEND)]+[F2 (SEND)] (P. 112)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
REV SEND LEVEL	Niveau d'envoi à la reverb	0 - 127
DLY SEND LEVEL	Niveau d'envoi au delay	0 - 127
M-FX SW	Commutateur M-FX	OFF, ON

■ Paramètres de configuration

*: Paramètres réglés indépendamment pour chaque partie.

PART MIXER: [PTN]+[F2 (STUP)]+[F1 (PART)] (P. 22)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
LEVEL *	Niveau de la partie	0 - 127
PAN *	Panoramique	L64 - 63R
KEY SHIFT *	Transposition	-48 - +48
REV LEVEL *	Niveau de reverb	0 - 127
DLY LEVEL *	Niveau de delay	0 - 127
M-FX OUT *	Commutateur M-FX	OFF, ON, RHY (RHY: Part R Only)
SEQ OUT *	Assignaion de sortie du séquenceur	INT, EXT, BOTH

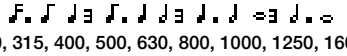
REVERB: [PTN]+[F2 (STUP)]+[F2 (REV)] (P. 42)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
TYPE	Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2
TIME	Durée	0 - 127
HF DAMP	Atténuation des hautes fréquences	1*
REVERB LEVELl	Niveau	0 - 127
M-FX TO REV LEVEL	M-FX –> Niveau de reverb	0 - 127

1*: 200, 250, 315, 400, 500 ,630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS

DELAY: [PTN]+[F2 (STUP)]+[F3 (DLY)] (P. 44)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
TYPE	Type	SHORT, LONG
TIME	Durée	S:0.1 - 275, L:200 - 1000, 1*
FEEDBACK	Niveau de ré-injection	0 - +98
HF DAMP	Atténuation des hautes fréquences	2*
OUTPUT	Assignation de sortie	LINE, REV, LINE+REV
M-FX TO DLY LEVEL	M-FX –> Niveau de delay	0 - 127
DELAYLEVEL	Niveau	0 - 127

1*: 

2*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS

M-FX TYPE: [PTN]+[F2 (STUP)]+[F4 (M-FX)] (P. 48)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
M-FX TYPE:	Type	1 4-BAND EQ, 2 SPECTRUM, 3 ENHANCER, 4 ENHANCER, 5 OVERDRIVE, 6 DISTORTION, 7 LO-FI, 8 NOISE, 9 RADIO TUNING, 10 COMPRESSOR,

11 LIMITER, 12 SLICER, 13 TREMOLO, 14 PHASER, 15 CHORUS, 16 SPACE-D, 17 TETRA CHORUS, 18 FLANGER, 19 STEP FLANGER, 20 SHORT DELAY, 21 AUTO PAN, 22 FB PITCH SHIFTER, 23 REVERB, 24 GATE REVERB, 25 ISOLATOR

M-FX [PTN]+[F2 (STUP)]+[F4 (M-FX)]+[F4 (PRM)] (P. 48)

M-FX: 1 4-BAND-EQ

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
LOW FREQ	Basses fréquences	200, 400
LOW GAIN	Gain des basses fréquences	-15 - +15
HIGH FREQ	Hautes fréquences	4000, 8000
HIGH GAIN	Gain des hautes fréquences	-15 - +15
PEAK1 FREQ	Fréquence de crête 1	1*
PEAK1 Q	Q de crête 1	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
PEAK1 GAIN	Gain de crête 1	-15 - +15
PEAK2 FREQ	Fréquence de crête 2	1*
PEAK2 Q	Q de crête 2	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
PEAK2 Gain	Gain de crête 2	-15 - +15
OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie	0 - 127

1*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000

M-FX: 2 SPECTRUM

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
LOW-HIGH GAIN	Gain des basses-aigus	-15 - +15
MIDDLE GAIN	Gain des médiums	-15 - +15
BAND WIDTH	Largeur de bande	1 - 5
OUTPUT PAN	Panoramique de sortie	L64 - 63R
OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie	0 - 127

M-FX: 3 ENHANCER

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage	
SENS	Sensibilité	0 - 127	
MIX	Niveau de mixage	0 - 127	0 - 127
LOW GAIN	Gain des basses fréquences	-15 - +15	
HIGH GAIN	Gaun des hautes fréquences	-15 - +15	
OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie	0 - 127	

M-FX: 4 OVERDRIVE

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
INPUT LEVEL	Niveau d'entrée	0 - 127
DRIVE	Drive	0 - 127
AMP TYPE	Type d'amplification	SMALL, BUILTIN, 2STACK, 3STACK
OUTPUT PAN	Panoramique de sortie	L64 - R63
OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie	0 - 127

M-FX: 5 DISTORTION

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
INPUT LEVEL	Niveau d'entrée	0 - 127
DRIVE	Drive	0 - 127
AMP TYPE	Type d'amplification	SMALL, BUILTIN, 2STACK, 3STACK
OUTPUT PAN	Panoramique de sortie	L64 - R63
OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie	0 - 127

M-FX: 6 Lo-Fi

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
BIT DOWN	Bit Down	0 - 7
SAMPLE RATE DOWN	Sample Rate Down	32, 16, 8, 4
POST GAIN	Post Gain	0, +6, +12, +18
LOW GAIN	Gain des basses fréquences	-15 - +15

HIGH GAIN	Gain des hautes fréquences	-15 - +15
OUTPUT	Sortie	MONO, STEREO
OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie	0 - 127

M-FX: 7 NOISE

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
NOISE TYPE	Type	1 - 18
NOISE LEVEL	Niveau	0 - 127
NOISE FILTER	Filtre	1*
LO-FI LEVEL	Niveau LO-FI	0 - 127
OUTPUT PAN	Panoramique de sortie	L64 - 63R
OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie	0 - 127

1*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS

M-FX: 8 RADIO TUNING

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
RADIO DETUNE	Désaccord	0 - 127
NOISE LEVEL	Niveau de bruit	0 - 127
LOW GAIN	Gain des basses fréquences	-15 - +15
HIGH GAIN	Gain des hautes fréquences	-15 - +15
OUTPUT	Sortie	MONO, STEREO
OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie	0 - 127

M-FX: 9 PHONOGRAPH

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
DISC TYPE	Type	LP, EP, SP
DISC NOISE LEVEL	Niveau de bruit	0 - 127
DEPTH	Amplitude	0 - +20
OUTPUT PAN	Panoramique de sortie	L64 - 63R
OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie	0 - 127

M-FX: 10 COMPRESSOR

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
ATTACK	Attaque	0 - 127
SUSTAIN	Sustain	0 - 127
POST GAIN	Post Gain	0, +6, +12, +18
LOW GAIN	Gain des basses fréquences	-15 - +15
HIGH GAIN	Gain des hautes fréquences	-15 - +15
OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie	0 - 127

M-FX: 11 LIMITER

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
THRESHOLD	Niveau seuil	0 - 127
RATIO	Rapport de compression	1.5:1, 2:1, 4:1,100:1
RELEASE	Temps de relâchement	0 - 127
POST GAIN	Post Gain	0, +6, +12, +18
OUTPUT PAN	Panoramique de sortie	L64 - 63R
OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie	0 - 127

M-FX: 12 SLICER

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
TIMING PATTERN	Tempo	1 - 34
ACCENT PATTERN	Accent	1 - 16
ACCENT LEVEL	Niveau d'accent	0 - 127
ATTACK	Attaque	1 - 10
OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie	0 - 127
RATE	Vitesse	♩ ♩ 𝅗𝅥

M-FX: 13 TREMOLO

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
LFO TYPE	Type de LFO	TRI, TRP, SIN, SAW1, SAW2, SQR
DEPTH	Amplitude	0 - 127
LOW GAIN	Gain des basses fréquences	-15 - +15
RATE	Vitesse	0.1 - 10.0, 1*
HIGH GAIN	Gain des hautes fréquences	-15 - +15
OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie	0 - 127

1*:  , 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES

M-FX: 14 PHASER

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
MANUAL	Manuel	100 - 8000
DEPTH	Amplitude	0 - 127
RESONANCE	Résonance	0 - 127
RATE	Vitesse	0.1 - 10.0, 1*
MIX	Niveau de mixage	0 - 127
OUTPUT PAN	Panoramique de sortie	L64 - R63
OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie	0 - 127

1*:  , 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES

M-FX: 15 CHORUS

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
PRE DELAY	Pre Delay	0.0 - 100
DEPTH	Amplitude	0 - 127
PHASE	Phase	0 - 180
RATE	Vitesse	0.1 - 10.0, 1*
FILTER TYPE	Type de filtre	OFF, LPF, HPF
CUTOFF	Fréquence de coupure	2*
BALANCE	Balance d'effet	D100:0W - D0:100W
OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie	0 - 127

1*:  , 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES
2*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000

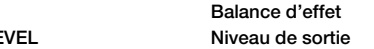
M-FX: 16 SPACE-D

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
PRE DELAY	Pre Delay	0.0 - 100
DEPTH	Amplitude	0 - 127
PHASE	Phase	0 - 180
RATE	Vitesse	0.1 - 10.0, 1*
LOW GAIN	Gain des basses fréquences	-15 - +15
HIGH GAIN	Gain des hautes fréquences	-15 - +15
BALANCE	Balance d'effet	D100:0W - D0:100W
OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie	0 - 127

1*: , 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES

M-FX: 17 TETRA CHORUS

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
PRE DELAY	Pre Delay	0.0 - 100
DEPTH	Amplitude	0 - 127
PRE DELAY DEVI	Déviation du pre-delay	0 - 20
RATE	Vitesse	0.1 - 10.0, 1*
DEPTH DEVI	Déviation d'amplitude	-20 - +20
PAN DEVI	Déviation du panoramique	0 - 20
BALANCE	Balance d'effet	D100:0W - D0:100W
OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie	0 - 127

1*:  , 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES

M-FX: 18 FLANGER

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
PRE DELAY	Pre-delay	0.0 - 100
DEPTH	Amplitude	0 - 127
FEEDBACK	Niveau de ré-injection	0 - +98
RATE	Vitesse	0.1 - 10.0, 1*
PHASE	Phase	0 - 180
FILTER TYPE	Type de filtre	OFF, LPF, HPF
CUTOFF	Fréquence de coupure	2*
BALANCE	Balance d'effet	D100:0W - D0:100W
OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie	0 - 127

1*: , 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES
2*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000

M-FX: 19 STEP FLANGER

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
PRE DELAY	Pré-delay	0.0 - 100
DEPTH	Amplitude	0 - 127
FEEDBACK	Niveau de ré-injection	0 - +98
RATE	Vitesse	0.1 - 10.0, 1*
PHASE	Phase	0 - 180
STEP RATE	Fréquence de palier	0.05 - 10.0, 2*
BALANCE	Balance d'effet	D100:0W - D0:100W
OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie	0 - 127

1*: , 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES
2*: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2

M-FX: 20 SHORT DELAY

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
TIME L	Retard gauche	0.1 - 190
TIME R	Retard droit	0.1 - 190
HF DAMP	Atténuation des hautes fréquences	1*
FEEDBACK	Niveau de ré-injection	0 - +98
LOW GAIN	Gain des basses fréquences	-15 - +15
HIGH GAIN	Gain des hautes fréquences	-15 - +15
BALANCE	Balance d'effet	D100:0W - D0:100W
AUTO PAN	Auto Pan	OFF, 2*
OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie	0 - 127

1*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS
2*: , 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES

M-FX: 21 AUTO PAN

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
LFO TYPE	Type de LFO	TRI, TRP, SIN, SAW1, SAW2, SQR
BASS SENS	Sensibilité des basses	OFF, MODE1, MODE2
DEPTH	Amplitude	0 - 127
RATE	Vitesse	0.1 - 10.0, 1*
LOW GAIN	Gain des basses fréquences	-15 - +15
HIGH GAIN	Gain des hautes fréquences	-15 - +15
OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie	0 - 127

1*: , 2MES, 3MES, 4MES, 16MES

M-FX: 22 FB PITCH SHIFTER

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
COARSE	Accord grossier	-24 - +12
FINE	Accord fin	-100 - +100

OUTPUT PAN	Panoramique de sortie	L64 - 63R
PRE DELAY	Pre-Delay	0.0 - 100
MODE	Mode	1 - 5
FEEDBACK	Niveau de ré-injection	0 - +98
LOW GAIN	Gain des basses fréquences	-15 - +15
HIGH GAIN	Gain des hautes fréquences	-15 - +15
BALANCE	Balance d'effet	D100:0W - D0:100W
OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie	0 - 127

M-FX: 23 REVERB

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
TYPE	Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2
TIME	Durée	0 - 127
HF DAMP	Atténuation des hautes fréquences	1*
BALANCE	Balance d'effet	D100:0W - D0:100W
OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie	0 - 127

1*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS

M-FX: 24 GATE REVERB

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
TYPE	Type	NORMAL, REVERSE, SWEEP1, SWEEP2
TIME	Durée	5 - 330
BALANCE	Balance d'effet	D100:0W - D0:100W
OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie	0 - 127

M-FX: 25 ISOLATOR

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
LOW GAIN	Gain des basses fréquences	0 - 127
MID GAIN	Gain des moyennes fréquences	0 - 127
HIGH GAIN	Gain des hautes fréquences	0 - 127
PAN	Panoramique	0 - 127
OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie	0 - 127

■ Paramètres d'arpégiateur

SYSTEM: ARPEGGIATOR[SYSTEM]+[F1 (SYS)]+[F1 (ARP)] (P. 127)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
STYLE	Style d'arpège	1*
MOTIF	Motif	2*
BEAT PTN	Tempo	3*
SHUFFLE RATE	Décalage ternaire	50 - 90 %
ACCENT RATE	Tonique	0 - 127
OCTAVE RANGE	Tessiture	-3 - +3

1*: 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/32, PORTAMENTO A - B, GRISSANDO, SEQUENCE A - D, ECHO, SYNTH BASS, HEAVY SLAP, LIGHT SLAP, WALK BASS, RHYTHM GTR 1 - 5, 3 FINGER, STRUMMING GTR, PIANO BACKING, CLAVI CHORD, WALTZ, SWING WALTZ, REGGAE, PERCUSSION, HARP, SHAMISEN, BOUND BALL, RANDOM, BOSSA NOVA, SALSA, MAMBO, LATIN PERCUSION, SAMBA, TANGO, HOUSE, LIMITLESS, USER TYPE 1 - 20
2*: SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, TRIPLE UP, TRIPLE DOWN, TRIPLE UP&DOWN, TRIPLE RANDOM, NOTE ORDER, GLISSANDO, CHORD, BASS+CHORD 1 - 5, BASS+UP 1 - 8, BASS+RND 1 - 3, TOP+UP 1 - 6, BASS+UP+TOP
3*: 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16 1 - 3, 1/32 1 - 3, PORTA-A 1 - 11, PORTA-B 1 - 15, SEQ-A 1 - 7, SEQ-B 1 - 5, SEQ-C 1 - 2, SEQ-D 1 - 8, ECHO 1 - 3, MUTE 1 - 16, STRUM 1 - 8, REGGAE 1 - 2, REF 1 - 2, PERC 1 - 4, WALKBS, HARP, BOUND, RANDOM, BOSSA NOVA, SALSA 1 - 4, MAMBO 1 - 2, CLAVE, REV CLA, GUILO , AGOGO, SAMBA, TANGO 1 - 4, HOUSE 1 - 2

■ Paramètres de quantification

SYSTEM: PLAY QTZ [SYSTEM]+[F1 (SYS)]+[F4 (QTZ)] (P. 127)

GRID

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
TEMPLATE	Modèle	1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32
TIMING	Force	0 - 100%

GROOVE

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
TEMPLATE	Modèle	01 - 71
TIMING	Force	0 - 100 %
VELOCITY	Dynamique	0 - 100 %

SHUFFLE

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
TEMPLATE	Modèle	1/12,1/24
TIMING	Force	0 - 100 %

■ Paramètres de système

SYSTEM: SOUND [SYSTEM]+[F1 (SYS)]+[F1 (SND)]+[F1 (SND)] (P. 114)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage	
REVERB SW	Commutateur général de reverb		OFF, ON
DELAY SW	Commutateur général de delay	OFF, ON	
M-FX SW	Commutateur général de multi-effets	OFF, ON	
PATCH REMAIN	Changement de patch	OFF, ON	
VOICE RESERVE	Réserve de voix	0 - 64	
RESONANCE LIMIT R	Variation de résonance R	50 - 127	
RESONANCE LIMIT N	Variation de résonance N	50 - 127	

SYSTEM: TUNE [SYSTEM]+[F1 (SYS)]+[F1 (SND)]+[F2 (TUNE)] (P. 115)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
MASTER TUNE	Accord général	427.4 - 452.6
SCALE TUNE SW	Commutateur de tempérament	OFF, ON
SCALE TUNE C - B	Tempérament C - B	-64 - +63

SYSTEM: LCD [SYSTEM]+[F1 (SYS)]+[F2 (LCD)]+[F1 (LCD)] (P. 117)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
LCD CONTRAST	Contraste de l'afficheur	1 - 16

SYSTEM: CONTROL [SYSTEM]+[F1 (SYS)]+[F2 (LCD)]+[F2 (CTRL)] (P. 117)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
PAD VELOCITY	Dynamique de pad	1 - 127
PEDAL ASSIGN	Assignation de pédale	HOLD, PTN-I, TAP, R-TPS, PLAY, SOSTE
PORALITY	Polarité de la pédale	STANDARD, REVERSE

SYSTEM: GRAB [SYSTEM]+[F1 (SYS)]+[F2 (LCD)]+[F3 (GRAB)] (P. 118)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
REVERB	Commutateur de reverb	OFF, ON
DELAY	Commutateur de delay	OFF, ON
M-FX	Commutateur de multi-effets	OFF, ON

SYSTEM: SEQ [SYSTEM]+[F1 (SYS)]+[F3 (SEQ)]+[F1 (PRM1)] (P. 119)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
METRONOME LEVEL	Niveau du métronome	0 - 127
AUTO CHECKSUM	Checksum automatique	OFF, ON

SYSTEM: SEQ [SYSTEM]+[F1 (SYS)]+[F3 (SEQ)]+[F2 (PRM2)] (P. 119)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
SYNC MODE	Mode de synchronisation	INT, REMOTE, SLAVE
SYNC OUT	Synchronisation de sortie	OFF, ON
ARPEGGIO SYNC	Synchronisation des arpèges	OFF, ON

SYSTEM: SEQ [SYSTEM]+[F1 (SYS)]+[F3 (SEQ)]+[F3 (PRM3)] (P. 120)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
SONG LOOP MODE	Mode de bouclage	OFF, LOOP1, LOOP2
SONG PLAY MODE	Mode de reproduction de morceau	MODE1, MODE2
RPS T-QTZ	Déclenchement de reproduction RPS	REAL, 16, 8, 4, MES

SYSTEM: SEQ [SYSTEM]+[F1 (SYS)]+[F3 (SEQ)]+[F4 (PRM4)] (P. 122)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
RHY VIEW	Bouton de visualisation de rythme	NORMAL, MUTE CTRL
TAP SW	Commutateur de tap tempo	OFF, ON
TAP RESOLUTION	Résolution du tap tempo	1/4, 1/8

SYSTEM: MIDI [SYSTEM]+[F1 (SYS)]+[F4 (MIDI)]+[F1 (CMN)] (P. 123)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
REMOTE KEYBOARD	Commutateur	OFF, ON
DEVICE ID	Numéro d'identification d'unité	17 - 32
THRU	Thru	OFF, ON
ARPEGGIO CTRL CH	Canal de commande des arpèges	OFF, 1 - 16
RPS CTRL CH	Canal de commande de RPS	OFF, 1 - 16
EDIT TX/RX	Mode d'édition TX/RX	MODE1, MODE2

SYSTEM: MIDI [SYSTEM]+[F1 (SYS)]+[F4 (MIDI)]+[F2 (TXRX)] (P. 125)

Paramètre	Nom du paramètre	Plage de réglage
MIDI RX SW P-*	Commutateur de réception MIDI	OFF, ON
MIDI LOCAL TX P-*	Transmission de mode Local	INT, EXT, BOTH
RX.PROG CHANGE	Récpetion de changement de programme	OFF, ON
RX.BANK SELECT	Réception de sélection de banque	OFF, ON
RX.SYS-EX	Réception de système exclusid	OFF, ON
TX.PROG CHANGE	Transmission de changement de programme	OFF, ON
TX.BANK SELECT	Transmission de sélection de banque	OFF, ON
TX.ACTIVE SENSING	Transmission d'active sensing	OFF, ON
MUTE CTRL OUTPUT	Assignation de sortie	INT, EXT, BOTH

Liste des patches preset

Preset A (Contrôleur 0 = 83, Contrôleur 32 = 4)

N°.	Nom
001	Lead TB 1
002	Dist TB 1
003	Dist Sqr TB
004	Dist TB 2
005	Dist TB 3
006	TB + Voco
007	Dist TB 4
008	Lead TB 2
009	Devil TB
010	Dual TB
011	HiLo303ModSw
012	Arpness TB
013	Acid Line
014	Dist TB 5
015	Lead TB 3
016	Lead TB 4
017	TB Tra Bass
018	Acid TB
019	Psyche-TB
020	TB + Sine
021	Hi-Pass TB
022	Moog Saw
023	OB Saw
024	MG Lead
025	Poly Key
026	Synth Pulse
027	Dual Profs
028	Axe of 80
029	MG Square
030	Square Lead1
031	Square Lead2
032	Square Lead3
033	Lucky
034	Synth Lead 1
035	Moon Lead
036	Rezo SynLead
037	Wspy Synth
038	Enorjizor
039	JP8 Sprang
040	PortaSynLead
041	Wah Lead
042	Beep Mod
043	Dist Lead 1
044	Freaky Fry
045	JU2 SubOsc 1
046	JU2 SubOsc 2
047	Froggy
048	Synth Lead 2
049	Singin' MINI
050	Plastic Tone
051	SinusoidRave
052	Sine Me Up
053	Spooky Sine
054	Sine Tone
055	D50 Saw Lead
056	Dst Syn Lead
057	Big Up Massv
058	Warm SawLead
059	Hartnoll Era
060	Skegness 97
061	Simply June
062	The Brothers
063	Dist Lead 2
064	Dark SawLead
065	Dist Lead 3
066	Mosquito
067	Phazyn Vox
068	Voc Saw
069	VT Vox
070	Pure Voice
071	Robo Vox
072	Hallucinate
073	Seq.Synth
074	Analog Seq
075	Ana Punch
076	Atom Brain
077	Fooled MC
078	101 Bass 1
079	House Bass
080	101 Bass 2
081	202 Bass
082	Psycho Funk
083	Talking Line
084	Inside Bass
085	Bubble Bass
086	Bass Bleep
087	Wiggle Bass
088	Twist Bass
089	Octa Bass
090	BT's Sticky
091	MG Bass
092	FM Super Bs
093	Solid Bass
094	T Nite Bass
095	Front 505
096	Def Bass 1
097	Def Bass 2
098	Sine Bass 1
099	Sine Bass 2
100	RollModRezBs
101	Gate Me Buzz
102	System Bass
103	Spike Bass
104	Solid Goa
105	Rezo Bass
106	Blip Bass
107	Pizz Bass
108	Voco Bass
109	VoCoRoBo
110	Dust Bass
111	ArtCore Bass
112	NU-NRG Bass
113	TalkBox Bass
114	Incontinence
115	Bari Voice
116	Ac.Bass
117	E.Ac.Bass
118	Acid Jazz Bs
119	Soup's Bass
120	Fingered Bs
121	FingBsVeloSw
122	PickedBass 1
123	PickedBass 2
124	Fretless Bs
125	Phot Bass
126	Slap Bass
127	R&B B-Slides
128	Syn Stack 1

Preset B (Contrôleur 0 = 83, Contrôleur 32 = 1)

N°.	Nom
001	Strong Brass
002	You Can Fly
003	Syn stack 2
004	Dawn Of Man
005	Saw Stack 1
006	Saw Stack 2
007	DLM Stack
008	DOC Stack
009	LN2 Stack
010	Bend Stack
011	Freedom
012	Good Bean
013	JP8000 5th
014	Mega 5th
015	5th Saw
016	4th Saw
017	Soundtrack
018	Rise Pad
019	Warm Pad
020	JP + OB Pad
021	Planet
022	Additive
023	Noise Pad
024	Sweep Pad 1
025	Sweep Pad 2
026	Alles Padde
027	Sky Light
028	Stargate MC
029	Middle Grow
030	AiRye Bread-
031	NU-NRG Org
032	Halo Pad
033	Str/Brs Pad
034	Syn Brs Pad
035	Simple Pad
036	OB Rezo Pad
037	Sweet Vocode
038	Thin Pad
039	Attack Pad
040	Metal Pad
041	Atmosphere
042	Fantasia
043	Feedbackwave
044	Pacifica
045	Atmosphere 2
046	Sub Atmosphe
047	Machine Pad
048	Detuned Pad
049	Scoop Pad
050	Psycho Trevo
051	Floating Pad
052	Fancy Pad
053	Strings 1
054	Strings 2
055	Old StringSW
056	Swim Strings
057	Eclip-Str
058	Slow Strings
059	OB Slow Str
060	Syn.Strings1
061	Syn.Strings2
062	OB Strings
063	Rhap Strings
064	Banded Jupe
065	NU-NRG Str
066	Violin
067	Contrabass
068	Tremolo Str
069	Pizzicato 1
070	Pizzicato 2
071	Pizz It
072	Guardians
073	Gat Passion
074	Syn Harp
075	Voice Oohs
076	Solo Vox
077	Syn Vox
078	Choir Aahs
079	Space Voice
080	Star Voice
081	Brightness
082	Vox Lead
083	Auhbient
084	Auh Luv Rave
085	PCM Life
086	Noisevox
087	Trance Voice
088	Effect Acer
089	Alternative
090	Hard Pure
091	Metal EF
092	Dly Tone
093	Osci Frog
094	Cal + After
095	8b Pad
096	SpaceHighway
097	Trek Storm
098	Abduction
099	1st Contact
100	Ice Cave
101	Rev Cord
102	Blue Random
103	Sync Tone
104	Seq Up
105	SawLFOSaw
106	Calculating
107	Touch EF
108	Welding
109	Press Machin
110	EF Tribe
111	Scratch Alt
112	Analog FX
113	Non TB
114	Nasty Filt
115	Psy-Ence
116	Music Hi
117	Uber Zone
118	Down Gown
119	For Giving
120	Sound Alarm
121	Acid Drone
122	X-Mod
123	X-FM/Org
124	X-FM Bass
125	Hard BD?
126	S&H Voc
127	X-TlkBxBass
128	X-Kick/TB

Liste des patches preset

Preset C (Contrôleur 0 = 81, Contrôleur 32 = 2)

N°.	Nom
001	X-Org/Nz
002	X-Pizz/Rng
003	White Noise
004	Pink Noise
005	P5 Noise
006	Toy Noise
007	Rezo Noise
008	Vinyl Noise
009	Tornado Jet
010	Smooth Jet
011	Sweep Noise
012	ModWhtSweep
013	Perk Breath
014	Pink Bomb
015	64voicePiano
016	Ac.Piano 1
017	Ac.Piano 2
018	Epic House
019	Hush Piano
020	Happy Piano
021	BPF Piano
022	Honky-tonk
023	NY Piano+Str
024	Voice Piano
025	Old E.Piano
026	E.Piano 1
027	E.Piano 2
028	Cool Rhodes
029	Psycho EP
030	Trip E.Piano
031	Rotary Rhode
032	EP-Organ
033	Harpsichord
034	Clavi
035	Digi Clavi
036	FM Clavi
037	AnalogClavi1
038	AnalogClavi2
039	Funky Clavi
040	RotaryOrg Sl
041	RotaryOrg Fs
042	Gospel Spin
043	L Org F
044	Organ 1
045	Lp-Hp Organ
046	Organ 2
047	Percsv Organ
048	Ballad B
049	FM Club Org
050	Pop Organ
051	Cheese Organ
052	Reed Organ
053	Telstar
054	Church Org
055	Organ Bass
056	Strict Organ
057	SmkyChrd Org
058	Sweep Organ
059	Accordion
060	Vibraphone
061	FM Marimba
062	Marimba
063	Xylophone
064	Balaphone
065	Timpani
066	Steel Drum
067	Digi Bell
068	Acid Perc
069	MetaL-SD
070	Classy Pulse
071	Glockenspiel
072	Fanta Bell
073	Crystal
074	Tubular-Bell
075	Shank Bells
076	MKS-30 Melts
077	Trip Lead
078	Steel-Str.Gt
079	Clean Gtr
080	Jazz Gtr 1
081	Jazz Gtr 2
082	Muted Gtr
083	Lo-Fi Gtr
084	Terror Dome
085	Psycho-G
086	Dist Gtr Chd
087	Going Bald
088	Gt.Harmonic1
089	Gt.Harmonic2
090	Shafted Gtr
091	WahGT 2 Menu
092	Gtr Up
093	Gtr Down
094	Gtr Sweep
095	Orch Gtr
096	Brass
097	Bright Brass
098	Hush Brass
099	Synth Brass1
100	Synth Brass2
101	Synth Brass3
102	Syn Brs Lead
103	Obilator
104	OpenUp Brass
105	Brass Fall
106	Trumpet
107	MutedTrumpet
108	Soprano Sax
109	Alto Sax
110	Baritone Sax
111	SlideBiteSax
112	Sax & Tp
113	Tuba
114	Syn F.Horn
115	Oboe
116	Whistle
117	Ocarina
118	Recorder
119	Jazz SynLead
120	Solo Flute
121	Pan Flute
122	Bottle Blow
123	Funky Pipe
124	Breath Noise
125	Shakuhachi
126	Sitar 1
127	Sitar 2
128	Santur

Preset D (Contrôleur 0 = 81, Contrôleur 32 = 3)

N°.	Nom
001	Kalimba
002	Bagpipes
003	PnoBendM7-m7
004	Org Chd m7
005	BalapChd 9th
006	Wah Gtr Hit
007	Orch Hit 1
008	Orch Hit 2
009	Rave-X-Tasy
010	Philly Hit 1
011	Philly Hit 2
012	Attack Hit
013	Funky Hit
014	Tekno ChdHit
015	Dist Hit
016	Glasgow Hit
017	Happy Hit
018	Scene Hit 1
019	Scene Hit 2
020	Drill Hit
021	Gaia Message
022	Rezo Perc
023	Syn Perc
024	MG Blip
025	Rev Blip
026	Air Blip
027	Radical Perc
028	Machine
029	Metal Hit
030	Tanz Devil
031	Headz Direkt
032	ShoppingCart
033	Noisy Drill
034	Thump Bounce
035	Tape Rewind
036	Stop
037	Ao!
038	Ha!
039	Seashore
040	Bird
041	Telephone
042	Helicopter
043	Applause
044	Gun Shot
045	Machine Gun
046	Laser Gun
047	Sci-Fi Laser
048	Breath
049	Rain
050	Siren
051	TR909 Tom
052	TR808 Tom
053	Syn Tom 1
054	Syn Tom 2
055	Old Syn Tom
056	Taiko
057	Slow Down
058	Boom Drop
059	B-Tom-D
060	Mr.Bong Bass
061	Friends of 0
062	Latin Perc
063	Bongo Fury
064	High Timbale
065	MutePandeiro
066	Open Surdo
067	Brazil Perc
068	Tablabaya
069	Mute Cuica
070	Long Whistle
071	Agogo
072	Short Tamb
073	808 Cowbell
074	CR78 Cowbell
075	CR78 Beat
076	Wind-Chime
077	Rim Shot
078	TR909 Rim
079	Hyoshigi
080	TR626 Shaker
081	727 Quijada
082	Real CH
083	TR909 OH
084	Syn OH
085	TR909 Crash
086	Reverse Cym.
087	Asian Gong
088	TR808 Clap
089	Down Clap
090	Clap Tail
091	Rap&Real Clp
092	Maddening
093	TR909 Snare
094	TR808 Snare
095	House Snare
096	Jungle Snr 1
097	Jungle Snr 2
098	TR808 Kick
099	Plastic BD
100	Gate Kick
101	Jungle Kick
102	Scrtch/Vo Mn
103	Flexi Vox Mn
104	Hit Menu
105	Indust Menu
106	Tom Menu
107	Percus1 Menu
108	Percus2 Menu
109	Cowbell Menu
110	Shaker+ Menu
111	Rim Menu
112	Cymbal Menu
113	CHH 1 Menu
114	CHH 2 Menu
115	PHH Menu
116	OHH 1 Menu
117	OHH 2 Menu
118	Clap 1 Menu
119	Clap 2 Menu
120	Snare 1 Menu
121	Snare 2 Menu
122	Snare 3 Menu
123	Snare 4 Menu
124	Snare 5 Menu
125	Snare 6 Menu
126	Kick 1 Menu
127	Kick 2 Menu
128	Kick 3 Menu

Preset E (Contrôleur 0 = 83, Contrôleur 32 = 0)

N°.	Nom
1	Dist TB 6
2	Acid Lead
3	Acid TB 2
4	Hi-Pass TB 2
5	Acid NRG 1
6	Acid NRG 2
7	Synth Saw
8	W-Side Saw
9	SawSoloSlide
10	OSC Rezo Saw
11	Cry Wave
12	BignNasty Ld
13	Elect Shock
14	Robo Vox 2
15	Detroit Wave
16	Detune Saw
17	OD Sync
18	HC Solo Lead
19	Night Lead
20	Pluk Out
21	Dragonfly
22	Reso Voice
23	Higher Self
24	Digital Lead
25	DigitalLead2
26	PureSineSolo
27	Too Pure
28	2000 Micro
29	Palm Pad
30	Organ Seq
31	HiRezo Seq
32	Seq.Synth 2
33	Mondigi Seq
34	Synazetic
35	Shaky Saw
36	Now Bass
37	Blip Bass 2
38	Warp Bass
39	Bassage
40	Alter Bass
41	Goldon Bass
42	Bell Bass
43	FM Super Bs2
44	SI Bass
45	MG Bass 2
46	Cellu Bass
47	Det Bass
48	PWM Bass
49	Electro Rubb
50	Tracore Bass
51	PreasureBass
52	Bau Bass
53	Weird Bass
54	NRG HardBass
55	Noise Bass
56	Ven Bass
57	Low Bit Bass
58	Dub Bass
59	Drum'n'Bass
60	DnB Fall
61	Heavy Bass
62	LoFiAtk Bass
63	OldtmeAcBass
64	P-Down Synth
65	P-Up Synth
66	NRG Sweep
67	Tech Lead
68	Rezo Booster
69	NRG Synthe 1
70	NRG Synthe 2
71	NRG Synthe 3
72	Dust Rave
73	Psyche Stack
74	DOC Stack 2
75	NRG Stack
76	Rave Stack
77	HC Stack
78	Rezo Stack
79	Pad State
80	MG Big Pad
81	Dream Pad
82	Warm Pad 2
83	7th Romance
84	Psycho Power
85	Ocean Pad
86	Aurora
87	Planet CH
88	Strings Atk
89	Rave Tremolo
90	DrkTrem Orch
91	DrkChoirOrch
92	Radio 30's
93	DelayStrings
94	Moon Synth
95	Sweep Str
96	CelluloidStr
97	P5 Sync Str
98	Electric Str
99	F.O.U
100	Choir Aahs 2
101	Floor Choir
102	Darkness
103	HevnsFactory
104	Space Voice2
105	V-Zox
106	Voco+Choir
107	Trancer
108	Slice Choir
109	Matt Chord
110	Fuwa Rings
111	3rdChoir U&D
112	2Matt Colors
113	Detz
114	High Reeveer
115	Home Sweep
116	Ucyu-Bue
117	Machine A
118	MG Sweep
119	2Ranger
120	Warping
121	Galactic Swp
122	Lift UP
123	Trance UFO
124	Dentalic
125	Energy
126	Fatt One
127	Strange
128	Space Creaps

Preset F (Contrôleur 0 = 83, Contrôleur 32 = 1)

N°.	Nom
1	Bottle Keep
2	De filter
3	Analyzer
4	Funny Man
5	SpEcE&HoLd
6	TranceMachin
7	Spaceage
8	Cosmic Rays
9	Dada XYZ
10	What?
11	Take Effect
12	Deep Wave
13	Elktron
14	Transport
15	Fury Atk
16	Horror Film1
17	Horror Film2
18	NoFXrequired
19	Tom Noise
20	16beat rpm
21	Classique
22	Smooth Piano
23	Geek Piano
24	Feed Piano
25	Bird Piano
26	EppEEppE
27	Gentle Wurly
28	Wurly Pad
29	Str8Up Wurly
30	78RPM Wurly
31	OrganOrgan
32	Percs Organ2
33	RotaryOrgFs2
34	Digi Organ
35	Vib+MuteTp
36	Vib+Guitar
37	SteelTimpani
38	Wind Bell
39	Bell 2 Bell
40	TreasureBell
41	Noise Bell
42	Overdrive Gt
43	OD octave
44	DistMute Gtr
45	RockinMuteGt
46	Funk Gtr
47	FunkyMuteGtr
48	FunkMtWah Gt
49	Ghost Gtr
50	Acoutic Gtr
51	30's Tpt
52	ThunderBrass
53	Solo Trumpet
54	Sax+MuteTp
55	Real Sax
56	Slow BlowSax
57	Brass Fall 2
58	Retro Flute
59	TronM Flute
60	Real Sitar
61	FarOutSGliss
62	Maharagna
63	Didge Pad
64	Bagpipes 2
65	Happy Hit 2
66	Rave Hit
67	MonsterAtack
68	Smear Hit 1
69	Dark Hit
70	Bottom Hit
71	TeknoChdHit2
72	JP Lead Hit
73	Classic Hit
74	RevHouse Hit
75	Smear Hit 2
76	Samba Hit
77	Stopper
78	Metal Bang
79	MetallicShot
80	Metal Zapper
81	P-Zing
82	Boing
83	Zap YoYo FXm
84	Zap 1
85	Zap 2
86	Zap 3
87	Zap 4
88	Zap 5
89	Game Bleep
90	Seq MG
91	Bull Scream
92	Hoo!
93	Hey! 2
94	iYooh
95	Dolphin
96	Voice Riff
97	Thunderbolt
98	Construct
99	Jack Hammer
100	Turbine
101	Sawing
102	Steaming
103	SteamWhistle
104	Aircraft
105	Missile 3D
106	Siren 2
107	Siren 3
108	FireBomb
109	Boost Tom
110	WaDaiko
111	Tsuzumi Velo
112	LoFi Perc
113	Air Perc
114	Retro Bell
115	Timpani 2
116	Spring Cowb
117	Rim Shot 2
118	Dark Crash
119	DR110 Cymbal
120	Syn Ride
121	Asian Gong 2
122	Asian Gong 3
123	Asian Gong 4
124	TR909 Sn&Clp
125	Afro Clap
126	Dynamic Snr
127	Perc Snare
128	PicSnHrd&Rol

Tableau de corresponndance

Preset G (Contrôleur 0 = 83, Contrôleur 32 = 2)

N°.	Nom						
1	PurePhat Snr	9	Beats Kick	18	Voice Menu	27	Cymbal2 Menu
2	LoFi Snare	10	R&B Kick	19	Tom 2 Menu	28	AsiaGng Menu
3	Spray SD	11	BD reso Ride	20	Percus3 Menu	29	Clap 3 Menu
4	Plastic BD 2	12	Future Kick	21	Percus4 Menu	30	Snare 7 Menu
5	TR808 Kick 2	13	Filtic BD	22	TablaBy Menu	31	Kick 4 Menu
6	NRG Kick	14	Didge Menu	23	Udu Pot Menu	32	Kick 5 Menu
7	Drive Kick	15	BerimbauMenu	24	Japan Menu		
8	Atack Kick	16	MG Zap Menu	25	Rim 2 Menu		
		17	Sweep Menu	26	C&OHH 3 Menu		

Tableau de corresponndance STYLE/MOTIF/FORMAT DE MESURE

Style	Motif	Format de mesure
1/4	all	1/ 4
1/6	all	1/ 6
1/8	all	1/ 8
1/12	all	1/12
1/16	all	1/16 1 - 3
1/32	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN,SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER, GLISSANDO, BASS+UP 1 - 8, BASS+RND 1 - 3, TOP+UP 1 - 6	1/32 1 - 3
PORTAMENTO A	all	PORTA-A 01 - 11
PORTAMENTO B	all	PORTA-B 01 - 15
GLISSANDO	GLISSANDO	1/16 1 - 3, 1/32 1 - 3
SEQUENCE A	all	SEQ-A 1 - 7
SEQUENCE B	all	SEQ-B 1 - 5
SEQUENCE C	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN,SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER, GLISSANDO, BASS+UP 1 - 8, BASS+RND 1 - 3, TOP+UP 1 - 6	SEQ-C 1 - 2
SEQUENCE D	all	SEQ-D 1 - 8
ECHO	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER	ECHO 1 - 3
SYNTH BASS	BASS+UP 2	SEQ-A 1, SEQ-C 1
HEAVY SLAP	BASS+UP 5, TOP+UP 5	MUTE 02, 03
LIGHT SLAP	BASS+UP 5, TOP+UP 5	MUTE 02, 03
WALK BASS	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, NOTE ORDER, GLISSANDO	WALKBS
RHYTHM GTR 1	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER, BASS+UP 1 - 8,BASS+RND 1 - 3 TOP+UP 1 - 6	MUTE 01,04
RHYTHM GTR 2	CHORD	MUTE 07, 13, 14
RHYTHM GTR 3	CHORD	MUTE 08, 12, 15
RHYTHM GTR 4	CHORD	MUTE 09, 10, 11, 16
RHYTHM GTR 5	SINGLE UP, SINGLE DOWN	STRUM 1 - 6
3 FINGER	BASS+UP+TOP	SEQ-A 7
STRUMMING GTR	SINGLE UP, SINGLE DOWN	STRUM 7, 8
PIANO BACKING	CHORD	MUTE 12, REF 2
CLAVI CHORD	BASS+CHORD 4, BASS+CHORD 5	MUTE 05, 06
WALTZ	BASS+CHORD 2, BASS+UP 2, BASS+RND 2, TOP+UP 2	1/ 6, 1/12
SWING WALTZ	BASS+CHORD 2, BASS+UP 2, BASS+RND 2, TOP+UP 2	1/16 1 - 3
REGGAE	CHORD, BASS+CHORD 1	REGGAE1 - 2
PERCUSSION	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER BASS+UP 1 - 8, BASS+RND 1 - 3, TOP+UP 1 - 6	PERC1 - 4
HARP	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, GLISSANDO	HARP
SHAMISEN	TOP+UP 4 - 6	SEQ-A 2
BOUND BALL	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER, GLISSANDO	BOUND
RANDOM	SINGLE RANDOM, DUAL RANDOM, BASS+RND 1 - 3	1/4,1/6,1/8,1/12,1/16 1-3, 1/32 1-3, RANDOM
BOSSA NOVA	all	BOSSA NOVA
SALSA	all	SALSA 1 - 4
MAMBO	all	MAMBO 1 - 2
LATIN PERCUSSION	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER, GLISSANDO	CLAVE, REV CLA, GUIRO, AGOGO
SAMBA	all	SAMBA
TANGO	all	TANGO 1 - 4
HOUSE	all	HOUSE 1 - 2
LIMITLESS	all	all

Liste des kits rythmiques preset

* La colonne "Groupe rythmique" indique le bouton qui peut être pressé pour neutraliser (Mute) le tone rythmique.

Note No.	Groupe rythmique	P: A01 TR-909	P: A02 TR-808	P: A03 TR-606	P: A04 CR78&Cheaps	P: A05 Techno 1
35	BD	Plastic BD 4	TR808 Kick 5	TR808 Kick 3	Toy Kick	Plastic BD 3
C2 36	BD	Plastic BD 3	TR808 Kick 3	Analog Kick	Plastic BD 4	Plastic BD 2
37	TOM/PERC	TR808 Rim	TR808 RimLng	TR808 Rim	TR808 Rim	TR707 Rim
38	SD	TR909 Snr 1	TR808 Snr 8	TR606 Snr 3	TR808 Snr 5	TR909 Snr 6
39	CLP	TR909 Clap 2	TR909 Clap 1	Cheap Clap	TR909 Clap 1	TR909 Clap 1
40	SD	TR909 Snr 3	TR808 Snr 9	TR808 Snr 5	Deep Snare	TR909 Snr 7
41	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 Tom	TR606 CmpTom	MG Blip	TR909 DstTom
42	HH	TR909 CHH 2	TR808 CHH 2	TR606 CHH 2	TR808 CHH 1	TR909 CHH 2
43	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 Tom	TR606 CmpTom	MG Blip	TR909 DstTom
44	HH	TR909 PHH 2	TR808 PHH 2	Hip PHH	TR606 PHH 2	TR909 PHH 1
45	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 Tom	TR606 CmpTom	MG Blip	TR909 DstTom
46	HH	TR909 OHH 1	TR808 OHH 2	TR606 DstOHH	TR606 OHH	TR909 OHH 2
47	BD	TR909 Kick 4	TR808 Kick 1	TR606 Dst BD	TR606 Kick	TR909 Kick 5
C3 48	BD	TR909 Kick 2	TR808 Kick 4	TR606 Kick	Analog Kick	TR909 Kick 4
49	TOM/PERC	TR909 Rim	TR808 Rim	Analog Rim	Analog Rim	TR909 Rim
50	SD	TR909 Snr 2	TR808 Snr 6	TR606 Snr 2	TR808 Snr 1	TR909 Snr 4
51	CLP	TR909 Clap 1	TR808 Clap	TR808 Clap	TR808 Clap	Group Clap
52	SD	TR909 Snr 3	TR808 Snr 2	TR606 Snr 1	CR78 Snare	TR909 Snr 5
53	TOM/PERC	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom	TR909 Tom
54	HH	TR909 CHH 1	TR808 CHH 1	TR606 CHH 1	DR55 CHH 1	TR909 CHH 1
55	TOM/PERC	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom	TR909 Tom
56	HH	TR909 OHH 2	TR808 CHH 2	TR606 PHH 1	CR78 CHH	TR909 PHH 2
57	TOM/PERC	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom	TR909 Tom
58	HH	TR909 OHH 2	TR808 OHH 1	TR606 OHH	CR78 OHH	TR909 OHH 3
59	TOM/PERC	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom	TR909 Tom
C4 60	TOM/PERC	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom	TR909 Tom
61	CYM	TR909 Crash	TR606 Cym 1	TR606 Cym 2	TR606 Cym 1	TR909 Crash
62	TOM/PERC	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom	TR909 Tom
63	CYM	TR909 Ride	TR606 Cym 1	TR909 Ride	TR606 Cym 1	TR707 Ride
64	CYM	TR909 Crash	TR909 Crash	TR606 Cym 1	Cup Cym	TR909 Crash
65	CYM	TR909 Ride	TR909 Ride	TR707 Ride	TR909 Ride	Asian Gong
66	TOM/PERC	Tambourine 2	CR78 Tamb	CR78 Tamb	CR78 Tamb	Tambourine 3
67	CYM	NaturalCrash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash
68	TOM/PERC	TR808Cowbell	TR808Cowbell	TR808Cowbell	CR78 Cowbell	Cowbell
69	CYM	TR606 Cym 1	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Ride	TR606 Cym 1
70	TOM/PERC	PC-2 Machine	CR78 Guiro	CR78 Guiro	TR808Cowbell	TR808Cowbell
71	CYM	Natural Ride	Natural Ride	Natural Ride	TR707 Ride	Natural Ride
C5 72	TOM/PERC	HiBongo Open	TR808 Conga	TR808 Conga	TR808 Conga	HiBongo LoFi
73	TOM/PERC	LoBongo Open	TR808 Conga	TR808 Conga	TR808 Conga	LoBongo LoFi
74	TOM/PERC	HiConga Mute	TR808 Conga	TR808 Conga	TR808 Conga	HiCnga Mt LF
75	TOM/PERC	HiConga Open	TR808 Conga	TR808 Conga	TR808 Conga	HiCnga Op LF
76	TOM/PERC	LoConga Open	TR808 Conga	TR808 Conga	TR808 Conga	LoConga LoFi
77	TOM/PERC	Hi Timbale	Hi Timbale	Hi Timbale	CR78 Beat	HiTimbale LF
78	TOM/PERC	Lo Timbale	Lo Timbale	Lo Timbale	CR78 Beat	LoTimbale LF
79	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	CR78 Beat	TR727 Agogo	CR78 Beat
80	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR808 Claves	CR78 Beat	TR727 Agogo	CR78 Beat
81	TOM/PERC	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	CR78 Guiro	TechnoShaker
82	TOM/PERC	808 Maracas	808 Maracas	808 Maracas	808 Maracas	TR626 Shaker
83	HIT	Beam HiQ	Beam HiQ	Beam HiQ	Syn Hit	Wao!
C6 84	HIT	Air Blip	Air Blip	Buzzer	Beam HiQ	Come on!
85	HIT	MG Blip	Syn Hit	Air Blip	Analog Bird	Ooh! 1
86	HIT	Techno Scene	Techno Scene	Rezo Noise	MG Attack	MG White Nz
87	HIT	Air Gun	Beam HiQ	Hyoshigi	Tape Rewind	Bomb Noise
88	HIT	Tekno Hit	PC-2 Machine	Analog Bird	Air Blip	Wah Gtr 2b
89	OTHERS	Come on!	P5 Noise	Retro UFO	Reso FX	Toy Gun 3
90	OTHERS	Wao!	Toy Gun 1	PC-2 Machine	Ring Osc	Toy Gun 3
91	OTHERS	Ooh! 1	Syn Tom	Syn Hit	MG Blip	Buzzer
92	OTHERS	Canvas	Cup Cym	Retro UFO	MG White Nz	Bomb Noise
93	OTHERS	JP8000 FBK	TR808 OHH 1	Thrill	Rezo Noise	Sea
94	CLP	Funky Clap	Hip Clap	Comp Clap	Cheap Clap	Flange Snr
95	BD	TR808 Kick 1	TR808 Kick 2	TR808 Kick 1	TR808 Kick 1	TR909 Dst BD
C7 96	BD	Gabba Kick	TR909 Kick 4	Plastic BD 4	TR909 Kick 1	Plastic BD 4
97	SD	Synth Snare	CR78 Snare	TR909 Snr 3	TR909 Snr 1	Break Snare2
98	SD	TR808 Snr 2	TR808 Snr 3	CR78 Snare	Sim Snare	Ragga Rim 2

Liste des kits rythmiques preset

Note No.	Groupe rythmique	P:06 Techno 2	P:07 Techno 3	P: A08 Hardcore	P: A08 Ambient	P: A08 House 1
35	BD	TR808 Kick 5	Plastic BD 3	TR909 Kick 5	TR909 Kick 5	TR808 Kick 5
C2 36	BD	TR707 Kick 1	Plastic BD 4	Gabba Kick	Wet Kick	TR909 Kick 2
37	TOM/PERC	TR909 Rim	Jungle Snr 2	SideStiker	Ragga Rim 1	TR808 Rim
38	SD	Real Snare	TR808 Snr 7	Jungle Snr 1	DJ Snare	SNR MENU 1
39	CLP	Down Clap	Comp Clap	Fuzzy Clap	Comp Clap	CLAP MENU 1
40	SD	Rap Snare	Indus Snare	TR909 Snr 4	SideStiker	TR909 Snr 6
41	TOM/PERC	TR808 Tom	Air Blip	TR606 CmpTom	TR707 Tom	TOM MENU
42	HH	TR808 CHH 2	CHH MENU 2	TR909 CHH 2	Closed Hat	TR707 OHH
43	TOM/PERC	TR808 Tom	MG Blip	TR606 CmpTom	TR707 Tom	TR909 Tom
44	HH	TR808 PHH 1	Jungle Rim 2	TR909 PHH 1	Pedal Hat 1	TR707 OHH
45	TOM/PERC	TR808 Tom	HIT MENU	TR606 CmpTom	TR707 Tom	TR909 Tom
46	HH	TR808 OHH 1	TR909 OHH 2	TR909 OHH 1	Real OHH	TR707 OHH
47	BD	TR909 Kick 2	KICK MENU 2	Amsterdam BD	Wet Kick	TR808 Kick 1
C3 48	BD	Plastic BD 4	West Kick	TR909 Dst BD	TR808 Kick 3	TR909 Kick 3
49	TOM/PERC	TR808 RimLng	Natural Rim	Lo-Fi Rim	TR808 RimLng	TR808 RimLng
50	SD	TR909 Snr 4	TR808 Snr 8	TR909 DstSnr	CR78 Snare	Break Snare2
51	CLP	Claptail	Comp Clap	Funk Clap 2	TR909 Clap 1	Claptail
52	SD	Funky Clap	MC Snare	TR909 DstSnr	Beam HiQ	TR909 Snr 4
53	TOM/PERC	TR707 Tom	Uuh Formant	TR909 DstTom	TR808 Tom	TR808 Tom
54	HH	Closed Hat	TR606 PHH 2	TR909 PHH 1	DR55 CHH 1	TR909 CHH 1
55	TOM/PERC	TR707 Tom	Ooh Formant	TR909 DstTom	TR808 Tom	TR808 Tom
56	HH	TR909 OHH 2	CR78 CHH	TR909 PHH 2	TR606 PHH 2	OHH MENU 1
57	TOM/PERC	TR707 Tom	Iih Formant	TR909 DstTom	TR808 Tom	TR808 Tom
58	HH	TR909 OHH 2	TR606 OHH	TR909 DstOHH	CR78 OHH	OHH MENU 1
59	TOM/PERC	TR707 Tom	Can Tom	TR909 DstTom	TR808 Tom	TR707 Tom
C4 60	TOM/PERC	TR707 Tom	ElectricDunk	TR909 DstTom	TR808 Tom	TR707 Tom
61	CYM	TR909 Crash	TR606 Cym 2	TR909 Crash	TR606 Cym 1	TR909 Crash
62	TOM/PERC	TR707 Tom	HiBongo LoFi	TR909 DstTom	TR808 Tom	TR707 Tom
63	CYM	TR707 Ride	CYMBAL MENU	TR707 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride
64	CYM	TR909 Crash	Cup Cym	TR909 Crash	TR606 Cym 1	NaturalCrash
65	CYM	Asian Gong	TR909 Ride	Asian Gong	Asian Gong	Tambourine 2
66	TOM/PERC	Tambourine 2	Tambourine 4	CR78 Tamb	Tambourine 3	Tambourine 1
67	CYM	TR909 Crash	CYMBAL MENU	NaturalCrash	TR606 Cym 2	TR909 Crash
68	TOM/PERC	TR808Cowbell	CR78 Beat	TR808Cowbell	CR78 Cowbell	TR707Cowbell
69	CYM	TR606 Cym 2	Natural Ride	Jungle Crash	NaturalCrash	Cup Cym
70	TOM/PERC	CR78 Tamb	CR78 Beat	TR727Quijada	TR808Cowbell	TR808Cowbell
71	CYM	Cup Cym	Cup Cym	Natural Ride	Natural Ride	Natural Ride
C5 72	TOM/PERC	HiBongo Open	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi	HiBongo Open	HiBongo LoFi
73	TOM/PERC	LoBongo Open	HiBongo LoFi	LoBongo LoFi	LoBongo Open	LoBongo LoFi
74	TOM/PERC	HiConga Mute	HiBongo LoFi	HiCnga Mt LF	HiConga Mute	HiConga Mute
75	TOM/PERC	HiConga Open	HiCnga Mt LF	HiCnga Op LF	HiConga Open	HiConga Open
76	TOM/PERC	LoConga Open	HiConga Mute	LoConga LoFi	LoConga Open	LoConga Open
77	TOM/PERC	Hi Timbale	Triangle 2	HiTimbale LF	Hi Timbale	HiTimbale LF
78	TOM/PERC	Lo Timbale	ElectricDunk	LoTimbale LF	Lo Timbale	LoTimbale LF
79	TOM/PERC	TR727 Agogo	Air Blip	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo
80	TOM/PERC	TR727 Agogo	MG Attack	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo
81	TOM/PERC	TechnoShaker	TechnoShaker	TechnoShaker	TechnoShaker	808 Maracas
82	TOM/PERC	Maracas	808 Maracas	Dance Shaker	808 Maracas	TR626 Shaker
83	HIT	Beam HiQ	Reso FX	Beam HiQ	Air Blip	TR606 CHH 1
C6 84	HIT	Techno Scene	Beam HiQ	Air Gun	Wind Chime	TR727Quijada
85	HIT	Thin Beef	Toy Gun 3	ElectricDunk	Thrill	Short Guiro
86	HIT	Come on!	MG Blip	Thin Beef	CR78 Beat	Long Guiro
87	HIT	Ooh! 1	Toy Gun 3	Drill Hit	Retro UFO	TR808 Claves
88	HIT	Wao!	Air Blip	TAO Hit	Hyoshigi	Hyoshigi
89	OTHERS	Analog Bird	Reso FX	Rezo Noise	Pizzy Techno	Bomb Noise
90	OTHERS	Retro UFO	Emergency	Toy Gun 1	Org Chord	Come on!
91	OTHERS	Metal Sweep	MG Blip	Toy Gun 3	Feedbackwave	Triangle 1
92	OTHERS	Emergency	MG Pink Nz	Gtr FX	Stream	Cup Cym
93	OTHERS	Tonality	Jet Plane	Dist Synth	Bird	TR808 OHH 1
94	CLP	TR909 Clap 1	Roll Snare	Funk Clap	Claptail	Hip Clap
95	BD	Wet Kick	TR808 Kick 1	TR909 Kick 2	TR808 Kick 1	TR808 Kick 2
C7 96	BD	Hip Kick	TR909 Kick 1	Turbo Kick	JungleKick 2	TR909 Kick 4
97	SD	TR909 Snr 5	TR909 Snr 1	Rage Snare	TR808 Snr 2	CR78 Snare
98	SD	Clap Snare 2	Urban RollSD	Big Trash SD	Jungle Snr 1	TR808 Snr 3

Note No.	Groupe rythmique	P: A11 House 2	P: A12 Jungle	P: A13 Drum'n'Bass1	P: A14 Drum'n'Bass2	P: A15 Hip-Hop 1
35	BD	Wet Kick	TR909 Kick 3	Roll Kick	TR909 Kick 3	Lo-Fi Kick 1
C2 36	BD	Plastic BD 2	Lo-Fi Kick 2	Analog Kick	Lo-Fi Kick 2	TR808 Kick 3
37	TOM/PERC	TR808 Rim	SideStiker	RaggaTightSD	SideStiker	Solid Snare
38	SD	Clap Snare 2	Urban RollSD	Cross Snare	Urban RollSD	HipJazz Snr
39	CLP	Group Clap	Down Clap	Roll Snare	Down Clap	Funk Clap 2
40	SD	TR808 Snr 7	Jungle Rim 1	Headz Snare	Jungle Snr 1	R&B Snare
41	TOM/PERC	TR808 Tom	Jungle Snr 2	TR606 Tom	Jungle Snr 2	TR808 Tom
42	HH	TR707 CHH	Tight CHH	Pop CHH	Tight CHH	Pop CHH
43	TOM/PERC	TR808 Tom	Jungle Snr 2	TR606 Tom	Jungle Snr 2	TR808 Tom
44	HH	TR707 PHH	Tambourine 1	Tambourine 3	Tambourine 1	Pedal Hat 1
45	TOM/PERC	TR808 Tom	Jungle Snr 2	TR606 Tom	Jungle Snr 2	TR808 Tom
46	HH	TR707 OHH	Cym OHH	Pop Hat Open	Cym OHH	Pop Hat Open
47	BD	TR909 Kick 2	TR909 Kick 5	Plastic BD 1	TR909 Kick 5	Break Kick
C3 48	BD	TR909 Kick 5	JungleKick 2	Hip Kick	JungleKick 2	Hip Kick
49	TOM/PERC	TR909 Rim	Jungle Rim 2	Scratch SD r	Jungle Rim 2	Lo-Fi Rim
50	SD	Break Snare2	Urban Snare	Break Snare2	Urban Snare	Jazz Snare
51	CLP	TR909 Clap 1	Jungle Rim 3	Funky Clap	Jungle Rim 3	Funky Clap
52	SD	TR909 Snr 4	Jungle Snr 1	Ragga Snr 2	Jungle Snr 1	East Snare
53	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 CmpTom	Kick Tom	TR909 DstTom	Natural Tom
54	HH	TR909 CHH 1	Real CHH	Real CHH	Real CHH	Tight CHH
55	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 CmpTom	Kick Tom	TR909 DstTom	Natural Tom
56	HH	TR909 PHH 1	Jungle Hat	TR808 PHH 1	Jungle Hat	Pedal Hat 2
57	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 CmpTom	Kick Tom	TR909 DstTom	Natural Tom
58	HH	TR909 OHH 3	Hip OHH	TR606 OHH	Hip OHH	Hip OHH
59	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 CmpTom	Kick Tom	TR909 DstTom	Natural Tom
C4 60	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 CmpTom	Kick Tom	TR909 DstTom	Natural Tom
61	CYM	TR909 Crash	Jungle Crash	TR909 Crash	Jungle Crash	TR909 Crash
62	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 CmpTom	Kick Tom	TR606 CmpTom	Natural Tom
63	CYM	TR909 Ride	Natural Ride	TR909 Ride	Natural Ride	TR707 Ride
64	CYM	NaturalCrash	NaturalCrash	TR909 Crash	NaturalCrash	TR909 Crash
65	CYM	Tambourine 3	Asian Gong	Asian Gong	Asian Gong	Cup Cym
66	TOM/PERC	Tambourine 4	Tambourine 3	Tambourine 2	Tambourine 3	Tambourine 3
67	CYM	TR909 Crash	TR606 Cym 1	TR909 Crash	TR606 Cym 1	Tambourine 4
68	TOM/PERC	TR707Cowbell	Cowbell	CR78 Cowbell	Cowbell	TR808Cowbell
69	CYM	Cup Cym	TR909 Crash	TR606 Cym 2	TR909 Crash	TR606 Cym 1
70	TOM/PERC	TR808Cowbell	CR78 Tamb	TR808Cowbell	CR78 Tamb	CR78 Cowbell
71	CYM	Natural Ride	TR707 Ride	Natural Ride	TR707 Ride	Natural Ride
C5 72	TOM/PERC	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi	HiBongo Open	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi
73	TOM/PERC	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi	LoBongo Open	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi
74	TOM/PERC	HiCnga Mt LF	HiCnga Mt LF	HiConga Mute	HiCnga Mt LF	HiCnga Mt LF
75	TOM/PERC	HiCnga Op LF	HiCnga Op LF	HiConga Open	HiCnga Op LF	HiCnga Op LF
76	TOM/PERC	LoConga LoFi	LoConga LoFi	LoConga Open	LoConga LoFi	LoConga LoFi
77	TOM/PERC	HiTimbale LF	HiTimbale LF	Hi Timbale	HiTimbale LF	HiTimbale LF
78	TOM/PERC	LoTimbale LF	LoTimbale LF	Lo Timbale	LoTimbale LF	LoTimbale LF
79	TOM/PERC	TR727 Agogo	Open Surdo	TR727 Agogo	Open Surdo	TR727 Agogo
80	TOM/PERC	TR727 Agogo	Mute Surdo	TR727 Agogo	Mute Surdo	TR727 Agogo
81	TOM/PERC	Cabasa Up	TechnoShaker	Cabasa Up	Cabasa Up	Dance Shaker
82	TOM/PERC	TR626 Shaker	TR626 Shaker	Maracas	Maracas	808 Maracas
83	HIT	Belltree	Beam HiQ	MG Blip	Beam HiQ	Scratch BD f
C6 84	HIT	TR727Quijada	Air Blip	Air Blip	ElectricDunk	Scratch BD r
85	HIT	Short Guiro	Thin Beef	Hyoshigi	Bomb	Scratch SD f
86	HIT	Long Guiro	Analog Bird	CR78 Guiro	Analog Bird	Scratch SD r
87	HIT	TR808 Claves	Tape Rewind	Mt Pandeiro	Tape Rewind	Scratch ALT
88	HIT	Hyoshigi	Wao!	Chenchen	Wao!	Vinyl Stop
89	OTHERS	Bomb Noise	Emergency	Thrill	Emergency	Vinyl Noise
90	OTHERS	Come on!	Toy Gun 3	Retro UFO	Toy Gun 3	Kick it!
91	OTHERS	Ooh! 1	Reso FX	Rezo Noise	Reso FX	Ooh! 2
92	OTHERS	Wao!	Toy Gun 2	Feedbackwave	Toy Gun 2	Ooh! 1
93	OTHERS	Laugh	Toy Gun 1	Space Noise	Toy Gun 1	Laugh
94	CLP	Claptail	Big Clap	Little Clap	Big Clap	Funk Clap
95	BD	TR808 Kick 1	TR808 Kick 2	TR808 Kick 2	TR808 Kick 2	TR808 Kick 1
C7 96	BD	Plastic BD 3	Roll Kick	TR909 Kick 1	Roll Kick	Dance Kick 1
97	SD	TR808 Snr 6	Roll Snare	Solid Snare	Roll Snare	Break Snare2
98	SD	TR909 Snr 7	Break Snare2	Flange Snr	Break Snare2	HH Soul Snr

Liste des kits rythmiques preset

Note No.	Groupe rythmique	P: A16 Hip-Hop 2	P: A17 Funk	P: A18 Electro	P: A19 Jazz	P: A20 Brush
35	BD	TR707 Kick 1	TR707 Kick 2	TR808 Kick 1	Lo-Fi Kick 1	Video Kick
C2 36	BD	Optic Kick	West Kick	TR808 Kick 5	Hip Kick	West Kick
37	TOM/PERC	TR808 RimLng	Lo-Fi Rim	TR808 RimLng	SideStiker	Natural Rim
38	SD	Headz Snare	Deep Snare	TR808 Snr 8	Deep Snare	R&B Snare
39	CLP	Claptail	Funky Clap	Down Clap	Real Clap 1	Brush Slap 1
40	SD	TR808 Snr 7	Disco Snare	TR808 Snr 5	HH Soul Snr	MC Snare
41	TOM/PERC	TR808 Tom	TR707 Tom	TR808 Tom	Natural Tom	TR707 Tom
42	HH	TR808 CHH 1	Tight CHH	TR808 CHH 1	Real CHH	Pop CHH
43	TOM/PERC	TR808 Tom	TR707 Tom	TR808 Tom	Natural Tom	TR707 Tom
44	HH	TR808 PHH 1	Hip PHH	TR808 PHH 1	Pedal Hat 1	Room CHH
45	TOM/PERC	TR808 Tom	TR707 Tom	TR808 Tom	Natural Tom	TR707 Tom
46	HH	TR808 OHH 2	Funk OHH	TR808 OHH 1	Real OHH	Pop Hat Open
47	BD	TR909 Kick 3	Hazy Kick	Ele Kick	Optic Kick	Hip Kick
C3 48	BD	TR808 Kick 3	Turbo Kick	TR707 Kick 2	Video Kick	Optic Kick
49	TOM/PERC	Gate Rim	SideStiker	TR707 Rim	Gate Rim	R8 BrshSwill
50	SD	Tiny Snare 2	Whack Snare	ElectroSnr 2	Headz Snare	R8 Brush Tap
51	CLP	Little Clap	Funk Clap 2	TR707 Clap	Big Clap	Brush Slap 2
52	SD	R&B Snare	Macho Snare	Sim Snare	Cross Snare	R8 BrushRoll
53	TOM/PERC	Natural Tom	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
54	HH	Pop CHH	Real CHH	Closed Hat	Closed Hat	R8 Brush CHH
55	TOM/PERC	Natural Tom	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
56	HH	Pedal Hat 1	Pedal Hat 1	Pedal Hat 1	Bristol CHH	Pedal Hat 1
57	TOM/PERC	Natural Tom	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
58	HH	Pop Hat Open	Cym OHH	Open Hat	Cym OHH	R8 OHH
59	TOM/PERC	Natural Tom	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
C4 60	TOM/PERC	Natural Tom	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
61	CYM	NaturalCrash	NaturalCrash	TR909 Crash	NaturalCrash	NaturalCrash
62	TOM/PERC	Natural Tom	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
63	CYM	TR909 Ride	TR909 Ride	TR707 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride
64	CYM	TR909 Crash	TR909 Crash	NaturalCrash	NaturalCrash	NaturalCrash
65	CYM	Cup Cym	Cup Cym	Asian Gong	Cup Cym	Cup Cym
66	TOM/PERC	Tambourine 4	CR78 Tamb	Tambourine 2	Tambourine 2	Tambourine 2
67	CYM	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR606 Cym 1
68	TOM/PERC	Cowbell	TR707Cowbell	TR808Cowbell	Cowbell	Cowbell
69	CYM	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1	TR909 Crash
70	TOM/PERC	TR808Cowbell	TR808Cowbell	TR727Quijada	TR808Cowbell	TR808Cowbell
71	CYM	Natural Ride	Natural Ride	Natural Ride	Natural Ride	Natural Ride
C5 72	TOM/PERC	HiBongo Open	HiBongo Open	HiBongo Open	HiBongo Open	HiBongo Open
73	TOM/PERC	LoBongo Open	LoBongo Open	LoBongo Open	LoBongo Open	LoBongo Open
74	TOM/PERC	HiConga Mute	HiConga Mute	HiConga Mute	HiConga Mute	HiConga Mute
75	TOM/PERC	HiConga Open	HiConga Open	HiConga Open	HiConga Open	HiConga Open
76	TOM/PERC	LoConga Open	LoConga Open	LoConga Open	LoConga Open	LoConga Open
77	TOM/PERC	Hi Timbale	Hi Timbale	Hi Timbale	Hi Timbale	Hi Timbale
78	TOM/PERC	Lo Timbale	Lo Timbale	Lo Timbale	Lo Timbale	Lo Timbale
79	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo
80	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo
81	TOM/PERC	TechnoShaker	TechnoShaker	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up
82	TOM/PERC	808 Maracas	808 Maracas	808 Maracas	Maracas	Maracas
83	HIT	Scratch BD f	Scratch BD f	Air Blip	TR727Quijada	Whistle
C6 84	HIT	Scratch BD r	Scratch BD r	Thin Beef	Jingle Bell	Whistle
85	HIT	Scratch SD f	Scratch SD f	Back Hit	Short Guiro	Short Guiro
86	HIT	Scratch SD r	Scratch SD r	Analog Bird	Long Guiro	Long Guiro
87	HIT	Scratch ALT	Scratch ALT	Hoo	TR808 Claves	TR808 Claves
88	HIT	Funky Bass	Vinyl Stop	Metal Sweep	Hyoshigi	Hyoshigi
89	OTHERS	Vinyl Noise	Vinyl Noise	Emergency	Hyoshigi	Hyoshigi
90	OTHERS	Philly Hit	Philly Hit	Buzzer	Mute Cuica	Mute Cuica
91	OTHERS	Brass Fall	Brass Fall	Tonality	Open Cuica	Open Cuica
92	OTHERS	Ooh! 1	Kick it!	Ring Osc	Triangle 1	Triangle 1
93	OTHERS	Ooh! 2	Harmo Gtr	Toy Gun 3	Triangle 1	Triangle 1
94	CLP	Finger Snap	Big Clap	Hip Clap	Finger Snap	Real Clap 1
95	BD	TR808 Kick 1	Plastic BD 2	Plastic BD 1	TR808 Kick 1	TR909 Kick 2
C7 96	BD	Hazy Kick	TR909 Kick 5	Lo-Fi Kick 1	TR909 Kick 1	TR707 Kick 1
97	SD	TR606 Snr 2	DanceHall SD	Synth Snare	R8 BrshSwill	Real Snare
98	SD	Machine Snr	Machine Snr	TR808 Snr 6	R8 Brush Tap	Deep Snare

Note No.	Groupe rythmique	P: A21 Disco	P: A22 Ragga	P: A23 Rock	P: A24 Industrial	P: A25 Ethnic
35	BD	TR707 Kick 2	Analog Kick	Optic Kick	TR909 Dst BD	Open Surdo
C2 36	BD	TR808 Kick 3	TR707 Kick 2	TR909 Kick 4	Lo-Fi Kick 2	Mute Surdo
37	TOM/PERC	TR707 Rim	Gate Rim	TR808 RimLng	Drill Hit	Jungle Snap
38	SD	Real Snare	Jungle Rim 1	Hash Snare	Big Trash SD	Natural Rim
39	CLP	Real Clap 1	Hip Clap	Funk Clap 2	Dist Swish	Big Clap
40	SD	Fat Snare	Ragga Snr 2	DJ Snare	Rage Snare	Jungle Snr 1
41	TOM/PERC	TR707 Tom	TR808 Tom	Kick Tom	Can Tom	Jungle Snr 2
42	HH	Real CHH	Bristol CHH	TR909 CHH 2	Air Blip	Mt Pandeiro
43	TOM/PERC	TR707 Tom	TR808 Tom	Kick Tom	Can Tom	Jungle Snr 2
44	HH	Pedal Hat 1	Pedal Hat 1	TR909 PHH 1	Beam HiQ	R8 Brush CHH
45	TOM/PERC	TR707 Tom	TR808 Tom	Kick Tom	Can Tom	Jungle Snr 2
46	HH	Real OHH	Cym OHH	TR909 OHH 1	TR909 DstOHH	Metal Sweep
47	BD	Turbo Kick	Plastic BD 4	TR909 Kick 5	Bomb	Afro Feet
C3 48	BD	TR707 Kick 1	Video Kick	Turbo Kick	Iron Door	Mute Surdo
49	TOM/PERC	TR808 RimLng	Beam HiQ	SideStiker	Thrill	Jungle Snap
50	SD	Deep Snare	DanceHall SD	Lo-Fi Snare	PCM Press	Op Pandeiro
51	CLP	Big Clap	Little Clap	Claptail	Air Gun	Real Clap 2
52	SD	TR707 Snare	Ragga Rim 2	Macho Snare	PCM Press	Hi Timbale
53	TOM/PERC	Deep Tom	Deep Tom	TR707 Tom	TekRok Snare	TablaBaya
54	HH	TR808 CHH 1	TR707 CHH	TR909 PHH 1	Real PHH	Chenchen
55	TOM/PERC	Kick Tom	Deep Tom	TR707 Tom	TekRok Snare	TablaBaya
56	HH	Pop CHH	Pop CHH	TR909 OHH 3	TR909 PHH 1	Tambourine 1
57	TOM/PERC	Deep Tom	Deep Tom	TR707 Tom	TekRok Snare	TablaBaya
58	HH	TR707 OHH	TR707 OHH	Cym OHH	TR909 DstOHH	Tambourine 4
59	TOM/PERC	Kick Tom	Deep Tom	TR707 Tom	TekRok Snare	TablaBaya
C4 60	TOM/PERC	Deep Tom	Deep Tom	TR707 Tom	TekRok Snare	Udo
61	CYM	NaturalCrash	NaturalCrash	TR909 Crash	Bomb Noise	Asian Gong
62	TOM/PERC	Kick Tom	Deep Tom	TR707 Tom	TekRok Snare	Udo
63	CYM	TR909 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride	Cup Cym
64	CYM	NaturalCrash	NaturalCrash	TR909 Crash	Drill Hit	NaturalCrash
65	CYM	Cup Cym	Asian Gong	Asian Gong	ElectricDunk	Cup Cym
66	TOM/PERC	Tambourine 2	Tambourine 3	Tambourine 3	Mt Pandeiro	Tambourine 2
67	CYM	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1
68	TOM/PERC	Cowbell	Cowbell	Cowbell	PC-2 Machine	Cowbell
69	CYM	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1	TR606 Cym 2	TR909 Crash	NaturalCrash
70	TOM/PERC	TR808Cowbell	TR808Cowbell	TR808Cowbell	Crash	CR78 Beat
71	CYM	Natural Ride	TR707 Ride	Natural Ride	Natural Ride	Natural Ride
C5 72	TOM/PERC	HiBongo Open	HiBongo Open	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi
73	TOM/PERC	LoBongo Open	LoBongo Open	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi
74	TOM/PERC	HiConga Mute	HiConga Mute	HiCnga Mt LF	HiCnga Mt LF	HiCnga Mt LF
75	TOM/PERC	HiConga Open	HiConga Open	HiCnga Op LF	HiCnga Op LF	HiCnga Op LF
76	TOM/PERC	LoConga Open	LoConga Open	LoConga LoFi	LoConga LoFi	LoConga LoFi
77	TOM/PERC	Hi Timbale	Hi Timbale	HiTimbale LF	HiTimbale LF	HiTimbale LF
78	TOM/PERC	Lo Timbale	Lo Timbale	LoTimbale LF	LoTimbale LF	LoTimbale LF
79	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	Analog Bird	TR727 Agogo
80	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	Analog Bird	TR727 Agogo
81	TOM/PERC	Cabasa Up	TechnoShaker	TR727Quijada	TechnoShaker	Cabasa Up
82	TOM/PERC	Maracas	808 Maracas	TR626 Shaker	TR626 Shaker	TR626 Shaker
83	HIT	Triangle 1	MG Attack	Bounce	One!	Whistle
C6 84	HIT	Triangle 1	Air Blip	ElectricDunk	Two!	Whistle
85	HIT	Beam HiQ	Syn Hit	Iron Door	Three!	Short Guiro
86	HIT	Back Hit	TAO Hit	Drill Hit	Kick it!	Long Guiro
87	HIT	Back Hit	Chiki!	Thrill	Wao!	TR808 Claves
88	HIT	Philly Hit	Hey!	PCM Press	Come on!	Hyoshigi
89	OTHERS	Brass Fall	Toy Gun 1	Dist TekGtr	Fuzzy Clap	AfroDrum Rat
90	OTHERS	Rezo Noise	Toy Gun 2	Dist TekGtr	Roll Kick	Mute Cuica
91	OTHERS	Iih Formant	Toy Gun 3	Dist TekGtr	Bomb	Open Cuica
92	OTHERS	Analog Bird	Reso FX	Dist TekGtr	LoTimbale LF	Triangle 2
93	OTHERS	Emergency	Emergency	Gtr FX	TR909 DstOHH	Triangle 1
94	CLP	Down Clap	Big Clap	Air Gun	Fuzzy Clap	Real Clap 1
95	BD	TR808 Kick 1	TR808 Kick 1	TR909 Kick 2	TR909 Kick 2	Boost Kick
C7 96	BD	TR909 Kick 1	TR909 Kick 1	Gabba Kick	Roll Kick	Kick Ghost
97	SD	TR909 Snr 3	HH Soul Snr	ElectroSnr 2	TR909 DstSnr	Voice loop
98	SD	TR808 Snr 5	TR909 Snr 4	Big Trash SD	Flange Snr	Chiki!

Liste des kits rythmiques preset

Note No.	Groupe rythmique	P: A26 Reverse	P: B01 DR-110&220	P: B02 TR-505&626	P: B03 TR-707&727	P: B04 Techno 4
35	BD	Ele Kick	DR110 Kick	Hip Kick	Optic Kick	HipHop Kick2
C2 36	BD	Turbo Kick	DR110 Kick	TR505 Kick	Lo-Fi Kick 1	Wet Kick
37	TOM/PERC	TR909 Rim	DR220 Rim	TR505 Rim	TR808 Rim	Jungle Snap
38	SD	TR606 Snr 2	DR110 Snr	TR505 Snr	Whack Snare	TR626 Snr 2
39	CLP	Comp Clap	DR110 Clap	TR505 Clap	TR707 Clap	Funk Clap
40	SD	Real Snare	DR110 Snr	TR505 Snr	Antigua Snr	Synth Snare
41	TOM/PERC	Can Tom	TR606 CmpTom	TR505 Tom	Deep Tom	Kick Tom
42	HH	TR808 CHH 2	DR110 CHH	TR505 CHH	Closed Hat	TR606 CHH 1
43	TOM/PERC	Can Tom	TR606 CmpTom	TR505 Tom	Deep Tom	Kick Tom
44	HH	TR808 PHH 1	DR110 CHH	TR505 CHH	Pedal Hat 1	Tight PHH
45	TOM/PERC	Can Tom	TR606 CmpTom	TR505 Tom	Deep Tom	Kick Tom
46	HH	TR808 OHH 1	DR110 OHH	TR505 OHH	Open Hat	DR110 OHH
47	BD	TR707 Kick 1	TR808 Kick 1	TR626 Kick 1	TR707 Kick 1	TR909 Kick 8
C3 48	BD	Plastic BD 3	DR220 Kick	TR626 Kick 2	TR707 Kick 2	Plastic BD 4
49	TOM/PERC	TR707 Rim	DR220 Rim	TR626 Rim	TR707 Rim	MG Pink Nz
50	SD	TR909 Snr 4	DR220 Snr	TR626 Snr 2	Real Snare	CR78 Snare
51	CLP	TR707 Clap	DR220 Clap	TR505 Clap	TR707 Clap	Funk Clap
52	SD	Comp Clap	DR220 Snr	TR626 Snr 3	TR707 Snare	Sim Snare
53	TOM/PERC	TR707 Tom	DR220 Tom	TR626 Tom	TR707 Tom	Deep Tom
54	HH	TR909 CHH 1	DR220 CHH	TR626 CHH	TR707 CHH	DR110 CHH
55	TOM/PERC	TR707 Tom	DR220 Tom	TR626 Tom	TR707 Tom	Deep Tom
56	HH	TR909 PHH 1	DR220 CHH	TR626 CHH	TR707 PHH	Lil' Hat
57	TOM/PERC	TR707 Tom	DR220 Tom	TR626 Tom	TR707 Tom	Deep Tom
58	HH	TR909 DstOHH	DR220 OHH	TR626 OHH	TR707 OHH	Pop Hat Open
59	TOM/PERC	TR707 Tom	DR220 Tom	TR626 Tom	TR707 Tom	Deep Tom
C4 60	TOM/PERC	TR707 Tom	DR220 Tom	TR626 Tom	TR707 Tom	Deep Tom
61	CYM	TR909 Crash	DR220 Cym	TR626 Crash	NaturalCrash	TR909 Crash
62	TOM/PERC	TR707 Tom	DR220 Tom	TR626 Tom	TR707 Tom	Deep Tom
63	CYM	TR707 Ride	DR220 Ride	TR626 Ride	Natural Ride	TR707 Ride
64	CYM	TR909 Crash	DR220 Cym	TR626 Crash	NaturalCrash	TR909 Crash
65	CYM	Asian Gong	Cup Cym	TR626 CupCym	TR707 Ride	TR606 Cym 2
66	TOM/PERC	Tambourine 2	TR626 Tamb	TR626 Tamb	Tambourine 3	Tambourine 4
67	CYM	TR909 Crash	DR110 Cym	TR626 China	DR220 Cym	NaturalCrash
68	TOM/PERC	TR808Cowbell	MG Zap 6	TR626Cowbell	TR707Cowbell	CR78 Beat
69	CYM	TR606 Cym 2	DR220 Ride	TR909 Crash	TR909 Crash	TR707 Ride
70	TOM/PERC	CR78 Tamb	MG Zap 10	TR505HiCwbel	TR808Cowbell	CR78 Tamb
71	CYM	Cup Cym	MetallicShot	TR505LoCwbel	TR606 Cym 1	Cup Cym
C5 72	TOM/PERC	HiBongo Open	HiBongo Open	TR505 LoCong	TR727HiBongo	Udu Pot1 Hi
73	TOM/PERC	LoBongo Open	LoBongo Open	TR505 HiCong	TR727LoBongo	Udu Pot1 Acc
74	TOM/PERC	HiConga Mute	HiConga Mute	TR626MtConga	TR626MtConga	Udu Pot 2
75	TOM/PERC	HiConga Open	HiConga Open	TR626OpConga	TR626OpConga	Udu Pot2 Mut
76	TOM/PERC	LoConga Open	LoConga Open	TR626LoConga	TR626LoConga	Udu Pot2 Lng
77	TOM/PERC	Hi Timbale	Hi Timbale	TR626 HiTimb	TR727 HiTimb	MG Zap 6
78	TOM/PERC	Lo Timbale	Lo Timbale	TR626 LoTimb	TR727 LoTimb	MG Zap 12
79	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR626 HiAgo	TR727 Agogo	MG Sweep 5
80	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR626 LoAgo	TR727 Agogo	P-Zing
81	TOM/PERC	TechnoShaker	Cabasa Up	TR727 Cabasa	TR727 Cabasa	MG Sweep 2
82	TOM/PERC	Maracas	808 Maracas	TR727 Maracs	TR727 Maracs	MG Zap 7
83	HIT	Beam HiQ	MG Zap 1	TR626 Claves	ClassicHseHt	Beam HiQ
C6 84	HIT	Tape Rewind	MG Zap 2	MG Zap 9	Construct. 2	Jet Plane
85	HIT	Vinyl Stop	MG Zap 2	MG Sweep 4	MG Zap 1	Air Blip
86	HIT	Come on!	Smear Hit 1	Sawing	Space FX Swp	Dolphin Lo
87	HIT	One!	Construct. 2	D.MuteGt mp	Boing	Back Hit
88	HIT	Pa!	Tekno Hit	Bull Scream	MG Sweep 6	MetallicShot
89	OTHERS	Analog Bird	Boing	Hey! 2	TR727 Chime	Metal Bang
90	OTHERS	Retro UFO	MG Zap 8	MG Sweep 2	Sitar Gliss	Construct. 2
91	OTHERS	Metal Sweep	Ho	MG Zap 2	TR727Whistle	Firebomb
92	OTHERS	Dst Solo Gtr	Canvas	MG Zap 7	TR727Whistle	TR626 LoAgo
93	OTHERS	Emergency	MG Sweep 3	Boing	Siren 2	Thunderbolt
94	CLP	Down Clap	TR909 SnClp1	Group Clap	TR909 Clap 4	Jack Hammer
95	BD	Wet Kick	Dance Kick 1	TR909 Kick 3	TR909 Kick10	JungleKick 2
C7 96	BD	Hip Kick	Toy Kick	TR909 Kick 5	TR808 Kick 1	Hip Kick
97	SD	TR909 Snr 5	Sim Snare	Headz Snare	TR808 Snr 1	Picc. rol Sn
98	SD	Jazz Snare	TR808 Snr 5	TR909 Snr 5	Clap Snare 3	Picc. hrd Sn

Note No.	Groupe rythmique	P: B05 NU-NRG	P: B06 Hard House	P: B07 Drum'n'Bass3	P: B08 Breakbeats	P: B09 Hip-Hop 3
35	BD	TR909 Kick 5	TR909 Kick10	Hall Kick 2	HipHop Kick1	HipHop Kick3
C2 36	BD	Plastic BD 3	TR909 Kick 6	HipHop Kick3	Hall Kick 2	HipHop Kick1
37	TOM/PERC	Gate Rim	TR909 Rim	Jungle Snap	Gate Rim	MG Zap 7
38	SD	TR909 SnClp2	TR909 Snr 7	Picc. rol Sn	Fat Snare	Slamn' Snr
39	CLP	TR909 Clap 4	Fuzzy Clap	Little Clap	Comp Clap	Real Clap 2
40	SD	TR909 DstSnr	TR909 Snr 8	Picc. hrd Sn	Lo-Fi Snare	PurePhat Snr
41	TOM/PERC	TR909 Tom	TR909 Tom	Deep Tom	Kick Tom	TR606 Tom
42	HH	TR909 CHH 3	TR707 CHH	Real CHH	Real CHH	DR110 CHH
43	TOM/PERC	TR909 Tom	TR909 Tom	Deep Tom	Kick Tom	TR606 Tom
44	HH	TR909 PHH 2	TR707 PHH	Real PHH	Pedal Hat 1	DR110 CHH
45	TOM/PERC	TR909 Tom	TR909 Tom	Deep Tom	Kick Tom	TR606 Tom
46	HH	TR909 OHH 2	TR707 OHH	R8 OHH	Real OHH	DR110 OHH
47	BD	TR909 Kick 8	TR909 Kick 5	JungleKick 2	TR707 Kick 2	TR808 Kick 2
C3 48	BD	TR909 Kick 9	TR909 Kick 9	HipHop Kick2	HipHop Kick3	HipHop Kick2
49	TOM/PERC	Natural Rim	Lo-Fi Rim	Ragga Rim 1	Snap	DR220 Rim
50	SD	Real Snare	TR909 SnClp1	Slamn' Snr	Funk Snr 1	TR626 Snr 2
51	CLP	Claptail	TR909 Clap 1	TR909 SnClp2	Real Clap 1	Funk Clap
52	SD	TR909 Snr 5	TR909 SnClp2	PurePhat Snr	Slamn' Snr	PurePhat Snr
53	TOM/PERC	TR808 Tom	TR909 DstTom	TR606 CmpTom	TR505 Tom	Natural Tom
54	HH	TR909 PHH 1	TR909 CHH 3	Room CHH	Tight CHH	Real CHH
55	TOM/PERC	TR808 Tom	TR909 DstTom	TR606 CmpTom	TR505 Tom	Natural Tom
56	HH	TR909 PHH 2	TR909 PHH 1	Tight PHH	Tight PHH	Real PHH
57	TOM/PERC	TR808 Tom	TR909 DstTom	TR606 CmpTom	TR505 Tom	Natural Tom
58	HH	TR909 DstOHH	TR909 OHH 2	Hip OHH	Funk OHH	Open Hat
59	TOM/PERC	TR808 Tom	TR909 DstTom	TR606 CmpTom	TR505 Tom	Natural Tom
C4 60	TOM/PERC	TR808 Tom	TR909 DstTom	TR606 CmpTom	TR505 Tom	Natural Tom
61	CYM	TR909 Crash	TR909 Crash	Jungle Crash	NaturalCrash	16 Drk Crash
62	TOM/PERC	TR808 Tom	TR909 DstTom	TR606 CmpTom	TR505 Tom	Natural Tom
63	CYM	TR909 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride	TR606 Cym 2	Natural Ride
64	CYM	TR909 Crash	TR909 Crash	Jungle Crash	NaturalCrash	16 Drk Crash
65	CYM	Cup Cym	TR626 Ride	NaturalCrash	Natural Ride	TR626 China
66	TOM/PERC	CR78 Tamb	Tambourine 2	Tambourine 4	Tambourine 3	Tambourine 2
67	CYM	16 Drk Crash	TR626 China	TR606 Cym 2	Asian Gong 5	DR220 Cym
68	TOM/PERC	TR808Cowbell	CR78 Cowbell	TR808Cowbell	CR78 Cowbell	TR808Cowbell
69	CYM	DR220 Ride	TR626 CupCym	TR909 Crash	DR220 Ride	TR606 Cym 2
70	TOM/PERC	TR727Quijada	TR626Cowbell	CR78 Tamb	TR626 Claves	MG Zap 5
71	CYM	TR626 CupCym	DR110 Cym	Natural Ride	TR626 CupCym	MetallicShot
C5 72	TOM/PERC	HiBongo LoFi	Udu Pot2 Mut	Wadaiko	HiBongo Open	HiBongo Open
73	TOM/PERC	LoBongo LoFi	Udu Pot2 Lng	Wadaiko Rim	LoBongo Open	LoBongo Open
74	TOM/PERC	HiCnga Mt LF	Udu Pot1 Acc	Tsuzumi 2 p	HiConga Mute	HiConga Mute
75	TOM/PERC	HiCnga Op LF	Udu Pot1 Hi	Tsuzumi 2 mf	HiConga Open	HiConga Open
76	TOM/PERC	LoConga LoFi	Udu Pot1 Lo	Tsuzumi 2 Hi	LoConga Open	LoConga Open
77	TOM/PERC	HiTimbale LF	TR727 HiTimb	Shimedaiko 2	Hi Timbale	Hi Timbale
78	TOM/PERC	LoTimbale LF	TR727 LoTimb	Ohkawa 2	Lo Timbale	Lo Timbale
79	TOM/PERC	TR626 HiAgo	TR727 Agogo	Mokugyo 1	TR727 Agogo	TR727 Agogo
80	TOM/PERC	TR626 LoAgo	TR727 Agogo	Mokugyo 2	TR727 Agogo	TR727 Agogo
81	TOM/PERC	TR727 Cabasa	TR626 Shaker	Kane	Cabasa Up	TechnoShaker
82	TOM/PERC	TR727 Maracs	TR626 Shaker	Wind Bell	Maracas	808 Maracas
83	HIT	Mute Cuica	Smear Hit 1	Bendir	TR727Quijada	Scratch SD f
C6 84	HIT	Dist Swish	P-Zing	MG Zap 5	Bendir	Scratch SD r
85	HIT	Bounce	Mute Cuica	Dist Swish	Short Guiro	Metal Sweep
86	HIT	MG Sweep 3	Open Cuica	Dolphin Hi 1	Long Guiro	Boing
87	HIT	MG Zap 15	OrchPrc Hit	Dolphin Hi 2	Smear Hit 1	P-Zing
88	HIT	MG Zap 9	Philly Hit	Dolphin Md	Lo-Fi RoomTp	MG Sweep 5
89	OTHERS	Hoo!	MG Sweep 5	Dolphin Lo	Str Attack	Sitar Gliss
90	OTHERS	JP Hoover	Hoo!	MG Zap 11	Berimbau Mut	Smear Hit 1
91	OTHERS	MG Big Lead	Ooh! 2	MG Sweep 3	Construct. 2	Bull Scream
92	OTHERS	Bull Scream	Wao!	Space FX Swp	Ooh! 2	Wao!
93	OTHERS	Turbine	Shout	MG Sweep 5	Shout	Hey! 2
94	CLP	Real Clap 2	Big Clap	Funk Clap	TR909 Clap 3	Cheap Clap
95	BD	TR909 Kick 9	HipHop Kick2	TR808 Kick 2	Hazy Kick	Hall Kick 2
C7 96	BD	TR909 Kick 3	TR909 Kick 6	Lo-Fi Kick 2	TR808 Kick 2	TR909 Kick 9
97	SD	Flange Snr	TR606 Snr 2	TR808 Snr 8	Picc. rol Sn	TR808 Snr 5
98	SD	Lo-Hard Snr	Lo-Hard Snr	MC Snare	PurePhat Snr	RaggaTightSD

Liste des kits rythmiques preset

Note No.	Groupe rythmique	P: B10 Trip-Hop	P: B11 R&B	P: B12 Electro 2	P: B13 Monde	P: B14 World Perc
35	BD	TR909 Kick10	TR909 Kick 9	Toy Kick	MG Attack	Bendir
C2 36	BD	TR909 Kick 7	HipHop Kick1	TR909 Kick 7	Amsterdam BD	Wadaiko
37	TOM/PERC	Natural Rim	Gate Rim	Analog Rim	TR808 RimLng	Wadaiko Rim
38	SD	TR808 Snr 6	Deep Snare	TR808 Snr 2	Toy Gun 3	Tsuzumi 2 mf
39	CLP	Real Clap 2	Hip Clap	Finger Snap	TR909 SnClp1	Ohkawa 2
40	SD	Headz Snare	Funk Snr 1	ElectroSnr 2	TR808 Snr 3	Tsuzumi 2 Hi
41	TOM/PERC	TR606 Tom	DR220 Tom	MG Zap 6	MG Zap 7	Tsuzumi 2 p
42	HH	TR606 CHH 1	TR808 CHH 1	DR220 CHH	TR808 CHH 2	Mokugyo 2
43	TOM/PERC	TR606 Tom	DR220 Tom	MG Zap 6	MG Zap 7	Tsuzumi 2 p
44	HH	TR606 PHH 1	TR808 PHH 1	DR220 CHH	P5 Noise	Mokugyo 1
45	TOM/PERC	TR606 Tom	DR220 Tom	MG Zap 6	MG Zap 7	Tsuzumi 2 p
46	HH	TR606 OHH	TR808 OHH 1	DR220 OHH	TR606 OHH	Wind Bell
47	BD	Lo-Fi Kick 1	TR909 Kick 7	TR808 Kick 2	TR808 Kick 1	Afro Feet
C3 48	BD	JungleKick 2	HipHop Kick2	TR909 Kick 8	TR909 Kick 8	Open Surdo
49	TOM/PERC	SideStiker	Lo-Fi Rim	Boing	MG Zap 1	DR220 Rim
50	SD	Tiny Snare 1	TR909 Snr 8	Flange Snr	Flange Snr	Afro Clap
51	CLP	Clap Snare 3	Big Clap	TR808 Clap	Claptail	Real Clap 1
52	SD	TekRok Snare	Solid Snare	Synth Snare	CR78 Snare	OrchPrc Hit
53	TOM/PERC	TR808 Tom	Natural Tom	Syn Tom	TR808 Tom	Tabla
54	HH	DR550 CHH 2	Closed Hat	Metal Bang	Tight CHH	Chenchen
55	TOM/PERC	TR808 Tom	Natural Tom	Syn Tom	TR909 Tom	LoConga Open
56	HH	Pedal Hat 1	Bristol CHH	Metal Bang	DR220 OHH	Tambourine 1
57	TOM/PERC	TR808 Tom	Natural Tom	Syn Tom	TR808 Tom	Tabla
58	HH	DR550 OHH	Cym OHH	MetallicShot	TR909 OHH 3	Tambourine 4
59	TOM/PERC	TR808 Tom	Natural Tom	Syn Tom	TR909 Tom	LoConga Open
C4 60	TOM/PERC	TR808 Tom	Natural Tom	Syn Tom	TR808 Tom	Tabla
61	CYM	NaturalCrash	NaturalCrash	TR626 Crash	TR909 Crash	Asian Gong 3
62	TOM/PERC	TR808 Tom	Natural Tom	Syn Tom	TR909 Tom	LoConga Open
63	CYM	TR606 Cym 1	TR909 Ride	TR626 Ride	TR909 Ride	Asian Gong 6
64	CYM	NaturalCrash	NaturalCrash	TR626 Crash	TR909 Crash	Asian Gong 3
65	CYM	MG Zap 10	Cup Cym	Asian Gong 7	MetallicShot	Asian Gong 2
66	TOM/PERC	Tambourine 4	Tambourine 2	CR78 Tamb	Tambourine 3	Chenchen
67	CYM	DR220 Ride	TR909 Crash	TR626 CupCym	NaturalCrash	Asian Gong 4
68	TOM/PERC	CR78 Cowbell	Cowbell	CR78 Cowbell	TR808Cowbell	Kane
69	CYM	Cup Cym	TR626 China	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1	Asian Gong 5
70	TOM/PERC	MG Zap 2	TR808Cowbell	MG Attack	Retro UFO	Triangle 2
71	CYM	Kane	Natural Ride	P-Zing	Natural Ride	Asian Gong 7
C5 72	TOM/PERC	HiBongo Open	TablaBaya 6	MG Zap 1	PC-2 Machine	TablaBaya 2
73	TOM/PERC	LoBongo Open	TablaBaya 1	MG Zap 2	PC-2 Machine	TablaBaya 1
74	TOM/PERC	HiConga Mute	TR626MtConga	MG Zap 3	Sine	TablaBaya 5
75	TOM/PERC	HiConga Open	TR626OpConga	MG Zap 4	Sine	TablaBaya 4
76	TOM/PERC	LoConga Open	TR626LoConga	MG Zap 5	Sine	TablaBaya 3
77	TOM/PERC	Hi Timbale	TR626 HiTimb	MG Zap 6	Boing	TablaBaya 7
78	TOM/PERC	Lo Timbale	TR626 LoTimb	MG Zap 7	MG Sweep 1	TablaBaya 6
79	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	MG Zap 8	MG Sweep 2	Udu Pot2 Mut
80	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	MG Zap 9	MG Sweep 4	Udu Pot2 Lng
81	TOM/PERC	TechnoShaker	Cabasa Up	MG Zap 10	MG Sweep 5	Hyoshigi
82	TOM/PERC	808 Maracas	Maracas	MG Zap 13	Cabasa Up	TablaBaya 8
83	HIT	Emergency	TR727Quijada	MG Zap 14	Beam HiQ	Udu Pot 1
C6 84	HIT	Scratch SD r	TR727 Chime	MG Zap 15	MG Sweep 6	Udu Pot 2
85	HIT	MG Pink Nz	Short Guiro	Analog Bird	MG Blip	Udu Pot1 Lo
86	HIT	Vinyl Stop	Long Guiro	PC-2 Machine	Chiki!	Udu Pot1 Hi
87	HIT	LoFi MinorHt	MG Zap 11	Drill Hit	Air Gun	Udu Pot1 Slp
88	HIT	Punch	Wah Gtr 2c	Dolphin Lo	Frog Wave	Udu Pot1 Acc
89	OTHERS	Hey! 2	Wah Gtr 2d	Toy Gun 3	Metal Bang	Ho
90	OTHERS	ElectricDunk	Dolphin Hi 1	Emergency	Bendir	Yoh
91	OTHERS	Bounce	Dolphin Hi 2	Turbine	MetallicShot	iYooh
92	OTHERS	MetallicShot	Triangle 1	Shout	MetallicShot	Hey! 2
93	OTHERS	MG Sweep 5	Triangle 1	Come on!	JP8000 FBK	Sitar Gliss
94	CLP	Down Clap	Snap	Udu Pot1 Acc	Funky Clap	Funky Clap
95	BD	TR808 Kick 2	TR808 Kick 2	Plastic BD 4	TR909 Kick 6	JungleKick 2
C7 96	BD	HipHop Kick2	Hip Kick	TR909 Kick 3	TR505 Kick	HipHop Kick2
97	SD	Fat Snare	Picc. rol Sn	Jungle Rim 3	Deep Tom	East Snare
98	SD	Funk Snr 1	Picc. hrd Sn	TR606 Snr 1	TR626 Snr 2	PurePhat Snr

Liste des formes d'onde

Groupe A

N°.	Nom	N°.	Nom	N°.	Nom	N°.	Nom	N°.	Nom
001	TB Dst Saw	052	Ac Bass	103	Trumpet	154	Dist Hit	205	TR808 Tom
002	TB Dst Sqr 1	053	Voco Bass	104	Mute Trumpet	155	Thin Beef	206	TR606 Tom
003	TB Dst Sqr 2	054	Fingered Bs	105	Soprano Sax	156	Tekno Hit	207	TR606 CmpTom
004	TB Reso Sqr1	055	Pick Bass	106	Solo Sax	157	Back Hit	208	TR707 Tom
005	TB Reso Sqr2	056	Fretless Bs	107	Baritone Sax	158	TAO Hit	209	Syn Tom
006	TB Saw	057	Slap Bass	108	Brass Fall	159	Philly Hit	210	Deep Tom
007	TB SolidSaw1	058	Juno Rave	109	Flute	160	INDUST. MENU	211	Can Tom
008	TB SolidSaw2	059	Blaster	110	Pan Flute	161	Analog Bird	212	Kick Tom
009	TB Square 1	060	Fat JP-6	111	Shakuhachi	162	Retro UFO	213	Natural Tom
010	TB Square 2	061	OB Strings	112	Bagpipe	163	PC-2 Machine	214	PERCUS MENU1
011	TB Sqr Decay	062	Orch Strings	113	Breath	164	Hoo	215	PERCUS MENU2
012	TB Natural	063	Pizzy Techno	114	Feedbackwave	165	Metal Sweep	216	TR808 Conga
013	JP8000 Saw 1	064	Choir	115	Atmosphere	166	Afro Feet	217	HiBongo Open
014	JP8000 Saw 2	065	Syn Vox 1	116	Rezo Noise	167	Bomb	218	LoBongo Open
015	MG Saw	066	Syn Vox 2	117	MG White Nz	168	Bounce	219	HiConga Mute
016	Synth Saw 1	067	Syn Vox 3	118	P5 Noise	169	ElectricDunk	220	HiConga Open
017	JP-8 Saw	068	Ac Piano	119	MG Pink Nz	170	Iron Door	221	LoConga Open
018	P5 Saw	069	D-50 EP	120	Bomb Noise	171	Dist Swish	222	HiBongo LoFi
019	Synth Saw 2	070	E.Piano	121	Sea	172	Drill Hit	223	LoBongo LoFi
020	OB Saw	071	Clavi	122	Brush Noise	173	Thrill	224	HiCnga Mt LF
021	D-50 Saw	072	Full Stop	123	Space Noise	174	PCM Press	225	HiCnga Op LF
022	JP-6 Square	073	FM Club Org	124	Scream	175	Air Gun	226	LoConga LoFi
023	MG Square	074	E.Organ 1	125	Jet Plane	176	VOICE MENU	227	Timpani
024	P5 Square	075	E.Organ 2	126	Toy Gun 1	177	One!	228	Mute Surdo
025	JP-8 Pulse	076	Church Org	127	Crash	178	Two!	229	Open Surdo
026	JP-6 Pulse	077	Power B fst	128	Toy Gun 2	179	Three!	230	Hi Timbale
027	MG Pulse	078	Power B slw	129	Toy Gun 3	180	Kick it!	231	Lo Timbale
028	260 Pulse	079	Org Chord	130	Emergency	181	Come on!	232	HiTimbale LF
029	JU-2 Sub OSC	080	Tubular	131	Buzzer	182	Wao!	233	LoTimbale LF
030	Frog wave	081	Glockenspiel	132	Insect	183	Shout	234	Tabla
031	Digiwave	082	Vibraphone	133	Tonality	184	Ooh! 1	235	TablaBaya
032	FM Pulse	083	FantabellSub	134	Ring Osc	185	Ooh! 2	236	Udo
033	JP8000 PWM	084	DIGI Bell	135	Reso FX	186	Voice loop	237	AfroDrum Rat
034	JP8000 FBK	085	Steel Drum	136	SCRATCH MENU	187	Pa!	238	Chenchen
035	260 Sub OSC	086	Marimba	137	Vinyl Noise	188	Canvas	239	Op Pandeiro
036	Dist Synth	087	Balaphone	138	Scratch BD f	189	Punch	240	Mt Pandeiro
037	Dist Square	088	Kalimba	139	Scratch BD r	190	Chiki!	241	Tambourine 1
038	MG Triangle	089	Steel Gtr	140	Scratch SD f	191	Hey!	242	Tambourine 2
039	Jungle Bass	090	Clean TC	141	Scratch SD r	192	Laugh	243	Tambourine 3
040	260 Sine Bs	091	Dst Solo Gtr	142	Scratch ALT	193	Aah Formant	244	Tambourine 4
041	MC-202 Bass	092	Dist TekGtr	143	Tape Rewind	194	Eeh Formant	245	CR78 Tamb
042	SH-101 Bass	093	Gtr FX	144	Vinyl Stop	195	Iih Formant	246	COWBELL MENU
043	Octa Bass	094	Harmo Gtr	145	HIT MENU	196	Ooh Formant	247	TR808Cowbell
044	Funky Bass	095	Wah Gtr 1	146	MG Blip	197	Uuh Formant	248	TR707Cowbell
045	Poly Bass	096	Wah Gtr 2	147	Beam HiQ	198	Dist Ooh Vox	249	CR78 Cowbell
046	MG Bass	097	Wah Gtr 2a	148	MG Attack	199	Auh Voice	250	Cowbell
047	FM Super Bs	098	Wah Gtr 2b	149	Air Blip	200	Stream	251	TR727 Agogo
048	Solid Bass	099	Wah Gtr 2c	150	Org Click	201	Bird	252	CR78 Beat
049	Organ Bass	100	Wah Gtr 2d	151	Syn Hit	202	TOM MENU	253	Triangle 1
050	Dirty Bass	101	Sitar	152	Techno Scene	203	TR909 Tom	254	Triangle 2
051	Upright Bs	102	Brass	153	Techno Chord	204	TR909 DstTom		

Groupe B

N°.	Nom	N°.	Nom	N°.	Nom	N°.	Nom	N°.	Nom
001	SHKR+ MENU	052	R8 Brush CHH	103	TR707 Clap	154	Rap Snare	205	ElectroSnr 2
002	808 Maracas	053	Jungle Hat	104	Cheap Clap	155	Jungle Snr 1	206	Synth Snare
003	Maracas	054	PHH MENU	105	Funk Clap	156	Antigua Snr	207	Roll Snare
004	Cabasa Up	055	TR909 PHH 1	106	Little Clap	157	Real Snare	208	KICK MENU 1
005	TechnoShaker	056	TR909 PHH 2	107	Real Clap 1	158	Tiny Snare 1	209	KICK MENU 2
006	TR626 Shaker	057	TR808 PHH 1	108	Real Clap 2	159	Tiny Snare 2	210	KICK MENU 3
007	Dance Shaker	058	TR808 PHH 2	109	Funky Clap	160	Break Snare1	211	TR909 Kick 1
008	CR78 Guiro	059	TR606 PHH 1	110	Comp Clap	161	Break Snare2	212	TR909 Kick 2
009	Long Guiro	060	TR606 PHH 2	111	Hip Clap	162	MC Snare	213	TR909 Kick 3
010	Short Guiro	061	TR707 PHH	112	Down Clap	163	East Snare	214	TR909 Kick 4
011	Mute Cuica	062	Hip PHH	113	Group Clap	164	Phat Snare	215	Plastic BD 1
012	Open Cuica	063	Tight PHH	114	Big Clap	165	Brush Slap 1	216	Plastic BD 2
013	Whistle	064	Pedal Hat 1	115	Claptail	166	Brush Slap 2	217	Plastic BD 3
014	TR727Quijada	065	Real PHH	116	Clap Snare 1	167	Deep Snare	218	Plastic BD 4
015	Jingle Bell	066	Pedal Hat 2	117	Fuzzy Clap	168	Fat Snare	219	TR909 Kick 5
016	Belltree	067	OHH MENU 1	118	Snap	169	Disco Snare	220	TR808 Kick 1
017	Wind Chime	068	OHH MENU 2	119	Finger Snap	170	DJ Snare	221	TR808 Kick 2
018	RIM MENU	069	TR909 OHH 1	120	SNR MENU 1	171	Macho Snare	222	TR808 Kick 3
019	TR909 Rim	070	TR909 OHH 2	121	SNR MENU 2	172	Hash Snare	223	TR808 Kick 4
020	TR808 Rim	071	TR909 OHH 3	122	SNR MENU 3	173	Lo-Hard Snr	224	TR808 Kick 5
021	TR808 RimLng	072	TR909 DstOHH	123	SNR MENU 4	174	Indus Snare	225	TR606 Kick
022	TR707 Rim	073	TR808 OHH 1	124	SNR MENU 5	175	Rage Snare	226	TR606 Dst BD
023	Analog Rim	074	TR808 OHH 2	125	SNR MENU 6	176	TekRok Snare	227	TR707 Kick 1
024	Natural Rim	075	TR606 OHH	126	TR909 Snr 1	177	Big Trash SD	228	TR707 Kick 2
025	Ragga Rim 1	076	TR606 DstOHH	127	TR909 Snr 2	178	Ragga Rim 2	229	Toy Kick
026	Lo-Fi Rim	077	TR707 OHH	128	TR909 Snr 3	179	Gate Rim	230	Analog Kick
027	Wood Block	078	CR78 OHH	129	TR909 Snr 4	180	SideStiker	231	Boost Kick
028	Jungle Snap	079	Hip OHH	130	TR909 Snr 5	181	HipJazz Snr	232	West Kick
029	TR808 Claves	080	Pop Hat Open	131	TR909 Snr 6	182	HH Soul Snr	233	JungleKick 1
030	Hyoshigi	081	Open Hat	132	TR909 Snr 7	183	Cross Snare	234	Optic Kick
031	CHH MENU 1	082	Cym OHH	133	TR909 DstSnr	184	Jungle Rim 1	235	Wet Kick
032	CHH MENU 2	083	DR550 OHH	134	TR808 Snr 1	185	Ragga Snr 2	236	Lo-Fi Kick 1
033	TR909 CHH 1	084	Funk OHH	135	TR808 Snr 2	186	Upper Snare	237	Hazy Kick
034	TR909 CHH 2	085	Real OHH	136	TR808 Snr 3	187	Lo-Fi Snare	238	Hip Kick
035	TR808 CHH 1	086	R8 OHH	137	TR808 Snr 4	188	RaggaTightSD	239	Video Kick
036	TR808 CHH 2	087	CYMBAL MENU	138	TR808 Snr 5	189	Flange Snr	240	Tight Kick
037	TR808 CHH 3	088	TR606 Cym 1	139	TR808 Snr 6	190	Machine Snr	241	Break Kick
038	TR606 CHH 1	089	TR606 Cym 2	140	TR808 Snr 7	191	Clap Snare 3	242	Turbo Kick
039	TR606 CHH 2	090	TR909 Ride	141	TR808 Snr 8	192	Solid Snare	243	Ele Kick
040	TR606 DstCHH	091	TR707 Ride	142	TR808 Snr 9	193	Funk Clap 2	244	Dance Kick 1
041	TR707 CHH	092	Natural Ride	143	TR606 Snr 1	194	Jungle Rim 2	245	Kick Ghost
042	CR78 CHH	093	Cup Cym	144	TR606 Snr 2	195	Jungle Rim 3	246	Lo-Fi Kick 2
043	DR55 CHH 1	094	TR909 Crash	145	TR606 Snr 3	196	Jungle Snr 2	247	JungleKick 2
044	Closed Hat	095	NaturalCrash	146	DanceHall SD	197	Urban Snare	248	TR909 Dst BD
045	Pop CHH	096	Jungle Crash	147	TR707 Snare	198	Urban RollSD	249	Amsterdam BD
046	Real CHH	097	Asian Gong	148	CR78 Snare	199	R&B Snare	250	Gabba Kick
047	Bristol CHH	098	CLAP MENU 1	149	Clap Snare 2	200	R8 Brush Tap	251	Roll Kick
048	DR550 CHH 2	099	CLAP MENU 2	150	Jngl Tiny SD	201	R8 BrshSwill		
049	Tight CHH	100	TR909 Clap 1	151	Jazz Snare	202	R8 BrushRoll		
050	Hip CHH	101	TR909 Clap 2	152	Headz Snare	203	Sim Snare		
051	Room CHH	102	TR808 Clap	153	Whack Snarel	204	ElectroSnr 1		

Groupe C

N°.	Nom	N°.	Nom	N°.	Nom	N°.	Nom	N°.	Nom
1	MG Big Lead	48	Str Attack	95	Hoo!	142	TablaBaya 7	189	TR626 China
2	JP Hardcore	49	Lo-Fi RoomTp	96	Hey! 2	143	TablaBaya 8	190	TR626 CupCym
3	JP Hoover	50	Smear Hit 1	97	Ho	144	UDU POT MENU	191	ASIAGNG MENU
4	JP Seq.Synth	51	Smear Hit 2	98	Yoh	145	Udu Pot 1	192	Asian Gong 1
5	P5 Unisync	52	LoFi MinorHt	99	iYooh	146	Udu Pot 2	193	Asian Gong 2
6	P5 UnisyncLp	53	ClassicHseHt	100	Dolphin Hi 1	147	Udu Pot1 Lo	194	Asian Gong 3
7	Mondigital	54	OrchPrc Hit	101	Dolphin Hi 2	148	Udu Pot1 Hi	195	Asian Gong 4
8	MondigitalLp	55	Sitar Gliss	102	Dolphin Md	149	Udu Pot1 Slp	196	Asian Gong 5
9	OSC Saw	56	Thunderbolt	103	Dolphin Lo	150	Udu Pot1 Acc	197	Asian Gong 6
10	OSC Reso Saw	57	Construct. 2	104	TOM MENU 2	151	Udu Pot2 Lng	198	Asian Gong 7
11	Siren Synth	58	Jack Hammer	105	DR220 Tom	152	Udu Pot2 Mut	199	CLAP MENU 3
12	Sine	59	Turbine	106	TR505 Tom	153	JAPAN MENU	200	DR110 Clap
13	MG Bass 2	60	Sawing	107	TR626 Tom	154	Wadaiko	201	DR220 Clap
14	MG Big Bass	61	120:Steaming	108	PERCUS MENU3	155	Wadaiko Rim	202	TR505 Clap
15	Solid Bass 2	62	SteamWhistle	109	PERCUS MENU4	156	Shimedaiko 2	203	TR909 Clap 3
16	Jazz Bass	63	Firebomb	110	TR505 HiCong	157	Tsuzumi 2 p	204	TR909 Clap 4
17	Ac.Bass A	64	Metal Bang	111	TR505 LoCong	158	Tsuzumi 2 mf	205	TR909 SnClp1
18	Ac.Bass C	65	MetallicShot	112	TR626MtConga	159	Tsuzumi 2 Hi	206	TR909 SnClp2
19	Tremolo sfz	66	P-Zing	113	TR626OpConga	160	Ohkawa 2	207	Afro Clap
20	Choir Aah A	67	Boing	114	TR626LoConga	161	Mokugyo 1	208	SNR MENU 7
21	Choir Aah B	68	MG Zap MENU	115	TR727HiBongo	162	Mokugyo 2	209	DR110 Snr
22	Choir Aah C	69	MG Zap 1	116	TR727LoBongo	163	Kane	210	DR220 Snr
23	Piano 2	70	MG Zap 2	117	TR626 HiTimb	164	Wind Bell	211	TR505 Snr
24	Lo-Fi Wurly	71	MG Zap 3	118	TR626 LoTimb	165	RIM MENU 2	212	TR626 Snr 2
25	E.Organ 3	72	MG Zap 4	119	TR727 HiTimb	166	DR220 Rim	213	TR626 Snr 3
26	Overdrive 1A	73	MG Zap 5	120	TR727 LoTimb	167	TR505 Rim	214	TR909 Snr 8
27	Overdrive 1C	74	MG Zap 6	121	Bendir	168	TR626 Rim	215	Funk Snr 1
28	Funk Gt	75	MG Zap 7	122	Timpani 2	169	HIHAT MENU 2	216	Picc. hrd Sn
29	Funk Gt Mute	76	MG Zap 8	123	TR505 Tabla	170	DR110 CHH	217	Picc. rol Sn
30	D.MuteGt mp	77	MG Zap 9	124	TR626 Tamb	171	DR220 CHH	218	PurePhat Snr
31	Sitar 2	78	MG Zap 10	125	TR505HiCwbel	172	TR505 CHH	219	Slamn' Snr
32	Bagpipe 2	79	MG Zap 11	126	TR505LoCwbel	173	TR626 CHH	220	KICK MENU 4
33	Solo Tpt. A	80	MG Zap 12	127	TR626Cowbell	174	TR909 CHH 3	221	KICK MENU 5
34	Solo Tpt. C	81	MG Zap 13	128	TR626 Claves	175	Lil' Hat	222	DR110 Kick
35	Blow Sax A	82	MG Zap 14	129	TR626 HiAgo	176	HipHop Hat 1	223	DR220 Kick
36	Blow Sax B	83	MG Zap 15	130	TR626 LoAgo	177	HipHop Hat 2	224	TR505 Kick
37	Blow Sax C	84	SWEEP MENU	131	TR727 Maracs	178	DR110 OHH	225	TR626 Kick 1
38	Tron Flute	85	MG Sweep 1	132	TR727 Cabasa	179	DR220 OHH	226	TR626 Kick 2
39	DIDGERI MENU	86	MG Sweep 2	133	TR727Whistle	180	TR505 OHH	227	TR909 Kick 6
40	Didgeridoo 1	87	MG Sweep 3	134	TR727 Chime	181	TR626 OHH	228	TR909 Kick 7
41	Didgeridoo 2	88	MG Sweep 4	135	TABLABY MENU	182	CYNBAL MENU2	229	TR909 Kick 8
42	Didgeridoo 3	89	MG Sweep 5	136	TablaBaya 1	183	DR110 Cym	230	TR909 Kick 9
43	BERIMBA MENU	90	MG Sweep 6	137	TablaBaya 2	184	DR220 Cym	231	TR909 Kick10
44	Berimbau Opn	91	Space FX Swp	138	TablaBaya 3	185	TR626 Crash	232	HipHop Kick1
45	Berimbau Up	92	Siren 2	139	TablaBaya 4	186	16 Drk Crash	233	JungleKick 2
46	Berimbau Dn	93	VOICE MENU	140	TablaBaya 5	187	DR220 Ride	234	HipHop Kick2
47	Berimbau Mut	94	Bull Scream	141	TablaBaya 6	188	TR626 Ride	235	HipHop Kick3
								236	Hall Kick 2

Liste des patterns preset

Les sons, phrases et patterns contenus dans ce produit sont des enregistrements protégés par Copyright. Roland donne par la présente aux acquéreurs de ce produit la permission d'utiliser ces enregistrements sonores pour la création et l'enregistrement d'œuvres musicales originales, étant donné toutefois que les enregistrements sonores contenus dans ce produit ne peuvent pas être échantillonnés, téléchargés ou aucunement ré-enregistrés en totalité ou en partie, pour toute autre utilisation, notamment, mais sans se limiter à, la transmission de tout ou partie d'enregistrement sonore via Internet ou autre moyen de transmission numérique ou analogique et / ou la communication pour la vente ou autre, de toute connexion de sons, phrases ou patterns échantillonnés sur CDRom ou support équivalent.
Les enregistrements sonores contenus dans ce produit sont le fruit du travail original de Roland Corporation. Roland n'est pas responsable de l'utilisation des enregistrements des sons contenus dans ce produit et n'assume aucune responsabilité pour toute infraction à tout Copyright de toute tierce partie découlant de l'utilisation des sons, phrases et patterns de ce produit.

Techno

N° de pattern	Nom du pattern	Tempo	Mesures	Programmeur
1	Psy Trance 1	138	8	MASA
2	Psy Trance 2	138	8	MASA
3	Psy Trance 3	140	4	MASA
4	Psy Trance 4	139	4	MASA
5	Psy Trance 5	144	4	MASA
6	Psy Trance 6	141	4	MASA
7	Psy Trance 7	140	4	MASA
8	Psy Trance 8	141	4	MASA
9	Psy Trance 9	138	8	MASA
10	Psy Trance 10	138	4	MASA
11	Trance 1	139	4	MASA
12	Trance 2	138	8	MASA
13	Trance 3	140	4	Cappadocia Productions
14	Trance 4	140	4	Cappadocia Productions
15	Trance 5	140	8	YOJI BIOMEHANIKA
16	Trance 6	140	8	HEIGO TANI
17	Trance 7	138	4	MASA
18	Trance 8	143	4	B.U.S
19	Minimal 1	137	4	SHUFFLEMASTER
20	Minimal 2	137	4	Roland Corporation
21	Minimal 3	137	4	SHUFFLEMASTER
22	Minimal 4	137	4	Roland Corporation
23	Minimal 5	137	4	SHUFFLEMASTER
24	Minimal 6	137	4	Roland Corporation
25	Minimal 7	137	4	SHUFFLEMASTER
26	Minimal 8	137	4	SHUFFLEMASTER
27	Minimal 9	137	4	SHUFFLEMASTER
28	Minimal 10	137	8	SHUFFLEMASTER
29	Minimal 11	137	4	SHUFFLEMASTER
30	Minimal 12	137	4	SHUFFLEMASTER
31	DetroitTechno 1	136	8	HEIGO TANI
32	DetroitTechno 2	132	4	HEIGO TANI
33	DetroitTechno 3	130	8	HEIGO TANI
34	DetroitTechno 4	135	4	Cappadocia Productions
35	DetroitTechno 5	136	8	Cappadocia Productions
36	DetroitTechno 6	135	4	Cappadocia Productions
37	DetroitTechno 7	137	4	SHUFFLEMASTER
38	DetroitTechno 8	137	8	SHUFFLEMASTER
39	DetroitTechno 9	132	8	HEIGO TANI
40	New Electro 1	138	4	MASA
41	New Electro 2	133	4	SHUFFLEMASTER
42	New Electro 3	134	4	SHUFFLEMASTER

N° de pattern	Nom du pattern	Tempo	Mesures	Programmeur
43	New Electro 4	138	4	MASA
44	New Electro 5	131	4	SHUFFLEMASTER
45	New Electro 6	137	4	SHUFFLEMASTER
46	New Electro 7	137	8	SHUFFLEMASTER
47	New Electro 8	135	4	Cappadocia Productions
48	Early Techno 1	130	4	Cappadocia Productions
49	Early Techno 2	140.5	4	Cappadocia Productions
50	Early Techno 3	140	4	Cappadocia Productions
51	Early Techno 4	125	4	Cappadocia Productions
52	Early Techno 5	138.5	4	Cappadocia Productions
53	Industrial 1	127	4	MASA
54	Industrial 2	129	4	MASA
55	Industrial 3	130	8	MASA
56	Industrial 4	128	4	MASA
57	Industrial 5	128	4	MASA
58	Ambient 1	83	4	HEIGO TANI
59	Ambient 2	75	4	Cappadocia Productions
60	Ambient 3	70	4	HEIGO TANI
61	Ambient 4	100	4	Cappadocia Productions
62	Ambient 5	75	4	Cappadocia Productions
63	Ambient 6	75	6	HEIGO TANI
64	Dream Trance 1	143	4	B.U.S
65	Dream Trance 2	136	4	Roland Corporation
66	Dream Trance 3	140	8	B.U.S
67	Dream Trance 4	136	4	B.U.S
68	Dream Trance 5	136	4	B.U.S
69	Dream Trance 6	145	4	HEIGO TANI
70	Dream Trance 7	138	4	HEIGO TANI
71	Dream Trance 8	139	4	B.U.S
72	Dream Trance 9	143	4	B.U.S
73	Dream Trance 10	138	4	B.U.S
74	NU-NRG 1	150	8	YOJI BIOMEHANIKA
75	NU-NRG 2	150	8	YOJI BIOMEHANIKA
76	NU-NRG 3	147	8	YOJI BIOMEHANIKA
77	NU-NRG 4	146	8	YOJI BIOMEHANIKA
78	NU-NRG 5	147	8	YOJI BIOMEHANIKA
79	Gabba 1	180	4	YOJI BIOMEHANIKA
80	Gabba 2	180	4	Cappadocia Productions
81	Gabba 3	185	4	Cappadocia Productions
82	Gabba 4	185	8	Cappadocia Productions
83	Gabba 5	205	4	HEIGO TANI
84	Gabba 6	200	4	HEIGO TANI
85	Gabba 7	230	4	HEIGO TANI
86	HappyHardcore 1	175	8	YOJI BIOMEHANIKA
87	HappyHardcore 2	175	8	YOJI BIOMEHANIKA
88	HappyHardcore 3	176	8	YOJI BIOMEHANIKA
89	HappyHardcore 4	173	8	YOJI BIOMEHANIKA
90	HappyHardcore 5	175	8	YOJI BIOMEHANIKA

House

N° de pattern	Nom du pattern	Tempo	Mesures	Programmeur
91	Garage House 1	127	4	Roland Corporation
92	Garage House 2	128	8	Soulmates Graphica
93	Garage House 3	126	8	Soulmates Graphica
94	Garage House 4	130	8	B.U.S
95	Garage House 5	127	4	Roland Corporation
96	Garage House 6	126	8	Soulmates Graphica
97	Garage House 7	135	8	B.U.S
98	House 1	128	8	Soulmates Graphica
99	House 2	126	8	Soulmates Graphica
100	House 3	130	8	Soulmates Graphica
101	House 4	126	4	Soulmates Graphica
102	House 5	133	8	B.U.S
103	House 6	125	8	Soulmates Graphica
104	House 7	134	8	B.U.S
105	House 8	134	16	B.U.S
106	Chicago House 1	130	4	HEIGO TANI
107	Chicago House 2	130	4	HEIGO TANI
108	Chicago House 3	133	12	HEIGO TANI
109	Chicago House 4	133	4	SHUFFLEMASTER
110	Chicago House 5	133	8	SHUFFLEMASTER
111	Chicago House 6	133	8	SHUFFLEMASTER
112	US HardHouse 1	128	4	Roland Corporation
113	US HardHouse 2	133	8	Soulmates Graphica
114	US HardHouse 3	133	4	Soulmates Graphica
115	US HardHouse 4	128	8	Soulmates Graphica
116	US HardHouse 5	133	8	Soulmates Graphica
117	US HardHouse 6	132	4	Soulmates Graphica
118	US HardHouse 7	130	4	Soulmates Graphica
119	US HardHouse 8	132	8	Soulmates Graphica
120	US HardHouse 9	132	4	Soulmates Graphica
121	US HardHouse 10	132	8	Soulmates Graphica
122	US HardHouse 11	128	8	Soulmates Graphica
123	US HardHouse 12	130	8	Soulmates Graphica
124	Latin House 1	135	8	Roland Corporation
125	Latin House 2	130	8	Roland Corporation
126	Latin House 3	126	4	Roland Corporation
127	UK HardHouse 1	140	8	YOJI BIOMEHANIKA
128	UK HardHouse 2	145	8	YOJI BIOMEHANIKA
129	UK HardHouse 3	139	4	YOJI BIOMEHANIKA
130	UK HardHouse 4	138	4	B.U.S
131	UK HardHouse 5	143	4	B.U.S
132	UK HardHouse 6	136	8	B.U.S
133	UK HardHouse 7	136	8	B.U.S
134	UK HardHouse 8	139	4	B.U.S
135	UK HardHouse 9	136	4	Roland Corporation
136	UK HardHouse 10	138	4	B.U.S
137	Progressive 1	132	16	YOJI BIOMEHANIKA
138	Progressive 2	145	16	YOJI BIOMEHANIKA

N° de pattern	Nom du pattern	Tempo	Mesures	Programmeur
139	Progressive 3	145	8	YOJI BIOMEHANIKA
140	Progressive 4	135	8	YOJI BIOMEHANIKA
141	Progressive 5	130	8	YOJI BIOMEHANIKA
142	Progressive 6	130	8	YOJI BIOMEHANIKA

HipHop

N° de pattern	Nom du pattern	Tempo	Mesures	Programmeur
143	HipHop East 1	92	4	DJ KENT
144	HipHop East 2	92	4	DJ KENT
145	HipHop East 3	94	4	DJ KENT
146	HipHop East 4	90	4	DJ KENT
147	HipHop East 5	88	4	Roland Corporation
148	HipHop East 6	92	4	DJ KENT
149	HipHop East 7	93	4	DJ KENT
150	HipHop East 8	90	4	DJ KENT
151	HipHop East 9	65	4	DJ KENT
152	HipHop East 10	93	4	DJ KENT
153	HipHop East 11	84	4	Roland Corporation
154	HipHop East 12	88	4	Roland Corporation
155	G-Funk 1	94	4	Roland Corporation
156	G-Funk 2	94	4	Roland Corporation
157	G-Funk 3	94	4	Roland Corporation
158	G-Funk 4	88	4	Roland Corporation
159	G-Funk 5	92	4	Roland Corporation
160	G-Funk 6	92	4	Roland Corporation
161	G-Funk 7	96	4	Roland Corporation
162	G-Funk 8	90	4	Roland Corporation
163	Abstract 1	82	4	DJ KENT
164	Abstract 2	88	4	Roland Corporation
165	Abstract 3	88	4	DJ KENT
166	Abstract 4	94	4	Roland Corporation
167	Abstract 5	90	4	DJ KENT
168	Electro 1	108	4	Cappadocia Productions
169	Electro 2	110	4	DJ KENT
170	Electro 3	125	4	Cappadocia Productions
171	Electro 4	105	4	DJ KENT
172	Electro 5	120	4	DJ KENT
173	R&B 1	80	4	Roland Corporation
174	R&B 2	78	4	Roland Corporation
175	R&B 3	60	4	Roland Corporation
176	R&B 4	85	4	Roland Corporation
177	R&B 5	110	4	Roland Corporation
178	NewJackSwing 1	102	8	presto
179	NewJackSwing 2	86	8	presto

Drum'n'Bass

N° de pattern	Nom du pattern	Tempo	Mesures	Programmeur
180	Artcore 1	165	8	Roland Corporation
181	Artcore 2	165	8	Roland Corporation
182	Artcore 3	160	8	Roland Corporation
183	Artcore 4	160	4	Cappadocia Productions
184	Artcore 5	160	4	Cappadocia Productions
185	JazzStep 1	170	4	HEIGO TANI
186	JazzStep 2	165	4	HEIGO TANI
187	JazzStep 3	168	8	presto
188	JazzStep 4	160	8	presto
189	JazzStep 5	172	4	Roland Corporation
190	Drum'n'Bass 1	164	8	presto
191	Drum'n'Bass 2	170	8	Roland Corporation
192	Drum'n'Bass 3	176	8	Roland Corporation
193	Drum'n'Bass 4	170	8	Roland Corporation
194	HardStep 1	164	4	presto
195	HardStep 2	173	4	Cappadocia Productions
196	HardStep 3	165	8	HEIGO TANI
197	Darkcore 1	160	4	Cappadocia Productions
198	Darkcore 2	160	8	Roland Corporation
199	Darkcore 3	170	8	Roland Corporation
200	Darkcore 4	175	8	Roland Corporation
201	Jungle 1	165	4	Cappadocia Productions
202	Jungle 2	180	8	Roland Corporation
203	Jungle 3	166	8	Roland Corporation

BreakBeats

N° de pattern	Nom du pattern	Tempo	Mesures	Programmeur
204	BreakBeats 1	130	8	Roland Corporation
205	BreakBeats 2	133	8	HEIGO TANI
206	BreakBeats 3	130	4	Cappadocia Productions
207	BreakBeats 4	137	8	presto
208	BreakBeats 5	145	4	presto
209	BreakBeats 6	137	8	presto
210	BreakBeats 7	138	8	presto

Jazz, Lounge

N° de pattern	Nom du pattern	Tempo	Mesures	Programmeur
211	Jazz 1	140	16	presto
212	Jazz 2	138	16	presto
213	Jazz 3	120	8	presto
214	Jazz 4	215	24	presto
215	Jazz 5	215	16	presto
216	Lounge 1	88	4	presto
217	Lounge 2	70	8	presto
218	Lounge 3	120	4	presto
219	Lounge 4	100	4	presto

N° de pattern	Nom du pattern	Tempo	Mesures	Programmeur
220	Lounge 5	95	4	presto

Reggae

N° de pattern	Nom du pattern	Tempo	Mesures	Programmeur
221	Reggae 1	72	4	presto
222	Reggae 2	89	8	presto
223	Reggae 3	105	8	presto
224	Reggae 4	87	8	presto
225	Reggae 5	103	4	presto

Latin

N° de pattern	Nom du pattern	Tempo	Mesures	Programmeur
226	Salsa 1	112	4	Roland Corporation
227	Samba 1	124	8	Roland Corporation
228	Merengue 1	192	4	Roland Corporation
229	Merengue 2	218	8	Roland Corporation
230	ChaCha 1	160	4	Roland Corporation
231	ChaCha 2	148	4	Roland Corporation
232	Mambo 1	172	4	Roland Corporation
233	Mambo 2	184	4	Roland Corporation
234	Mambo 3	184	4	Roland Corporation
235	Plena 1	180	4	Roland Corporation
236	Son 1	154	4	Roland Corporation
237	Son 2	160	4	Roland Corporation
238	Mozambique 1	168	4	Roland Corporation
239	Cumbia 1	174	8	Roland Corporation
240	Cumbia 2	182	8	Roland Corporation

Liste des patterns RPS

Patterns rythmiques RPS (Partie rythmique)

N°.	Nom	Tempo	Mesures	Kit RPS	Pad de clavier
241	Techno Drums 1	140	2	Trance 1	1
242	Techno Drums 2	140	2	Trance 1	2
243	Techno Drums 3	140	2	Trance 2	1
244	Techno Drums 4	140	2	Trance 2	2
245	Techno Drums 5	150	2	NU-NRG	1
246	Techno Drums 6	150	2	NU-NRG	2
247	Techno Drums 7	137	2	Minimal	1
248	Techno Drums 8	137	2	Minimal	2
249	Techno Drums 9	135	2	Detroit Techno	1
250	Techno Drums 10	135	2	Detroit Techno	2
251	Techno Drums 11	128	2	Industrial	1
252	Techno Drums 12	128	2	Industrial	2
253	Techno Drums 13	175	2	HappyHardcore	1
254	Techno Drums 14	175	2	HappyHardcore	2
255	Techno Drums 15	75	2	Ambient	1
256	Techno Drums 16	75	2	Ambient	2
257	Techno Drums 17	190	4	Gabba	1
258	Techno Drums 18	190	2	Gabba	2
259	Techno Drums 19	120	2	Electro	1
260	Techno Drums 20	120	2	Electro	2
261	Techno Drums 21	137	2	Early Techno	1
262	Techno Drums 22	137	2	Early Techno	2
263	Techno Drums 23	140	2	Dream Trance	1
264	Techno Drums 24	140	2	Dream Trance	2
265	House Drums 1	130	2	House	1
266	House Drums 2	130	2	House	2
267	House Drums 3	130	2	Garage	1
268	House Drums 4	130	2	Garage	2
269	House Drums 5	130	2	Chicago House	1
270	House Drums 6	130	2	Chicago House	2
271	House Drums 7	133	2	US House	1
272	House Drums 8	133	2	US House	2
273	House Drums 9	140	2	UK House	1
274	House Drums 10	140	2	UK House	2
275	House Drums 11	135	2	Progressive House	1
276	House Drums 12	135	2	Progressive House	2
277	HipHop Drums 1	90	2	HipHop East	1
278	HipHop Drums 2	90	2	HipHop East	2
279	HipHop Drums 3	95	2	G-Funk	1
280	HipHop Drums 4	95	2	G-Funk	2
281	HipHop Drums 5	87	2	Abstract	1
282	HipHop Drums 6	87	2	Abstract	2
283	HipHop Drums 7	87	2	R&B	1
284	HipHop Drums 8	87	2	R&B	2
285	DnB Drums 1	160	2	Drum 'n' Bass 1	1
286	DnB Drums 2	160	2	Drum 'n' Bass 1	2
287	DnB Drums 3	165	4	Drum 'n' Bass 2	1
288	DnB Drums 4	165	4	Drum 'n' Bass 2	2
289	B.Beats Drums 1	137	2	BreakBeats	1

N°.	Nom	Tempo	Mesures	Kit RPS	Pad de clavier
290	B.Beats Drums 2	137	2	BreakBeats	2
291	Jazz Drums 1	215	4	Jazz	1
292	Jazz Drums 2	215	4	Jazz	2
293	Lounge Drums 1	95	2	Lounge	1
294	Lounge Drums 2	95	2	Lounge	2
295	Reggae Drums 1	85	4	Reggae	1
296	Reggae Drums 2	85	4	Reggae	2
297	Latin Rhythm 1	172	4	Latin 1	1
298	Latin Rhythm 2	172	4	Latin 1	2
299	Latin Rhythm 3	160	2	Latin 2	1
300	Latin Rhythm 4	160	2	Latin 2	2

Pattern Bass RPS (Partie 1)

N°.	Nom	Tempo	Mesures	Kit RPS	Pad de clavier
301	Techno Bass 1	140	2	Trance 1	3
302	Techno Bass 2	140	2	Trance 1	4
303	Techno Bass 3	140	2	Trance 2	3
304	Techno Bass 4	140	2	Trance 2	4
305	Techno Bass 5	150	2	NU-NRG	3
306	Techno Bass 6	150	2	NU-NRG	4
307	Techno Bass 7	137	2	Minimal	3
308	Techno Bass 8	137	2	Minimal	4
309	Techno Bass 9	135	2	Detroit Techno	3
310	Techno Bass 10	135	2	Detroit Techno	4
311	Techno Bass 11	128	2	Industrial	3
312	Techno Bass 12	128	2	Industrial	4
313	Techno Bass 13	175	2	HappyHardcore	3
314	Techno Bass 14	175	2	HappyHardcore	4
315	Techno Bass 15	75	2	Ambient	3
316	Techno Bass 16	75	2	Ambient	4
317	Techno Bass 17	190	4	Gabba	3
318	Techno Bass 18	190	2	Gabba	4
319	Techno Bass 19	120	2	Electro	3
320	Techno Bass 20	120	2	Electro	4
321	Techno Bass 21	137	2	Early Techno	3
322	Techno Bass 22	137	2	Early Techno	4
323	Techno Bass 23	140	4	Dream Trance	3
324	Techno Bass 24	140	2	Dream Trance	4
325	House Bass 1	130	2	House	3
326	House Bass 2	130	2	House	4
327	House Bass 3	130	2	Garage	3
328	House Bass 4	130	4	Garage	4
329	House Bass 5	130	2	Chicago House	3
330	House Bass 6	130	2	Chicago House	4
331	House Bass 7	133	2	US House	3
332	House Bass 8	133	2	US House	4
333	House Bass 9	140	2	UK House	3
334	House Bass 10	140	2	UK House	4
335	House Bass 11	135	2	Progressive House	3
336	House Bass 12	135	2	Progressive House	4

Liste des patterns RPS

N°.	Nom	Tempo	Mesures	Kit RPS	Pad de clavier
337	HipHop Bass 1	90	2	HipHop East	3
338	HipHop Bass 2	90	2	HipHop East	4
339	HipHop Bass 3	95	2	G-Funk	3
340	HipHop Bass 4	95	2	G-Funk	4
341	HipHop Bass 5	87	2	Abstract	3
342	HipHop Bass 6	87	2	Abstract	4
343	HipHop Bass 7	87	2	R&B	3
344	HipHop Bass 8	87	2	R&B	4
345	DnB Bass 1	160	2	Drum 'n' Bass 1	3
346	DnB Bass 2	160	2	Drum 'n' Bass 1	4
347	DnB Bass 3	165	2	Drum 'n' Bass 2	3
348	DnB Bass 4	165	2	Drum 'n' Bass 2	4
349	B.Beats Bass 1	137	4	BreakBeats	3
350	B.Beats Bass 2	137	2	BreakBeats	4
351	Jazz Bass 1	215	2	Jazz	3
352	Jazz Bass 2	215	4	Jazz	4
353	Lounge Bass 1	95	2	Lounge	3
354	Lounge Bass 2	95	2	Lounge	4
355	Reggae Bass 1	85	2	Reggae	3
356	Reggae Bass 2	85	2	Reggae	4
357	Latin Bass 1	172	4	Latin 1	3
358	Latin Bass 2	172	4	Latin 1	4
359	Latin Bass 3	160	4	Latin 2	3
360	Latin Bass 4	160	4	Latin 2	4

Fill In rythmique RPS (Partie 1)

N°.	Nom	Tempo	Mesures	Kit RPS	Pad de clavier
361	BD Fill 1	140	2	Trance 1	8
362	BD Fill 2	150	1	NU-NRG	5
363	BD Fill 3	150	1	NU-NRG	6
364	BD Fill 4	128	2	Industrial	6
365	BD Fill 5	175	1	HappyHardcore	6
366	BD Fill 6	190	1	Gabba	5
367	BD Fill 7	190	1	Gabba	7
368	BD Fill 8	137	1	Early Techno	6
369	BD Fill 9	140	1	Dream Trance	8
370	BD Fill 10	130	1	House	7
371	BD Fill 11	130	1	Chicago House	5
372	BD Fill 12	130	2	Chicago House	7
373	BD Fill 13	130	1	Chicago House	8
374	BD Fill 14	140	1	UK House	6
375	BD Fill 15	135	1	Progressive House	6
376	BD Fill 16	160	1	Drum 'n' Bass 1	8
377	BD Fill 17	165	1	Drum 'n' Bass 2	7
378	BD Fill 18	137	1	BreakBeats	7
379	CHH Fill 1	75	1	Ambient	5
380	OHH Fill 1	87	1	R&B	8
381	OHH Fill 2	215	1	Jazz	8
382	Ride Cymbal 1	90	1	HipHop East	5
383	Ride Cymbal 2	137	1	BreakBeats	8

N°.	Nom	Tempo	Mesures	Kit RPS	Pad de clavier
384	Ride Cymbal 3	95	1	Lounge	7
385	Crash Fill 1	140	2	Trance 1	7
386	Crash Fill 2	150	1	NU-NRG	8
387	Crash Fill 3	175	1	HappyHardcore	5
388	Crash Fill 4	190	1	Gabba	6
389	Crash Fill 5	140	1	Dream Trance	6
390	Crash Fill 6	130	1	House	5
391	Crash Fill 7	130	1	Garage	6
392	Crash Fill 8	130	1	Garage	8
393	Crash Fill 9	133	2	US House	6
394	Crash Fill 10	140	2	UK House	7
395	Crash Fill 11	135	1	Progressive House	8
396	Crash Fill 12	95	1	Lounge	8
397	Rev.Cymbal 1	150	1	NU-NRG	7
398	Rev.Cymbal 2	135	1	Progressive House	7
399	Clap Fill 1	140	1	Trance 2	8
400	Clap Fill 2	137	1	Minimal	8
401	Clap Fill 3	135	1	Detroit Techno	5
402	Clap Fill 4	120	1	Electro	7
403	Clap Fill 5	137	1	Early Techno	5
404	Clap Fill 6	140	1	Dream Trance	7
405	Snare Fill 1	140	1	Trance 1	5
406	Snare Fill 2	140	1	Trance 1	6
407	Snare Fill 3	140	1	Trance 2	5
408	Snare Fill 4	140	1	Trance 2	7
409	Snare Fill 5	137	1	Minimal	5
410	Snare Fill 6	137	1	Minimal	7
411	Snare Fill 7	135	1	Detroit Techno	6
412	Snare Fill 8	135	1	Detroit Techno	7
413	Snare Fill 9	175	1	HappyHardcore	7
414	Snare Fill 10	175	1	HappyHardcore	8
415	Snare Fill 11	190	1	Gabba	8
416	Snare Fill 12	120	1	Electro	5
417	Snare Fill 13	140	4	Dream Trance	5
418	Snare Fill 14	130	2	House	6
419	Snare Fill 15	130	1	House	8
420	Snare Fill 16	130	1	Garage	7
421	Snare Fill 17	130	1	Chicago House	6
422	Snare Fill 18	133	2	US House	5
423	Snare Fill 19	133	2	US House	7
424	Snare Fill 20	133	1	US House	8
425	Snare Fill 21	140	1	UK House	5
426	Snare Fill 22	140	1	UK House	8
427	Snare Fill 23	135	1	Progressive House	5
428	Snare Fill 24	160	1	Drum 'n' Bass 1	5
429	Snare Fill 25	160	1	Drum 'n' Bass 1	6
430	Snare Fill 26	160	1	Drum 'n' Bass 1	7
431	Snare Fill 27	165	1	Drum 'n' Bass 2	5
432	Snare Fill 28	165	1	Drum 'n' Bass 2	6
433	Snare Fill 29	165	1	Drum 'n' Bass 2	8

N°.	Nom	Tempo	Mesures	Kit RPS	Pad de clavier
434	Snare Fill 30	137	1	BreakBeats	5
435	Snare Fill 31	137	1	BreakBeats	6
436	Snare Fill 32	215	1	Jazz	5
437	Snare Fill 33	215	1	Jazz	9
438	Snare Fill 34	95	1	Lounge	5
439	Snare Fill 35	85	1	Reggae	6
440	Snare Fill 36	85	1	Reggae	7
441	Rim Fill 1	135	1	Detroit Techno	8
442	Rim Fill 2	87	1	R&B	7
443	Rim Fill 3	85	1	Reggae	5
444	Tom Fill 1	128	1	Industrial	8
445	Tom Fill 2	75	1	Ambient	8
446	Tom Fill 3	120	1	Electro	6
447	Tom Fill 4	137	1	Early Techno	7
448	Tom Fill 5	137	1	Early Techno	8
449	Tom Fill 6	215	2	Jazz	6
450	Tom Fill 7	215	1	Jazz	7
451	Tom Fill 8	95	1	Lounge	6
452	Tom Fill 9	85	1	Reggae	8
453	Perc.Fill 1	137	1	Minimal	6
454	Perc.Fill 2	75	1	Ambient	6
455	Perc.Fill 3	75	1	Ambient	7
456	Perc.Fill 4	130	1	Garage	5
457	Perc.Fill 5	172	2	Latin 1	5
458	Perc.Fill 6	172	2	Latin 1	6
459	Perc.Fill 7	172	1	Latin 1	7
460	Perc.Fill 8	172	1	Latin 1	8
461	Perc.Fill 9	160	2	Latin 2	5
462	Perc.Fill 10	160	2	Latin 2	6
463	Tambourine 1	90	1	HipHop East	8
464	Shaker 1	140	2	Trance 2	6
465	Quijada	172	1	Latin 1	16
466	Blip Fill 1	120	1	Electro	8
467	Industry Fill 1	128	1	Industrial	5
468	Industry Fill 2	128	1	Industrial	7
469	Noise Fill	87	1	R&B	5
470	Voice Fill	87	2	R&B	6
471	Scratch 1	120	1	Electro	14
472	Scratch 2	90	1	HipHop East	6
473	Scratch 3	90	1	HipHop East	7

Accompagnement RPS (Partie 1)

N°.	Nom	Tempo	Mesures	Kit RPS	Pad de clavier
474	Piano Chord 1	130	2	House	9
475	Piano Chord 2	130	4	Garage	9
476	Piano Chord 3	130	2	Garage	10
477	Piano Chord 4	130	1	Chicago House	10
478	Piano Chord 5	87	2	R&B	9
479	Piano Chord 6	165	4	Drum 'n' Bass 2	10
480	Piano Chord 7	215	4	Jazz	11

N°.	Nom	Tempo	Mesures	Kit RPS	Pad de clavier
481	Piano Chord 8	85	2	Reggae	9
482	Piano Chord 9	172	4	Latin 1	9
483	Piano Chord 10	172	4	Latin 1	10
484	Piano Chord 11	160	4	Latin 2	9
485	Piano Chord 12	160	4	Latin 2	10
486	Piano Seq 1	140	2	Dream Trance	11
487	Piano Seq 2	135	2	Progressive House	11
488	Piano EFX	165	2	Drum 'n' Bass 2	11
489	E.Piano Chord 1	90	1	HipHop East	9
490	E.Piano Chord 2	90	2	HipHop East	10
491	E.Piano Chord 3	95	1	G-Funk	10
492	E.Piano Chord 4	165	4	Drum 'n' Bass 2	9
493	E.Piano Chord 5	137	2	BreakBeats	10
494	E.Piano Chord 6	95	4	Lounge	9
495	E.Piano Lead 1	75	2	Ambient	13
496	E.Piano Lead 2	137	1	BreakBeats	13
497	E.Piano Pad 1	160	2	Drum 'n' Bass 1	9
498	Vibe Lead	215	4	Jazz	14
499	Organ Lead	95	4	Lounge	13
500	Organ Riff 1	135	2	Detroit Techno	9
501	Organ Riff 2	140	2	Dream Trance	10
502	Organ Riff 3	140	2	UK House	10
503	Clav.Chord 1	137	2	BreakBeats	9
504	Guitar Chord 1	90	1	HipHop East	13
505	Guitar Chord 2	95	1	G-Funk	9
506	Guitar Chord 3	95	1	G-Funk	13
507	Guitar Chord 4	137	1	BreakBeats	11
508	Guitar Chord 5	215	2	Jazz	10
509	Guitar Chord 6	95	4	Lounge	11
510	Guitar Chord 7	85	2	Reggae	10
511	Guitar Lead 1	87	1	Abstract	13
512	Guitar Riff 1	128	2	Industrial	11
513	Guitar Riff 2	130	2	House	12
514	Guitar Riff 3	130	1	Garage	16
515	Guitar Riff 4	137	2	BreakBeats	12
516	Guitar Riff 5	137	1	BreakBeats	14
517	Guitar Riff 6	85	2	Reggae	12
518	Guitar Riff 7	85	2	Reggae	13
519	Ac.Gt.Seq 1	75	2	Ambient	12
520	Ac.Gt.Seq 2	130	4	Garage	12
521	Sitar Lead	87	1	R&B	11
522	Berimbau	85	2	Reggae	14
523	Strings 1	130	4	House	13
524	Strings 2	95	4	G-Funk	12
525	Strings 3	87	1	R&B	10
526	Strings 4	95	4	Lounge	10
527	Strings Pizz 1	135	2	Progressive House	10
528	Strings Pizz 2	87	1	R&B	16
529	Choir Orch.	87	1	R&B	13
530	Vox 1	128	2	Industrial	9

Liste des patterns RPS

N°.	Nom	Tempo	Mesures	Kit RPS	Pad de clavier
531	Vox 2	87	2	R&B	14
532	Vox 3	160	4	Drum 'n' Bass 1	12
533	Vox Lead	95	4	Lounge	12
534	Voice Riff 1	190	2	Gabba	14
535	Voice Riff 2	190	1	Gabba	16
536	Brass 1	215	4	Jazz	12
537	Brass 2	172	4	Latin 1	13
538	Brass 3	172	4	Latin 1	14
539	Brass 4	160	4	Latin 2	12
540	Brass 5	160	2	Latin 2	13
541	Brass 6	160	1	Latin 2	14
542	Brass Fall 1	130	1	House	15
543	Brass Fall 2	215	1	Jazz	15
544	Trumpet Lead 1	215	4	Jazz	13
545	Trumpet Lead 2	215	2	Jazz	16
546	Sax Lead	172	2	Latin 1	12
547	Flute Lead 1	172	1	Latin 1	11
548	Flute Lead 2	160	4	Latin 2	12
549	Flute Lead 3	160	1	Latin 2	16
550	Steel Drum 1	120	2	Electro	9
551	Synth Lead 1	140	2	Trance 1	11
552	Synth Lead 2	120	2	Electro	11
553	Synth Lead 3	120	4	Electro	12
554	Synth Lead 4	130	4	House	11
555	Synth Lead 5	130	4	House	14
556	Synth Lead 6	130	4	Chicago House	13
557	Synth Lead 7	133	2	US House	14
558	Synth Lead 8	95	1	G-Funk	11
559	Synth Lead 9	95	1	G-Funk	14
560	Synth Lead 10	165	2	Drum 'n' Bass 2	12
561	Synth Lead 11	95	4	Lounge	14
562	Synth Lead 12	85	2	Reggae	11
563	Synth Pad 1	140	4	Trance 1	9
564	Synth Pad 2	140	4	Trance 2	9
565	Synth Pad 3	150	4	NU-NRG	10
566	Synth Pad 4	137	1	Minimal	9
567	Synth Pad 5	137	2	Minimal	10
568	Synth Pad 6	135	2	Detroit Techno	10
569	Synth Pad 7	135	2	Detroit Techno	13
570	Synth Pad 8	175	2	HappyHardcore	12
571	Synth Pad 9	75	4	Ambient	9
572	Synth Pad 10	137	4	Early Techno	10
573	Synth Pad 11	140	4	Dream Trance	9
574	Synth Pad 12	135	4	Progressive House	9
575	Synth Pad 13	87	2	Abstract	9
576	Synth Pad 14	87	3	Abstract	12
577	Synth Pad 15	160	4	Drum 'n' Bass 1	10
578	Synth Riff 1	140	2	Trance 1	12
579	Synth Riff 2	140	1	Trance 1	13
580	Synth Riff 3	140	2	Trance 2	10

N°.	Nom	Tempo	Mesures	Kit RPS	Pad de clavier
581	Synth Riff 4	140	2	Trance 2	11
582	Synth Riff 5	150	2	NU-NRG	9
583	Synth Riff 6	150	2	NU-NRG	11
584	Synth Riff 7	150	2	NU-NRG	12
585	Synth Riff 8	150	2	NU-NRG	13
586	Synth Riff 9	137	1	Minimal	11
587	Synth Riff 10	137	1	Minimal	12
588	Synth Riff 11	137	1	Minimal	14
589	Synth Riff 12	135	2	Detroit Techno	11
590	Synth Riff 13	128	2	Industrial	10
591	Synth Riff 14	175	2	HappyHardcore	9
592	Synth Riff 15	175	2	HappyHardcore	10
593	Synth Riff 16	175	2	HappyHardcore	11
594	Synth Riff 17	175	2	HappyHardcore	14
595	Synth Riff 18	175	1	HappyHardcore	16
596	Synth Riff 19	190	4	Gabba	9
597	Synth Riff 20	190	2	Gabba	11
598	Synth Riff 21	190	2	Gabba	12
599	Synth Riff 22	190	2	Gabba	13
600	Synth Riff 23	120	1	Electro	10
601	Synth Riff 24	120	4	Electro	13
602	Synth Riff 25	137	2	Early Techno	14
603	Synth Riff 26	130	2	House	10
604	Synth Riff 27	130	2	Garage	11
605	Synth Riff 28	130	2	Chicago House	11
606	Synth Riff 29	130	1	Chicago House	14
607	Synth Riff 30	133	2	US House	9
608	Synth Riff 31	133	2	US House	10
609	Synth Riff 32	133	2	US House	11
610	Synth Riff 33	133	2	US House	12
611	Synth Riff 34	133	2	US House	13
612	Synth Riff 35	140	2	UK House	9
613	Synth Riff 36	140	2	UK House	11
614	Synth Riff 37	140	1	UK House	14
615	Synth Seq 1	140	2	Trance 1	10
616	Synth Seq 2	140	4	Trance 1	14
617	Synth Seq 3	140	2	Trance 2	12
618	Synth Seq 4	140	2	Trance 2	13
619	Synth Seq 5	140	2	Trance 2	14
620	Synth Seq 6	135	2	Detroit Techno	14
621	Synth Seq 7	128	2	Industrial	12
622	Synth Seq 8	175	2	HappyHardcore	13
623	Synth Seq 9	75	4	Ambient	10
624	Synth Seq 10	75	2	Ambient	11
625	Synth Seq 11	75	2	Ambient	14
626	Synth Seq 12	137	2	Early Techno	9
627	Synth Seq 13	137	2	Early Techno	11
628	Synth Seq 14	137	2	Early Techno	12
629	Synth Seq 15	137	2	Early Techno	13
630	Synth Seq 16	140	2	Dream Trance	12

Liste des patterns RPS

N°.	Nom	Tempo	Mesures	Kit RPS	Pad de clavier
631	Synth Seq 17	140	2	Dream Trance	13
632	Synth Seq 18	140	2	Dream Trance	14
633	Synth Seq 19	130	2	Garage	14
634	Synth Seq 20	130	1	Chicago House	9
635	Synth Seq 21	135	2	Progressive House	12
636	Synth Seq 22	135	2	Progressive House	13
637	Synth Seq 23	135	2	Progressive House	14
638	Synth Seq 24	87	1	Abstract	11
639	Synth Seq 25	87	1	R&B	12
640	Synth Seq 26	165	2	Drum 'n' Bass 2	13
641	Synth Seq 27	165	2	Drum 'n' Bass 2	14

Charleston et Effets spéciaux RPS

N°.	Nom	Tempo	Mesures	Kit RPS	Pad de clavier
642	Orchestra Hit 1	120	1	Electro	15
643	Orchestra Hit 2	140	1	Dream Trance	15
644	Industry Hit1	128	1	Industrial	15
645	Industry Hit2	128	1	Industrial	16
646	HipHop Hit 1	90	2	HipHop East	15
647	G Laughter	95	1	G-Funk	16
648	Phono Noise	90	1	HipHop East	16
649	Voice Hit 1	140	1	UK House	16
650	Voice Hit 2	137	1	BreakBeats	15
651	Voice Hit 3	137	1	BreakBeats	16
652	Wind Chime 1	172	1	Latin 1	15
653	Wind Chime 2	160	1	Latin 2	15
654	Gong	160	4	Drum 'n' Bass 1	16
655	SFX 1	140	2	Trance 1	15
656	SFX 2	140	1	Trance 1	16
657	SFX 3	140	1	Trance 2	15
658	SFX 4	140	1	Trance 2	16
659	SFX 5	150	2	NU-NRG	14
660	SFX 6	150	4	NU-NRG	15
661	SFX 7	150	4	NU-NRG	16
662	SFX 8	137	1	Minimal	13
663	SFX 9	135	2	Detroit Techno	12
664	SFX 10	135	4	Detroit Techno	15
665	SFX 11	128	2	Industrial	13
666	SFX 12	128	2	Industrial	14
667	SFX 13	175	4	HappyHardcore	15
668	SFX 14	75	2	Ambient	15
669	SFX 15	75	1	Ambient	16
670	SFX 16	190	2	Gabba	10
671	SFX 17	190	1	Gabba	15
672	SFX 18	120	4	Electro	16
673	SFX 19	137	1	Early Techno	15
674	SFX 20	137	1	Early Techno	16
675	SFX 21	130	2	Garage	13
676	SFX 22	130	4	Garage	15
677	SFX 23	130	2	Chicago House	12

N°.	Nom	Tempo	Mesures	Kit RPS	Pad de clavier
678	SFX 24	130	1	Chicago House	15
679	SFX 25	130	1	Chicago House	16
680	SFX 26	133	2	US House	16
681	SFX 27	140	2	UK House	12
682	SFX 28	140	2	UK House	13
683	SFX 29	135	1	Progressive House	15
684	SFX 30	90	1	HipHop East	11
685	SFX 31	90	1	HipHop East	12
686	SFX 32	90	1	HipHop East	14
687	SFX 33	95	4	G-Funk	15
688	SFX 34	87	2	Abstract	10
689	SFX 34	87	2	Abstract	14
690	SFX 35	87	2	Abstract	15
691	SFX 36	87	4	Abstract	16
692	SFX 37	160	3	Drum 'n' Bass 1	11
693	SFX 38	160	2	Drum 'n' Bass 1	13
694	SFX 39	160	1	Drum 'n' Bass 1	14
695	SFX 40	160	2	Drum 'n' Bass 1	15
696	SFX 41	95	1	Lounge	15
697	SFX 42	95	1	Lounge	16
698	SFX 43	85	2	Reggae	15
699	SFX Hit 1	137	1	Minimal	15
700	SFX Hit 2	137	1	Minimal	16
701	SFX Hit 3	135	2	Detroit Techno	16
702	SFX Hit 4	140	1	Dream Trance	16
703	SFX Hit 5	130	1	House	16
704	SFX Hit 6	133	1	US House	15
705	SFX Hit 7	140	1	UK House	15
706	SFX Hit 8	135	1	Progressive House	16
707	SFX Hit 9	87	1	R&B	15
708	SFX Hit 10	165	1	Drum 'n' Bass 2	15
709	SFX Hit 11	165	1	Drum 'n' Bass 2	16
710	SFX Hit 12	85	1	Reggae	16

Liste des kits RPS

1. Trance 1

Nom	Tempo	Mes.	Pad du clavier
Techno Drums 1	140	2	1
Techno Drums 2	140	2	2
Techno Bass 1	140	2	3
Techno Bass 2	140	2	4
Snare Fill 1	140	1	5
Snare Fill 2	140	1	6
Crash Fill 1	140	2	7
BD Fill 1	140	2	8
Synth Pad 1	140	4	9
Synth Seq 1	140	2	10
Synth Lead 1	140	2	11
Synth Riff 1	140	2	12
Synth Riff 2	140	1	13
Synth Seq 2	140	4	14
SFX 1	140	2	15
SFX 2	140	1	16

2. Trance 2

Nom	Tempo	Mes.	Pad du clavier
Techno Drums 3	140	2	1
Techno Drums 4	140	2	2
Techno Bass 3	140	2	3
Techno Bass 4	140	2	4
Snare Fill 3	140	1	5
Shaker 1	140	2	6
Snare Fill 4	140	1	7
Clap Fill 1	140	1	8
Synth Pad 2	140	4	9
Synth Riff 3	140	2	10
Synth Riff 4	140	2	11
Synth Seq 3	140	2	12
Synth Seq 4	140	2	13
Synth Seq 5	140	2	14
SFX 3	140	1	15
SFX 4	140	1	16

3. NU-NRG

Nom	Tempo	Mes.	Pad du clavier
Techno Drums 5	150	2	1
Techno Drums 6	150	2	2
Techno Bass 5	150	2	3
Techno Bass 6	150	2	4
BD Fill 2	150	1	5
BD Fill 3	150	1	6
Rev.Cymbal 1	150	1	7
Crash Fill 2	150	1	8
Synth Riff 5	150	2	9
Synth Pad 3	150	4	10
Synth Riff 6	150	2	11
Synth Riff 7	150	2	12
Synth Riff 8	150	2	13
SFX 5	150	2	14
SFX 6	150	4	15
SFX 7	150	4	16

4. Minimal

Nom	Tempo	Mes.	Pad du clavier
Techno Drums 7	137	2	1
Techno Drums 8	137	2	2
Techno Bass 7	137	2	3
Techno Bass 8	137	2	4
Snare Fill 5	137	1	5
Perc.Fill 1	137	1	6
Snare Fill 6	137	1	7
Clap Fill 2	137	1	8
Synth Pad 4	137	1	9
Synth Pad 5	137	2	10
Synth Riff 9	137	1	11
Synth Riff 10	137	1	12
SFX 8	137	1	13
Synth Riff 11	137	1	14
SFX Hit 1	137	1	15
SFX Hit 2	137	1	16

5. Detroit Techno

Nom	Tempo	Mes.	Pad du clavier
Techno Drums 9	135	2	1
Techno Drums 10	135	2	2
Techno Bass 9	135	2	3
Techno Bass 10	135	2	4
Clap Fill 3	135	1	5
Snare Fill 7	135	1	6
Snare Fill 8	135	1	7
Rim Fill 1	135	1	8
Organ Riff 1	135	2	9
Synth Pad 6	135	2	10
Synth Riff 12	135	2	11
SFX 9	135	2	12
Synth Pad 7	135	2	13
Synth Seq 6	135	2	14
SFX 10	135	4	15
SFX Hit 3	135	2	16

6. Industrial

Nom	Tempo	Mes.	Pad du clavier
Techno Drums 11	128	2	1
Techno Drums 12	128	2	2
Techno Bass 11	128	2	3
Techno Bass 12	128	2	4

Industry Fill 1	128	1	5
BD Fill 4	128	2	6
Industry Fill 2	128	1	7
Tom Fill 1	128	1	8
Vox 1	128	2	9
Synth Riff 13	128	2	10
Guitar Riff 1	128	2	11
Synth Seq 7	128	2	12
SFX 11	128	2	13
SFX 12	128	2	14
Industry Hit1	128	1	15
Industry Hit2	128	1	16

7. HappyHardcore

Nom	Tempo	Mes.	Pad du clavier
Techno Drums 13	175	2	1
Techno Drums 14	175	2	2
Techno Bass 13	175	2	3
Techno Bass 14	175	2	4
Crash Fill 3	175	1	5
BD Fill 5	175	1	6
Snare Fill 9	175	2	7
Snare Fill 10	175	1	8
Synth Riff 14	175	2	9
Synth Riff 15	175	2	10
Synth Riff 16	175	2	11
Synth Pad 8	175	2	12
Synth Seq 8	175	2	13
Synth Riff 17	175	2	14
SFX 13	175	4	15
Synth Riff 18	175	1	16

8. Ambient

Nom	Tempo	Mes.	Pad du clavier
Techno Drums 15	75	2	1
Techno Drums 16	75	2	2
Techno Bass 15	75	2	3
Techno Bass 16	75	2	4
CHH Fill 1	75	1	5
Perc.Fill 2	75	1	6
Perc.Fill 3	75	1	7
Tom Fill 2	75	1	8
Synth Pad 9	75	4	9
Synth Seq 9	75	4	10
Synth Seq 10	75	2	11
Ac.Gt.Seq 1	75	2	12
E.Piano Lead 1	75	2	13
Synth Seq 11	75	2	14
SFX 14	75	2	15
SFX 15	75	1	16

9. Gabba

Nom	Tempo	Mes.	Pad du clavier
Techno Drums 17	190	4	1
Techno Drums 18	190	2	2
Techno Bass 17	190	4	3
Techno Bass 18	190	2	4
BD Fill 6	190	1	5
Crash Fill 4	190	1	6
BD Fill 7	190	1	7
Snare Fill 11	190	1	8
Synth Riff 19	190	4	9
SFX 16	190	2	10
Synth Riff 20	190	2	11
Synth Riff 21	190	2	12
Synth Riff 22	190	2	13
Voice Riff 1	190	2	14
SFX 17	190	1	15
Voice Riff 2	190	1	16

10. Electro

Nom	Tempo	Mes.	Pad du clavier
Techno Drums 19	120	2	1
Techno Drums 20	120	2	2
Techno Bass 19	120	2	3
Techno Bass 20	120	2	4
Snare Fill 12	120	1	5
Tom Fill 3	120	1	6
Clap Fill 4	120	1	7
Blip Fill 1	120	1	8
Steel Drum 1	120	2	9
Synth Riff 23	120	1	10
Synth Lead 2	120	2	11
Synth Lead 3	120	4	12
Synth Riff 24	120	4	13
Scratch 1	120	1	14
Orchestra Hit 1	120	1	15
SFX 18	120	4	16

11. Early Techno

Nom	Tempo	Mes.	Pad du clavier
Techno Drums 21	137	2	1
Techno Drums 22	137	2	2
Techno Bass 21	137	2	3
Techno Bass 22	137	2	4
Clap Fill 5	137	1	5
BD Fill 8	137	1	6
Tom Fill 4	137	1	7
Tom Fill 5	137	1	8
Synth Seq 12	137	2	9
Synth Pad 10	137	4	10
Synth Seq 13	137	2	11

Synth Seq 14	137	2	12
Synth Seq 15	137	2	13
Synth Riff 25	137	2	14
SFX 19	137	1	15
SFX 20	137	1	16

12. Dream Trance

Nom	Tempo	Mes.	Pad du clavier
Techno Drums 23	140	2	1
Techno Drums 24	140	2	2
Techno Bass 23	140	4	3
Techno Bass 24	140	2	4
Snare Fill 13	140	4	5
Crash Fill 5	140	1	6
Clap Fill 6	140	1	7
BD Fill 9	140	1	8
Synth Pad 11	140	4	9
Organ Riff 2	140	2	10
Piano Seq 1	140	2	11
Synth Seq 16	140	2	12
Synth Seq 17	140	2	13
Synth Seq 18	140	2	14
Orchestra Hit 2	140	1	15
SFX Hit 4	140	1	16

13. House

Nom	Tempo	Mes.	Pad du clavier
House Drums 1	130	2	1
House Drums 2	130	2	2
House Bass 1	130	2	3
House Bass 2	130	2	4
Crash Fill 6	130	1	5
Snare Fill 14	130	2	6
BD Fill 10	130	1	7
Snare Fill 15	130	1	8
Piano Chord 1	130	2	9
Synth Riff 26	130	2	10
Synth Lead 4	130	4	11
Guitar Riff 2	130	2	12
Strings 1	130	4	13
Synth Lead 5	130	4	14
Brass Fall 1	130	1	15
SFX Hit 5	130	1	16

14. Garage

Nom	Tempo	Mes.	Pad du clavier
House Drums 3	130	2	1
House Drums 4	130	2	2
House Bass 3	130	2	3
House Bass 4	130	4	4
Perc.Fill 4	130	1	5
Crash Fill 7	130	1	6
Snare Fill 16	130	1	7
Crash Fill 8	130	1	8
Piano Chord 2	130	4	9
Piano Chord 3	130	2	10
Synth Riff 27	130	2	11
Ac.Gt.Seq 2	130	4	12
SFX 21	130	2	13
Synth Seq 19	130	2	14
SFX 22	130	4	15
Guitar Riff 3	130	1	16

15. Chicago House

Nom	Tempo	Mes.	Pad du clavier
House Drums 5	130	2	1
House Drums 6	130	2	2
House Bass 5	130	2	3
House Bass 6	130	2	4
BD Fill 11	130	1	5
Snare Fill 17	130	1	6
BD Fill 12	130	2	7
BD Fill 13	130	1	8
Synth Seq 20	130	1	9
Piano Chord 4	130	1	10
Synth Riff 28	130	2	11
SFX 23	130	2	12
Synth Lead 6	130	4	13
Synth Riff 29	130	1	14
SFX 24	130	1	15
SFX 25	130	1	16

16. US Hardhouse

Nom	Tempo	Mes.	Pad du clavier
House Drums 7	133	2	1
House Drums 8	133	2	2
House Bass 7	133	2	3
House Bass 8	133	2	4
Snare Fill 18	133	2	5
Crash Fill 9	133	2	6
Snare Fill 19	133	2	7
Snare Fill 20	133	1	8
Synth Riff 30	133	2	9
Synth Riff 31	133	2	10
Synth Riff 32	133	2	11
Synth Riff 33	133	2	12
Synth Riff 34	133	2	13
Synth Lead 7	133	2	14
SFX Hit 6	133	1	15
SFX 26	133	2	16

17. UK Hardhouse

Nom	Tempo	Mes.	Pad du clavier
House Drums 9	140	2	1
House Drums 10	140	2	2
House Bass 9	140	2	3
House Bass 10	140	2	4
Snare Fill 21	140	1	5
BD Fill 14	140	1	6
Crash Fill 10	140	2	7
Snare Fill 22	140	1	8
Synth Riff 35	140	2	9
Organ Riff 3	140	2	10
Synth Riff 36	140	2	11
SFX 27	140	2	12
SFX 28	140	2	13
Synth Riff 37	140	1	14
SFX Hit 7	140	1	15
Voice Hit 1	140	1	16

18. Progressive

Nom	Tempo	Mes.	Pad du clavier
House Drums 11	135	2	1
House Drums 12	135	2	2
House Bass 11	135	2	3
House Bass 12	135	2	4
Snare Fill 23	135	1	5
BD Fill 15	135	1	6
Rev.Cymbal 2	135	1	7
Crash Fill 11	135	1	8
Synth Pad 12	135	4	9
Strings Pizz 1	135	2	10
Piano Seq 2	135	2	11
Synth Seq 21	135	2	12
Synth Seq 22	135	2	13
Synth Seq 23	135	2	14
SFX 29	135	1	15
SFX Hit 8	135	1	16

19. HipHop East

Nom	Tempo	Mes.	Pad du clavier
HipHop Drums 1	90	2	1
HipHop Drums 2	90	2	2
HipHop Bass 1	90	2	3
HipHop Bass 2	90	2	4
Ride Cymbal 1	90	1	5
Scratch 2	90	1	6
Scratch 3	90	1	7
Tambourine 1	90	1	8
E.Piano Chord 1	90	1	9
E.Piano Chord 2	90	2	10
SFX 30	90	1	11
SFX 31	90	1	12
Guitar Chord 1	90	1	13
SFX 32	90	1	14
HipHop Hit 1	90	2	15
Phono Noise	90	1	16

20. G-Funk

Nom	Tempo	Mes.	Pad du clavier
HipHop Drums 3	95	2	1
HipHop Drums 4	95	2	2
HipHop Bass 3	95	2	3
HipHop Bass 4	95	2	4
Ride Cymbal 1	90	1	5
Scratch 2	90	1	6
Scratch 3	90	1	7
Tambourine 1	90	1	8
Guitar Chord 2	95	1	9
E.Piano Chord 3	95	1	10
Synth Lead 8	95	1	11
Strings 2	95	4	12
Guitar Chord 3	95	1	13
Synth Lead 9	95	1	14
SFX 33	95	4	15
G Laughter	95	1	16

21. Abstract

Nom	Tempo	Mes.	Pad du clavier
HipHop Drums 5	87	2	1
HipHop Drums 6	87	2	2
HipHop Bass 5	87	2	3
HipHop Bass 6	87	2	4
Ride Cymbal 1	90	1	5
Scratch 2	90	1	6
Scratch 3	90	1	7
Tambourine 1	90	1	8
Synth Pad 13	87	2	9
SFX 34	87	2	10
Synth Seq 24	87	1	11
Synth Pad 14	87	3	12
Guitar Lead 1	87	1	13
SFX 34	87	2	14
SFX 35	87	2	15
SFX 36	87	4	16

22. R&B

Nom	Tempo	Mes.	Pad du clavier
HipHop Drums 7	87	2	1
HipHop Drums 8	87	2	2
HipHop Bass 7	87	2	3

HipHop Bass 8	87	2	4
Noise Fill	87	1	5
Voice Fill	87	2	6
Rim Fill 2	87	1	7
OHH Fill 1	87	1	8
Piano Chord 5	87	2	9
Strings 3	87	1	10
Sitar Lead	87	1	11
Synth Seq 25	87	1	12
Choir Orch.	87	1	13
Vox 2	87	2	14
SFX Hit 9	87	1	15
Strings Pizz 2	87	1	16

23. Drum 'n' Bass 1

Nom	Tempo	Mes.	Pad du clavier
DnB Drums 1	160	2	1
DnB Drums 2	160	2	2
DnB Bass 1	160	2	3
DnB Bass 2	160	2	4
Snare Fill 24	160	1	5
Snare Fill 25	160	1	6
Snare Fill 26	160	1	7
BD Fill 16	160	1	8
E.Piano Pad 1	160	2	9
Synth Pad 15	160	4	10
SFX 37	160	3	11
Vox 3	160	4	12
SFX 38	160	2	13
SFX 39	160	1	14
SFX 40	160	2	15
Gong	160	4	16

24. Drum 'n' Bass 2

Nom	Tempo	Mes.	Pad du clavier
DnB Drums 3	165	4	1
DnB Drums 4	165	4	2
DnB Bass 3	165	2	3
DnB Bass 4	165	2	4
Snare Fill 27	165	1	5
Snare Fill 28	165	1	6
BD Fill 17	165	1	7
Snare Fill 29	165	1	8
E.Piano Chord 4	165	4	9
Piano Chord 6	165	4	10
Piano EFX	165	2	11
Synth Lead 10	165	2	12
Synth Seq 26	165	2	13
Synth Seq 27	165	2	14
SFX Hit 10	165	1	15
SFX Hit 11	165	1	16

25. BreakBeats

Nom	Tempo	Mes.	Pad du clavier
B.Beats Drums 1	137	2	1
B.Beats Drums 2	137	2	2
B.Beats Bass 1	137	4	3
B.Beats Bass 2	137	2	4
Snare Fill 30	137	1	5
Snare Fill 31	137	1	6
BD Fill 18	137	1	7
Ride Cymbal 2	137	1	8
Clav.Chord 1	137	2	9
E.Piano Chord 5	137	2	10
Guitar Chord 4	137	1	11
Guitar Riff 4	137	2	12
E.Piano Lead 2	137	1	13
Guitar Riff 5	137	1	14
Voice Hit 2	137	1	15
Voice Hit 3	137	1	16

26. Jazz

Nom	Tempo	Mes.	Pad du clavier
Jazz Drums 1	215	4	1
Jazz Drums 2	215	4	2
Jazz Bass 1	215	2	3
Jazz Bass 2	215	4	4
Snare Fill 32	215	1	5
Tom Fill 6	215	2	6
Tom Fill 7	215	1	7
OHH Fill 2	215	1	8
Snare Fill 33	215	1	9
Guitar Chord 5	215	2	10
Piano Chord 7	215	4	11
Brass 1	215	4	12
Trumpet Lead 1	215	4	13
Vibe Lead	215	4	14
Brass Fall 2	215	1	15
Trumpet Lead 2	215	2	16

27. Lounge

Nom	Tempo	Mes.	Pad du clavier
Lounge Drums 1	95	2	1
Lounge Drums 2	95	2	2
Lounge Bass 1	95	2	3
Lounge Bass 2	95	2	4
Snare Fill 34	95	1	5
Tom Fill 8	95	1	6
Ride Cymbal 3	95	1	7
Crash Fill 12	95	1	8

E.Piano Chord 6	95	4	9
Strings 4	95	4	10
Guitar Chord 6	95	4	11
Vox Lead	95	4	12
Organ Lead	95	4	13
Synth Lead 11	95	4	14
SFX 41	95	1	15
SFX 42	95	1	16

28. Reggae

Nom	Tempo	Mes.	Pad du clavier
Reggae Drums 1	85	4	1
Reggae Drums 2	85	4	2
Reggae Bass 1	85	2	3
Reggae Bass 2	85	2	4
Rim Fill 3	85	1	5
Snare Fill 35	85	1	6
Snare Fill 36	85	1	7
Tom Fill 9	85	1	8
Piano Chord 8	85	2	9
Guitar Chord 7	85	2	10
Synth Lead 12	85	2	11
Guitar Riff 6	85	2	12
Guitar Riff 7	85	2	13
Berimbau	85	2	14
SFX 43	85	2	15
SFX Hit 12	85	1	16

29. Latin 1

Nom	Tempo	Mes.	Pad du clavier
Latin Rhythm 1	172	4	1
Latin Rhythm 2	172	4	2
Latin Bass 1	172	4	3
Latin Bass 2	172	4	4
Perc.Fill 5	172	2	5
Perc.Fill 6	172	2	6
Perc.Fill 7	172	1	7
Perc.Fill 8	172	1	8
Piano Chord 9	172	4	9
Piano Chord 10	172	4	10
Flute Lead 1	172	1	11
Sax Lead	172	2	12
Brass 2	172	4	13
Brass 3	172	4	14
Wind Chime 1	172	1	15
Quijada	172	1	16

30.Latin 2

Nom	Tempo	Mes.	Pad du clavier
Latin Rhythm 3	160	2	1
Latin Rhythm 4	160	2	2
Latin Bass 3	160	4	3
Latin Bass 4	160	4	4
Perc.Fill 9	160	2	5
Perc.Fill 10	160	2	6
Perc.Fill 7	172	1	7
Perc.Fill 8	172	1	8
Piano Chord 11	160	4	9
Piano Chord 12	160	4	10
Flute Lead 2	160	4	11
Brass 4	160	4	12
Brass 5	160	2	13
Brass 6	160	1	14
Wind Chime 2	160	1	15
Flute Lead 3	160	1	16

Liste des réglages transmis/reçus

	Paramètre	EDIT TX/RX		Valeur
		MODE1 (Default)	MODE2	
PITCH	COARSE TUNE	EXCLUSIVE	CC n° 21	16 - 112 Centre=64) *1
	FINE TUNE	CC n° 77	CC n° 77	14 - 114 (Centre=64) *1
FILTER	FILTER TYPE	EXCLUSIVE	CC n° 34	0 - 4 *1
	CUTOFF	CC n° 74	CC n° 74	0 - 127 *1
	RESONANCE	CC n° 71	CC n° 71	0 - 127 *1
AMPLIFIER	TONE LEVEL	EXCLUSIVE	CC n° 36	0 - 127 *1
	TONE PAN	EXCLUSIVE	CC n° 35	0 - 127 (Centre=64) *1
	RND PAN	EXCLUSIVE	CC n° 37	0 (OFF), 63 (ON) *1
P-ENVELOPE	DEPTH	EXCLUSIVE	CC n° 25	52 - 76 (Centre=64) *1
	A	EXCLUSIVE	CC n° 26	0 - 127 *1
	D	EXCLUSIVE	CC n° 27	0 - 127 *1
	S	EXCLUSIVE	CC n° 39	0 - 127 (Centre=64) *1
	R	EXCLUSIVE	CC n° 40	0 - 127 *1
F-ENVELOPE	DEPTH	CC n° 81	CC n° 81	1 - 127 (Centre=64) *1
	A	CC n° 82	CC n° 82	0 - 127 *1
	D	CC n° 83	CC n° 83	0 - 127 *1
	S	EXCLUSIVE	CC n° 28	0 - 127 *1
	R	EXCLUSIVE	CC n° 29	0 - 127 *1
A-ENVELOPE	A	CC n° 73	CC n° 73	0 - 127 *1
	D	CC n° 75	CC n° 75	0 - 127 *1
	S	EXCLUSIVE	CC n° 31	0 - 127 *1
	R	CC n° 72	CC n° 72	0 - 127 *1
LFO1	WAVEFORM	EXCLUSIVE	CC n° 15	0 - 7 *1
	RATE	CC n° 16	CC n° 16	0 - 127 *1
	P-DEPTH	CC n° 18	CC n° 18	1 - 127 (Centre=64) *1
	F-DEPTH	CC n° 19	CC n° 19	1 - 127 (Centre=64) *1
	A-DEPTH	CC n° 80	CC n° 80	1 - 127 (Centre=64) *1
PORTAMENTO	ON	CC n° 65	CC n° 65	0 - 63 (OFF), 64 - 127 (ON)
	TIME	CC n° 5	CC n° 5	0 - 127
	SOLO	CC n° 126/127	CC n° 126/127	126=1 (ON), 127=0 (OFF)
PART MIXER	LEVEL	CC n° 7	CC n° 7	0 - 127
	PAN	CC n° 10	CC n° 10	0 - 127 (Centre=64)
	KEY SHIFT	EXCLUSIVE	CC n° 85	16 - 112 (Centre=64)
	REVERB	CC n° 91	CC n° 91	0 - 127
	DELAY	CC n° 94	CC n° 94	0 - 127
	M-FX SW	EXCLUSIVE	CC n° 86	0 (OFF), 1 'ON), 4 (M-FX)

* *Si ces commandes sont déplacées durant la reproduction d'un pattern, les données stockées dans le séquenceur cessent d'être envoyées au module de sons (cela est dû au fait que l'utilisation de ces commandes à la priorité sur la reproduction des sons. Le système reste dans cette configuration jusqu'à ce qu'un autre pattern soit rappelé.*

Caractéristiques principales

MC-307: Groovebox

Section générateur de sons

Polyphonie maximale: 64 voix

Parties: 24 (Principales: 8, RPS: 16)

Patches

- Preset: 800
- User: 256

Kits rythmiques

- Preset: 40
- User: 20

Types d'effets

- Reverb: 6
- Delay: 2
- Multi-Effets (M-FX): 25

Section séquenceur

Parties: 8 + MUTE CTRL

Résolution: 96 clics par noire

Tempo: 20.0–240.0 (Maximum)

Stockage max de notes : environ 95 000 notes

Patterns

- Preset: 240
- RPS: 470
- User: 200

Morceaux: 50

Modes d'enregistrement : Temps réel, TR-REC

Quantification : Grid, Shuffle, Groove (71 types)

Styles d'arpèges:

- Preset 43
- User 10

RPS Set: 60

Pattern Set: 30

Commandes (Afficheur, boutons, curseurs)

Afficheur

- LCD graphique 136 x 32 points (rétro-éclairé) + 7 segments, 25 caractères
- 7 segments, 4 caractères (LED)

Boutons

- Cutoff
- Resonance
- LFO1
- Assignable 1 - 4

Bloc Turntable Emulation

- Curseur Turntable Emulation
- Bouton Turntable PUSH / HOLD

Commutateur GRAB

Connecteurs

Prise pour écouteurs

Prise Output (L (MONO), R)

Connecteurs MIDI (IN, OUT)

Prise pour pédale de commande

Alimentation

Alimentation électrique

CC 9V

Intensité électrique

1000 mA

Dimensions

422 (L) x 277 (P) x 98 (H) mm

Poids

2,2 kg

Accessoires

Mode d'emploi

Adaptateur secteur (ACI-120C, ACI-230C, PSB-1U)

Dans l'intérêt du développement de ce produit, caractéristiques et apparence sont sujettes à modification sans préavis.

Equipement MIDI

Modèle: MC-307 (groovebox)
Date: 22 février 2000
Version: 1.01

Symbole	Description	Plage
n	Canal MIDI	0H–6H,9H (ch.1–ch.7,ch.10)
vv	Valeur	00H–7FH (0–127)
kk	Numéro de note	00H–7FH (0–127)
xx	ON / OFF	00H–3FH (0–63:OFF), 40H–7FH (64–127:ON)

1. Réception de données (section source sonore)

■Message de voix par canal

●Note Off

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

* Non reçu quand le paramètre Rx SW est sur OFF.
* Non reçu par la partie rythmique quand le paramètre Envelope Mode est NO-SUS.
* Si le commutateur Remote Keyboard est sur ON, le message aura le même effet que lorsqu'une note est relâchée sur le clavier de laMC-307. Cela signifie que vous pouvez pilter l'arpégiateur et le RPS depuis un clavier MIDI externe.

●Note On

statut	2ème octet	3ème octet
9nH	kkH	vvH
vv= dynamique:	01H - 7FH (1 - 127)	

* Non reçu quand le paramètre Rx SW est sur OFF.
* Si le commutateur Remote Keyboard est sur ON, le message aura le même effet que lorsqu'une note est jouée sur le clavier de laMC-307. Cela signifie que vous pouvez pilter l'arpégiateur et le RPS depuis un clavier MIDI externe.

●Aftertouch polyphonique

statut	2ème octet	3ème octet
AnH	kkH	vvH

* Non reçu quand le paramètre Rx SW est sur OFF.
* L'effet sera appliqué selon le réglage de la commande d'aftertouch.

●Changement de contrôleur

* Non reçu quand le paramètre Rx SW est sur OFF.

❍Sélection de banque (Contrôleur numéro 0,32)

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

mm,ll=N° de banque:00 00H–7F 7FH (banque.1–banque.16384)

* Non reçus quand les paramètres Rx Program Change Switch ou Rx Bank Select Switch sont sur OFF.
* Les patches correspondent à chaque sélection de banque comme suit.

Sél. banque MSB	Sél. banque LSB	N° de prog	Groupe	N° de patch
81	0	001 - 128	Preset A	001 - 128
81	1	001 - 128	Preset B	001 - 128
81	2	001 - 128	Preset C	001 - 128
81	3	001 - 128	Preset D	001 - 128
83	0	001 - 128	Preset E	001 - 128
83	1	001 - 128	Preset F	001 - 128
83	2	001 - 128	Preset G	001 - 032
85	0	001 - 128	User A	001 - 128
85	1	001 - 128	User B	001 - 128

* Les kits rythmiques correspondent à chaque sélection de banque comme suit.

Sél. banque MSB	Sél. banque LSB	N° de prog	Groupe	N° de patch
81	0	1 - 26	Preset A	01 - 26
83	0	1 - 14	Preset B	01 - 14
85	0	1 - 20	User A	01 - 20

❍Modulation (Contrôleur numéro 1)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	01H	vvH

* The effect will apply according to the Modulation Control setting.

❍Portamento Time (Contrôleur numéro 5)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	05H	vvH

* The Portamento Time parameter will change.

❍Entrée de donnée (Contrôleur numéro 6,38)

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

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

❍Volume (Contrôleur numéro 7)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	07H	vvH

* Les messages de volume sont utilisés pour contrôler la balance de volume de chaque partie.

❍Panoramique (Contrôleur numéro 10)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0AH	vvH

* Règle la position stéréo en 128 paliers : 0 est l'extrême gauche, 64 est le centre, et 127 est l'extrême droite.

❍Expression (Contrôleur numéro 11)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0BH	vvH

* Ces messages ajustent le volume de chaque partie.

❍Commande polyvalente1 (Contrôleur numéro 16)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	10H	vvH

* La paramètre LFO1 Rate changera.

❍Commande polyvalente 3 (Contrôleur numéro 18)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	12H	vvH

* Le paramètre LFO1 Pitch Depth changera.

❍Commande polyvalente 4 (Contrôleur numéro 19)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	13H	vvH

* Le paramètre LFO1 Filter Depth changera de façon relative.

❍Hold 1 (Contrôleur numéro 64)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	40H	xxH

* Si le commutateur Remote Keyboard est sur ON, il sera possible de contrôler la fonction Hold de l'arpégiateur.

❍Portamento (Contrôleur numéro 65)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	41H	xxH

* La paramètre Portamento Switch changera.

❍Sostenuto (Contrôleur numéro 66)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	42H	xxH

❍Soft (Contrôleur numéro 67)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	43H	xxH

❍Hold 2 (Contrôleur numéro 69)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	45H	xxH

* Si le commutateur Remote Keyboard est sur ON, la procédure sera la même que lorsque la pédale commutateur de la MC-307 est employée.

❍Commande de son 2 (Contrôleur numéro 71)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	47H	vvH

* Le paramètre Resonance parameter changera.

❍Commande de son 3 (Contrôleur numéro 72)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	48H	vvH

* Le paramètre Amp Envelope Time1 changera.

❍Commande de son 4 (Contrôleur numéro 73)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	49H	vvH

* Le paramètre Amp Envelope Time4 changera.

❍Commande de son 5 (Contrôleur numéro 74)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	4AH	vvH

* Le paramètre Cutoff Frequency changera.

❍Commande de son 6 (Contrôleur numéro 75)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	4BH	vvH

* Le paramètre Amp Envelope Time 3 changera.

❍Commande de son 8 (Contrôleur numéro 77)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	4DH	vvH

* Le paramètre Fine Tune changera.

❍Commande polyvalente 5 (Contrôleur numéro 80)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	50H	vvH

* Le paramètre LFO1 Amp Depth changera.

❍Commande polyvalente 6 (Contrôleur numéro 81)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	51H	vvH

* Le paramètre Filter Envelope Depth changera.

❍Commande polyvalente 7 (Contrôleur numéro 82)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	52H	vvH

* Le paramètre Filter Envelope Time 1 changera.

❍Commande polyvalente 8 (Contrôleur numéro 83)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	53H	vvH

* Le paramètre Filter Envelope Time 3 changera.

❍Commande de portamento (Contrôleur numéro 84)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	54H	kkH

* Un message Note On reçu immédiatement après un message de portamento change la hauteur en continu, depuis la hauteur de la note source. Si un numéro de note identique à celui de la note source est déjà en cours de production, elle continue (legato) et changera progressivement de hauteur quand le prochain message Note On sera reçu.
* La vitesse du changement de hauteur causé par la commande de portamento est déterminée par la valeur de durée de portamento.

❍Effet 1 (Niveau d'envoi à la reverb) (Contrôleur numéro 91)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	5BH	vvH

* Le niveau d'envoi à la reverb de la partie changera.

❍Effect 4 (Niveau d'envoi au delay)(Contrôleur numéro 94)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	5EH	vvH

* Le niveau d'envoi au delay de la partie changera.

❍RPN MSB/LSB (Contrôleur numéro 100,101)

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

mm=octet de poids fort (MSB) spécifiant le paramètre RPN
ll=octet de poids faible (LSB) spécifiant le paramètre RPN

<< RPN >>
Les changements de contrôleur comprennent les RPN (numéro de paramètre référencé) qui sont des extensions dont la fonction est définie par la norme MIDI.
Quand vous utilisez des RPN, en premier, le RPN (Contrôleurs numéro 100 et 101), ils peuvent être envoyés dans n'importe quel ordre) est transmis pour spécifier le paramètre que vous désirez modifier. Puis, des messages d'entrée de donnée (contrôleurs numéro 6 et 38) servent à fixer la valeur du paramètre ainsi spécifié. Une fois qu'un paramètre RPN a été spécifié, tous les messages d'entrée de donnée suivant sur ce canal s'appliqueront à ce paramètre. Pour éviter les manipulations involontaires, lorsque le réglage désiré a été fait pour le paramètre, il est recommandé d'annuler la sélection de RPN

Cet appareil reçoit les RPN suivant.

RPN	Entrée de donnée	
MSB LSB	MSB LSB	Notes
00H 00H	mmH —	Sensibilité au pitch bend mm : 00H–0CH (0–12 demi-tons) ll : ignoré (traité comme 00H)

Jusqu'à une octave peut être spécifiée par demi-ton
* Les paramètres Bend Range up et Bend Range Down changeront également.
* Non reçus par la partie rythmique

00H 01H	mmH llH	Accord général fin

mm, ll: 20 00H–40 00H–60 00H (-4096 x 100 / 8192–0–+4096 x 100 / 8192 centièmes)
* Le paramètre Fine Tune de chaque partie changera.

00H 02H	mmH —	Accord général mm : 10H–40H–70H (-48–0–+48 demi-tons) ll : ignoré (traité comme 00H)

*Le paramètre Key Shift de chaque partie changera.

7FH 7FH	— —	annulation de RPN

RPN seront considérés comme non spécifiés, une fois ce réglage fait, les messages d'entrée de donnée suivants sont ignorés (il n'est pas nécesaire de transmettre de message d'entrée de donnée pour annuler la sélection de RPN). Les valeurs de paramètres préalablement réglées ne changeront pas.
mm, ll: ignoré

● Changement de programme

statut	2ème octet
CnH	ppH

pp=N° de programme :00H–7FH (prog.1–prog.128)

* Non reçu quand Rx Program Change est sur OFF.
* Non reçu quand Rx SW est sur OFF.

●Aftertouch par canal

statut	2ème octet
DnH	vvH

* Non reçu quand Rx SW est sur OFF.
* L'effet s'appliquera selon le réglage de la commande d'aftertouch.

●Pitch Bend

statut	2ème octet	3ème octet
EnH	llH	mmH
mm,ll=valeur :	00 00H–40 00H–7F 7FH (-8192–0–+8191)	

* Non reçu quand Rx SW est sur OFF.
* L'effet s'appliquera selon le réglage de la commande de pitch bend.

■Messages de mode par canal

●All Sound Off (Cotrôleur numéro 120)

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

* Quand ce message est reçu, toutes les notes en cours sur le canal visé sont immédiatement coupées.
* Non reçu quand Rx SW est sur OFF.

●Initialisation des commandes (Contrôleur numéro 121)

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

* Non reçu quand Rx SW est sur OFF.
* Quand ce message est reçu, les commandes suivantes reviennent à leur valeur d'initialisation.

Commande	Plage de réglage
Pitch Bend	±0 (centre)
Pression polyphonique	0 (off)
Pression par canal	0 (off)
Modulation	0 (off)
Expression	127 (maximum)
Hold 1	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Sourdine	0 (off)
Hold 2	0 (off)
RPN	non fixé; une valeur déjà fixée ne change pas.

●All Note Off (Contrôleur numéro 123)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7BH	00H

* Quand All Note Off est reçu, toutes les notes actuellement produites sur le canal correspondant sont interrompues. Toutefois si Hold 1 ou Sostenuto est sur on, le son est maintenu jusqu'à ce qu'il soit sur off.
* Non reçu quand Rx SW est sur OFF.

●Omni Off (Contrôleur numéro 124)

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

* Le traitement est le même que lorsque All Note Off est reçu.
* Non reçu quand Rx SW est sur OFF.

●Omni On (Contrôleur numéro 125)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7DH	00H

* Le traitement est le même que lorsque All Note Off est reçu. L'instrument ne sera pas réglé sur OMNI ON.
* Non reçu quand Rx SW est sur OFF.

●Mono (Contrôleur numéro 126)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7EH	mmH
mm=N°:	00H–10H (0–16)	

* Le traitement est le même que lorsque All Note Off est reçu, et le paramètre Solo Switch est réglé sur ON.
* Non reçu quand Rx SW est sur OFF.

●Poly (Contrôleur numéro 127)

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

* Le traitement est le même que lorsque All Note Off est reçu, et le paramètre Solo Switch est réglé sur OFF.
* Non reçu quand Rx SW est sur OFF.

■Messages de système en temps réel

●Horloge de synchronisation

statut
F8H

* Ce message est reçu quand Sync Mode est sur SLAVE. Des réglages peuvent être faits pour synchroniser la vitesse de l'effet ou du LFO.

●Active Sensing

statut
FEH

* Quand un message d'Active Sensing est reçu, l'unité commence à contrôler l'intervalle qui sépare deux messages MIDI consécutifs. Durant ce contrôle, si plus de 420 ms s'écoulent sans réception d'un message, cela déclenche la même procédure que si les messages All Sound Off, All Note Off, et Initialisation des commandes étaient reçus. Le contrôle d'intervalle est alors interrompu.

■ Messages exclusifs de système

statut	Octets de donnée	statut
F0H	iiH, ddH, ..., eeH	F7H

F0H:	Statut de message exclusif i
ii = ID number:	C'est le numéro d'identification du fabricant qui détermine quel fabricant est à l'origine du message. L'identification de Roland est 41H. Les numéros d'identification 7EH et 7FH sont définis comme une extension du standard MIDI : messages universels autres qu'en temps réels (7EH) et messages universels en temps réel (7FH).
dd,..., ee = data:	00H–7FH (0–127)
F7H:	EOX (End Of Exclusive ou fin de message exclusif).

●Messages exclusifs universels autres qu'en temps réel

Message de demande d'information

statut	Octets de donnée	statut
F0H	7EH, dev, 06H, 01H	F7H

Octet	Explication
FOH	statut de message exclusif
7FH	Numéro d'identification (message universel autre qu'en temps réel)
dev	Device ID / identification d'unité (dev:10H(17)-1FH(32))
06H	Sous-identification n°1 (Information générale)
01H	Sous-identification n°2 (demande d'information)
F7H	EOX (End Of Exclusive / fin de message exclusif)

* "dev" est le numéro de l'unité ou 7FH (Broadcast)
* Quand un message Inquiry Request est reçu, un message Inquiry Reply est transmis.

●Data Request 1 RQ1

Ce message demande à un autre appareil de transmettre des données. L'adresse et la taille indiquent le type et la quantité de données demandées.
Quand un message RQ1 est reçu, et si l'instrument à un statut lui permettant de transmettre des données et si l'adresse et la taille demandées sont appropriées, les données demandées sont transmises sous forme d'un message d'envoi de données ou "Data Set 1" (DT1). Si ces conditions ne sont pas satisfaites, rien n'est transmis.. Le numéro d'identification de modèle utilisé par cet instrument est 00 0BH

statut	Octets de donnée	statut
F0H	41H, dev, 00H, 0BH, 11H, aaH, bbH, ccH, ddH, ssH, ttH, uuH, vvH, sum	F7H

Octet	Remarques
F0H	Satut de message exclusif
41H	Identification du fabricant (Roland)
dev	Identification de l'unité (dev: 10H–1FH)
00H	Identification de modèle (MC-307)
0BH	Identification de modèle (MC307)
11H	Identification de la commande (RQ1)
aaH	adresse MSB
bbH	adresse
ccH	adresse
ddH	adresse LSB
ssH	taille MSB
ttH	taille
uuH	taille
vvH	taille
LSB sum	checksum (octet de vérification)
F7H	EOX (End Of Exclusive / fin de message exclusif)

* En ce qui concerne les adresses, tailles et checksum, référez-vous à "Exemples de messages exclusifs et calcul du checksum" (P. 206).

* Ce message n'est pas reçu si le paramètre Rx.System Exclusive Switch est réglé sur OFF.

●Data Set 1 DT1

Ce message assure la transmission réelle des données. et sert donc à régler les paramètres de l'appareil récepteur.

statut	Octets de donnée	statut
F0H	41H, dev, 00H, 0BH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H

Octet	Remarques
F0H	Satut de message exclusif
41H	Identification du fabricant (Roland)
dev	Identification de l'unité (dev: 10H–1FH)
00H	Identification de modèle (MC-307)
0BH	Identification de modèle (MC-307)
11H	Identification de la commande (DT1)
aaH	adresse MSB
bbH	adresse
ccH	adresse
ddH	adresse LSB
eeH	données: les données réelles à transmettre. Des données à multiples octets sont transmises à la suite en respectant l'ordre des adresses.
:	:
ffH	donnée
sum	checksum (octet de vérification)
F7H	EOX (End Of Exclusive / fin de message exclusif)

* En ce qui concerne les adresses, tailles et checksum, référez-vous à "Exemples de messages exclusifs et calcul du checksum" (P. 206).
* Les données dont la taille dépasse 128 octets doivent être divisées en paquets de 128 octets ou moins puis transmises. Des messages "Data Set doivent être distants d'au moins 20 ms les uns des autres.
* Ce message n'est pas reçu si le paramètre the Rx.System Exclusive Switch est réglé sur OFF.

Les seuls messages exclusifs GS reçus par la MC-307 sont les réglages de tempérament (Scale Tuning) (P. 116).

●Data Set 1 DT1

statut	Octets de donnée	statut
F0H	41H, dev, 42, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, ... eeH, sum	F7H

Octet	Remarques
F0H	Satut de message exclusif
41H	Identification du fabricant (Roland)
dev	Identification de l'unité (dev: 10H–1FH)
42H	Identification de modèle (GS)
12H	Identification de commande (DT1)
aaH	adresse MSB
bbH	adresse
ccH	adresse
ddH	adresse LSB
eeH	données: les données réelles à transmettre. Des données à multiples octets sont transmises à la suite en respectant l'ordre des adresses.
:	:
ffH	donnée
sum	checksum (octet de vérification)
F7H	EOX (End Of Exclusive / fin de message exclusif)

* Ce message n'est pas reçu si le paramètre the Rx.System Exclusive Switch est réglé sur OFF.

En plus des messages exclusifs conventionnels, la MC307 utilise aussi des messages exclusifs spéciaux pour les opérations qui nécessaite un maniement en temps réel, comme l'utilisation des potentiomètres.

●Data Set 1 DT1

statut	Octets de donnée	statut
F0H	41H, dev, 3AH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, sum	F7H

Octet	Remarques
F0H	Satut de message exclusif
41H	Identification du fabricant (Roland)
dev	Identification de l'unité (dev: 10H–1FH)
42H	Identification de modèle (MC-307 Quick)
12H	Identification de commande (DT1)
aaH	adresse (Statut / canal)
bbH	adresse / donnée H
ccH	Donnée L
ddH	Donnée E
sum	checksum (octet de vérification)
F7H	EOX (End Of Exclusive / fin de message exclusif)

* En ce qui concerne les adresses, tailles et checksum, référez-vous à "Exemples de messages exclusifs et calcul du checksum" (P. 206).
* La transmission d'adresses consécutives n'est pas possible.
* Ce message n'est pas reçu si le paramètre the Rx.System Exclusive Switch est réglé sur OFF.
*

2. Transmission de donnée (Section source sonore)

■Messages de voix par canal

●Note Off

statut	2ème octet	3ème octet
8nH	kkH	vvH

●Note On

statut	2ème octet	3ème octet
9nH	kkH	vvH
vv=dynamique:	01H - 7FH (1 - 127)	

●Changement de contrôleur

* En sélectionnant un numéro de contrôleur correspondant au réglage du paramètre Control Pedal Assign, vous pouvez transmettre n'importe quel changement de contrôleur.

❍Sélection de banque (Contrôleur numéro 0,32)

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

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

* Non transmis quand le paramètre Tx Program Change ou Tx Bank Select est sur OFF.
* Pour la correspondance entre sélection de banque et patch, voir section 1.

❍Modulation (Controller number 1)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	01H	vvH

❍Durée de portamento (Contrôleur numéro 5)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	05H	vvH

❍Volume (Contrôleur numéro 7)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	07H	vvH

❍Paoramique (Contrôleur numéro 10)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0AH	vvH

❍Expression (Contrôleur numéro 11)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0BH	vvH

❍Commandes polyvalentes 1, 3, 4 (Contrôleur numéro 16, 18, 19)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	10H,12H,13H	vvH

❍Hold 1 (Contrôleur numéro 64)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	40H	xxH

❍Portamento (Contrôleur numéro 65)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	41H	xxH

❍**Sostenuto (Contrôleur numéro 66)**

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	42H	xxH

❍**Sourdine (Contrôleur numéro 67)**

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	43H	xxH

❍**Hold 2 (Contrôleur numéro 69)**

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	45H	xxH

❍**Commandes de son 2–6,8 (Contrôleur numéro 71–75, 77)**

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	47H-4BH,4DH	vvH

❍**Commandes polyvalentes 5–8 (Contrôleur numéro 80–83)**

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	50H-53H	vvH

❍**Commande de portamento (Contrôleur numéro 84)**

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	54H	kkH

❍**Effet 1 (Contrôleur numéro 91)**

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	5BH	vvH

❍**Effet 4 (Contrôleur numéro 91)**

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	5EH	vvH

●Changement de programme

statut	2ème octet
CnH	ppH
pp=N° de prog :	00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* Ce message n'est pas transmis quand le paramètre the Tx Program Change Switch est sur OFF.

■Messages de système en temps réel

●Active Sensing

statut
FEH

* TRansmis à intervalles d'environ 250ms.
* Non transmis si le paramètre Tx Active Sensing Switch est réglé sur OFF.

■Messages exclusifs

●Universal Non-realtime System Exclusive Messages

Réponse à une demande d'information

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7EH, dev, 06H, 02H, 41H, 0BH, 01H, 01H, 00H, 00H, 03H, 00H, 00H	F7H

Octet	Explication
FOH	statut de message exclusif
7FH	Numéro d'identification (message universel autre qu'en temps réel)
dev	Device ID / identification d'unité (dev:10H(17)-1FH(32))
06H	Sous-identification n°1 (Information générale)
02H	Sous-identification n°2 (demande d'information)
41H	Identification de fabricant (Roland)
0BH 01H	Code de famille d'appareil
01H 00H	Code de numéro de famille d'appareil
00H 03H 00H 00H	Version logiciel
F7H	EOX (End Of Exclusive / fin de message exclusif)

* Quand un message Inquiry Request est reçu, un message Inquiry Reply est transmis.

●Data Set 1 DT1

Statut	Octets de données	Statut
F0H	41H, dev, 00H, 0BH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H

Octet	Remarques
F0H	Satut de message exclusif
41H	Identification du fabricant (Roland)
dev	Identification de l'unité (dev: 10H–1FH)
00H	Identification de modèle (MC-307)
0BH	Identification de modèle (MC-307)
12H	Identification de la commande (DT1)
aaH	adresse MSB
bbH	adresse
ccH	adresse
ddH	adresse LSB
eeH	données: les données réelles à transmettre. Des données à multiples octets sont transmises à la suite en respectant l'ordre des adresses.
:	:
ffH	donnée
sum	checksum (octet de vérification)
F7H	EOX (End Of Exclusive / fin de message exclusif)

* En ce qui concerne les adresses, tailles et checksum, référez-vous à "Exemples de messages exclusifs et calcul du checksum" (P. 206).
* Les données dont la taille dépasse 128 octets doivent être divisées en paquets de 128 octets ou moins puis transmises. Des messages "Data Set doivent être distants d'au moins 20 ms les uns des autres.

●Data Set 1 DT1

statut	Octets de donnée	statut
F0H	41H, dev, 3AH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, sum	F7H

Octet	Remarques
F0H	Satut de message exclusif
41H	Identification du fabricant (Roland)
dev	Identification de l'unité (dev: 10H–1FH)
42H	Identification de modèle (MC-307 Quick)
12H	Identification de commande (DT1)
aaH	adresse (Statut / canal)
bbH	adresse / donnée H
ccH	Donnée L
ddH	Donnée E
sum	checksum (octet de vérification)
F7H	EOX (End Of Exclusive / fin de message exclusif)

* En ce qui concerne les adresses, tailles et checksum, référez-vous à "Exemples de messages exclusifs et calcul du checksum" (P. 206).
* La transmission d'adresses consécutives n'est pas possible.

3. Réception de donnée (section séquenceur)

■1Messages enregistrés durant l'enregistrement

■Messages de voix par canal

●Note Off

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

●Note On

statut	2ème octet	3ème octet
9nH	kkH	vvH
vv=dynamique:	01H - 7FH (1 - 127)	

●Aftertouch polyphonique

statut	2ème octet	3ème octet
AnH	kkH	vvH

●Changement de contrôleur

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	kkH	vvH
kk=N° de contrôleur:	00H–78H (0–120)	

●Changement de programme

statut	2ème octet
CnH	ppH
pp=N° de prog:	00H–7FH (prog.1–prog.128)

●Aftertouch par canal

statut	2ème octet
DnH	vvH

●Pitch Bend

statut	2ème octet	3ème octet
EnH	llH	mmH
mm,ll=valeur :	00 00H–40 00H–7F 7FH (-8192–0–+8191)	

■Messages de mode par canal

●All Sound Off (Contrôleur numéro 120)

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

●Initialisation de toutes les commandes (Contrôleur numéro 121)

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

●Omni Off (Contrôleur numéro 124)

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

* Le traitement est le même que lorsque All Note Off est reçu.

●Omni On (Contrôleur numéro 125)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7DH	00H

* Le traitement est le même que lorsque All Note Off est reçu.

●Mono (Contrôleur numéro 126)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7EH	mmH
mm=N°:	00H–10H (0–16)	

* Le traitement est le même que lorsque All Note Off est reçu.

●Poly (Contrôleur numéro 127)

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

* Le traitement est le même que lorsque All Note Off est reçu.

■Messages exclusifs de système

statut	Octets de donnée	statut
F0H	iiH, ddH, ..., eeH	F7H

F0H:	Statut de message exclusif i
ii = ID number:	C'est le numéro d'identification du fabricant qui détermine quel fabricant est à l'origine du message. L'identification de Roland est 41H. Les numéros d'identification 7EH et 7FH sont définis comme une extension du standard MIDI : messages universels autres qu'en temps réels (7EH) et messages universels en temps réel (7FH).
dd,..., ee = data:	00H–7FH (0–127)
F7H:	EOX (End Of Exclusive ou fin de message exclusif).

■2 Messages qui ne sont pas enregistrés durant l'enregistrement

■Messages de mode par canal

●Local On/Off (Contrôleur numéro 122)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7AH	00H
vv=value:	00H,7FH (Local off, Local on)	

●All Note Off (Contrôleur numéro 123)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7BH	00H

* Quand All Note Off est reçu, toutes les notes actuellement produites sur le canal correspondant seront interrompues et le message All Note Off résultant sera enregistré.

■3 Messages reconnus pour la synchronisation

■Messages communs

●Song Position Pointer (Position dans le morceau)

statut	2ème octet	3ème octet
F2H	mmH	llH
mm,ll=valeu: 00 00H–7F 7FH (0–16383)		

■Messages en temps réel

●Horloge de dynchonisation

statut
F8H

* Ce message sera reçu si le paramètre Sync Mode est sur SLAVE.

●Start (Démarrage)

statut
FAH

* Ce message sera reçu si le paramètre Sync Mode est sur SLAVE ou REMOTE.

●Continue (Reprise)

statut
FBH

* Ce message sera reçu si le paramètre Sync Mode est sur SLAVE ou REMOTE.

●Stop (Arrêt)

statut
FCH

* Ce message sera reçu si le paramètre Sync Mode est sur SLAVE ou REMOTE.

4. Transmission de données (section séquenceur)

■1 Des messages enregistrés sont transmis durant la reproduction.

■2 Si le paramètre Through est sur ON, les messages reçus (exceptés les messages communs de système et les messages de système en temps réel) sont transmis.

■3 Messages générés et transmis

■3.1 Messages automatiquement générés par le système
■

■Messages de mode par canal

●Omni Off (Contrôleur numéro 124)

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

* At start-up, this message is transmitted to all channels.

●Poly (Contrôleur numéro 127)

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

* Au démarrage, ce message est transmis à tous les canaux.

●3.2 Messages générés et transmis quand Sync Out est sur ON

■Messages communs

●Song Position Pointer (Position dans le morceau)

statut	2ème octet	3ème octet
F2H	mmH	llH

mm,ll=valeur: 00 00H–7F 7FH (0–16383)

■Messages en temps réel

●Horloge de synchronisation

statut
F8H

●Start (Démarrage)

statut
FAH

●Continue (Reprise)

statut
FBH

●Stop (Arrêt)

statut
FCH

5. Tableau d’adressage des paramètres

1. MC-307 (Identification de modèle =00H 0BH)

* Pour les adresses marquées d'un #, la donnée est transmise en deux parties. Par exemple, la donnée hexadécimale ABH sera divisée en 0AH et 0BH, et transmise dans cet ordre.
* Les adresses pour lesquelles la description est “Réservé” n'ont aucune signification pour la MC-307. Elles seront ignorées.
* Les valeurs des paramètres entre crochets < > n’ont pas de signification pour la MC-307.

Adresse de départ	Description	
00 00 00 00	System	1-1
01 00 00 00	Part Info	1-2
02 00 00 00	Patch(part 1)	1-3
02 01 00 00	Patch(part 2)	
:		
02 06 00 00	Patch(part 7)	
02 09 00 00	Rhythm Setup	1-4
30 00 00 00	Pattern Setup	1-5
40 00 00 00	Pattern Body	1-6

■1-1.Système

Offset Address	Description	
00 00	System Common	1-1-1
10 00	Part 1 Scale Tune	1-1-2
11 00	Part 2 Scale Tune	
:		
16 00	Part 7 Scale Tune	

■1-1-1.Système commun

Adresse Offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
00 00-00 05	0aaa aaaa	Réservé	–-
00 06	0aaa aaaa	Master Tune	0 - 126 *1
00 07	0000 000a	Scale Tune Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 08	0000 000a	M-FX Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 09	0000 000a	Delay Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 0A	0000 000a	Reverb Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 0B	0000 000a	Patch Remain	0 - 1 (OFF,ON)
00 0C-00 13	0aaa aaaa	Réservé	–-
00 14	0000 000a	Receive Program Change Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 15	0000 000a	Receive Bank Select Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 16-00 27	0aaa aaaa	Réservé	–-
00 28	0000 000a	Transmit Program Change Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 29	0000 000a	Transmit Bank Select Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 2A-00 61	0aaa aaaa	Réservé	–-
Total size	00 00 00 62		

* 1:427.4 - 452.6

■1-1-2.Scale Tune (Tempérament)

Adresse Offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
00 00	0aaa aaaa	Scale Tune for C	0 - 127 (-64 - +63)
00 01	0aaa aaaa	Scale Tune for C#	0 - 127 (-64 - +63)
00 02	0aaa aaaa	Scale Tune for D	0 - 127 (-64 - +63)
00 03	0aaa aaaa	Scale Tune for D#	0 - 127 (-64 - +63)
00 04	0aaa aaaa	Scale Tune for E	0 - 127 (-64 - +63)
00 05	0aaa aaaa	Scale Tune for F	0 - 127 (-64 - +63)
00 06	0aaa aaaa	Scale Tune for F#	0 - 127 (-64 - +63)
00 07	0aaa aaaa	Scale Tune for G	0 - 127 (-64 - +63)
00 08	0aaa aaaa	Scale Tune for G#	0 - 127 (-64 - +63)
00 09	0aaa aaaa	Scale Tune for A	0 - 127 (-64 - +63)
00 0A	0aaa aaaa	Scale Tune for A#	0 - 127 (-64 - +63)
00 0B	0aaa aaaa	Scale Tune for B	0 - 127 (-64 - +63)
Total size	00 00 00 0C		

■1-2.Partie

Adresse Offset	Description	
00 00	Part Info Common	1-2-1
10 00	Part Info Part 1	1-2-2
11 00	Part Info Part 2	
:		
16 00	Part Info Part 7	
19 00	Part Info Part R	

■1-2-1.Paramètres communs de partie

Adresse Offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
00 00-00 0C	0aaa aaaa	Réservé	–-
00 0D	00aa aaaa	M-FX Type	0 - 24
00 0E	0aaa aaaa	M-FX Parameter 1	0 - 127
00 0F	0aaa aaaa	M-FX Parameter 2	0 - 127
00 10	0aaa aaaa	M-FX Parameter 3	0 - 127
00 11	0aaa aaaa	M-FX Parameter 4	0 - 127
00 12	0aaa aaaa	M-FX Parameter 5	0 - 127
00 13	0aaa aaaa	M-FX Parameter 6	0 - 127
00 14	0aaa aaaa	M-FX Parameter 7	0 - 127
00 15	0aaa aaaa	M-FX Parameter 8	0 - 127
00 16	0aaa aaaa	M-FX Parameter 9	0 - 127
00 17	0aaa aaaa	M-FX Parameter 10	0 - 127
00 18	0aaa aaaa	M-FX Parameter 11	0 - 127
00 19	0aaa aaaa	M-FX Parameter 12	0 - 127
00 1A-00 1B	0aaa aaaa	Réservé	–-
00 1C	0aaa aaaa	M-FX Delay Send Level	0 - 127
00 1D	0aaa aaaa	M-FX Reverb Send Level	0 - 127
00 1E-00 21	0aaa aaaa	Réservé	–-
00 22	0aaa aaaa	Delay Level	0 - 127
00 23	0000 000a	Delay Type	0 - 1 *1
00 24	0aaa aaaa	Delay HF Damp	0 - 17 *4
00 25	0aaa aaaa	Delay Time	0 - 120
00 26	0aaa aaaa	Delay Feedback Level	0 - 98
00 27	0000 00aa	Delay Output Assign	0 - 2 *2
00 28	0000 0aaa	Reverb Type	0 - 7 *3
00 29	0aaa aaaa	Reverb Level	0 - 127
00 2A	0aaa aaaa	Reverb Time	0 - 127
00 2B	000a aaaa	Reverb HF Damp	0 - 17 *4
00 2C-00 2F	0aaa aaaa	Réservé	–-
00 30	0aaa aaaa	Voice Reserve 1	0 - 64
00 31	0aaa aaaa	Voice Reserve 2	0 - 64
00 32	0aaa aaaa	Voice Reserve 3	0 - 64
00 33	0aaa aaaa	Voice Reserve 4	0 - 64
00 34	0aaa aaaa	Voice Reserve 5	0 - 64
00 35	0aaa aaaa	Voice Reserve 6	0 - 64
00 36	0aaa aaaa	Voice Reserve 7	0 - 64
00 37-00 38	0aaa aaaa	Réservé	–-
00 39	0aaa aaaa	Voice Reserve R	0 - 64
00 3A-00 43	0aaa aaaa	Réservé	–-
Total size	00 00 00 44		

* 1:SHORT, LONG
* 2:LINE, REV, LINE+REV
* 3:ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2
* 4:200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS

Paramètre de M-FX	Valeur	Affichage	
Type 0: 4-BAND-EQ			
prm1	Low Freq	0 - 1	200,400
prm2	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm3	High Freq	0 - 1	4000,8000
prm4	High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm5	Peak1 Freq	0 - 16	*1
prm6	Peak1 Q	0 - 4	0.5,1.0,2.0,4.0,8.0
prm7	Peak1 Gain	0 - 30	-15 - +15
prm8	Peak2 Freq	0 - 16	*1
prm9	Peak2 Q	0 - 4	0.5,1.0,2.0,4.0,8.0
prm10	Peak2 Gain	0 - 30	-15 - +15
prm11	Output Level	0 - 127	
Type 1: SPECTRUM			
prm1	Low-High	0 - 30	-15 - +15
prm2	Middle Gain	0 - 30	-15 - +15
prm3	Width	0 - 4	1 - 5
prm4	Output Pan	0 - 127	L64 - 63R
prm5	Output Level	0 - 127	
Type 2: ENHANCER			
prm1	Sens	0 - 127	
prm2	Mix	0 - 127	
prm3	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm4	High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm5	Output Level	0 - 127	
Type 3: OVERDRIVE			
prm1	Input Level	0 - 127	
prm2	Drive	0 - 127	
prm3	AMP Type	0 - 3	
SMALL,BUILTIN,2STACK,3STACK			
prm4	Output Pan	0 - 127	L64 - 63R
prm5	Output Level	0 - 127	
Type 4: DISTORTION			
prm1	Input Level	0 - 127	
prm2	Drive	0 - 127	
prm3	AMP Type	0 - 3	
SMALL,BUILTIN,2STACK,3STACK			
prm4	Output Pan	0 - 127	L64 - 63R
prm5	Output Level	0 - 127	
Type 5: Lo-Fi			
prm1	BitDown	0 - 7	
prm2	S-Rate Down	0 - 3	32,16,8,4
prm3	Post Gain	0 - 3	0,+6,+12,+18
prm4	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm5	High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm6	Output	0 - 1	MONO,STEREO
prm7	Output Level	0 - 127	
Type 6: NOISE			
prm1	Noise Type	0 - 17	1 - 18
prm2	Noise Level	0 - 127	
prm3	N Filter	0 - 17	*1,BYPASS
prm4	Lo-Fi Level	0 - 127	
prm5	Output Pan	0 - 127	L64 - 63R
prm6	Output Level	0 - 127	

Type 7: RADIO-TUNG

prm1	Radio Detune	0 - 127	
prm2	Noise Level	0 - 127	
prm3	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm4	High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm5	Output	0 - 1	MONO,STEREO
prm6	Output Level	0 - 127	

Type 8: PHONOGRAPH

prm1	Disc Type	0 - 2	LP,EP,SP
prm2	D Noise Level	0 - 127	
prm3	Depth	0 - 20	0 - +20
prm4	Output Pan	0 - 127	L64 - 63R
prm5	Output Level	0 - 127	

Type 9: COMPRESSOR

prm1	Attack	0 - 127	
prm2	Sustain	0 - 127	
prm3	Post Gain	0 - 3	0,+6,+12,+18
prm4	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm5	High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm6	Output Level	0 - 127	

Type 10: LIMITER

prm1	Threshold	0 - 127	
prm2	Ratio	0 - 3	1.5:1,2.0:1,4.0:1,100:1
prm3	Release	0 - 127	
prm4	Post Gain	0 - 3	0,+6,+12,+18
prm5	Output Pan	0 - 127	L64 - 63R
prm6	Output Level	0 - 127	

Type 11: SLICER

prm1	Timing Pattern	0 - 33	(pattern)
prm2	Rate	0 - 2	1/4,1/2,1/1
prm3	Accent Pattern	0 - 15	(pattern)
prm4	Accent Level	0 - 127	
prm5	Attack	0 - 9	1 - 10
prm6	Output Level	0 - 127	

Type 12: TREMOLO

prm1	LFO Type	0 - 5	TRI,TRP,SIN,SAW1,SAW2,SQR
prm2	Rate	0 - 117	0.05 - 10.00,*2
prm3	Depth	0 - 127	
prm4	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm5	High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm6	Output Level	0 - 127	

Type 13: PHASER

prm1	Manual	0 - 125	100 - 8000
prm2	Rate	0 - 117	0.05 - 10.00,*2
prm3	Depth	0 - 127	
prm4	Resonance	0 - 127	
prm5	Mix	0 - 127	
prm6	Output Pan	0 - 127	L64 - 63R
prm7	Output Level	0 - 127	

Type 14: CHORUS

prm1	Pre Delay	0 - 125	0.0 - 100
prm2	Rate	0 - 117	0.05 - 10.00,*2
prm3	Depth	0 - 127	
prm4	Phase	0 - 90	0 - 180
prm5	Filter Type	0 - 2	OFF,LPF,HPF
prm6	Cutoff	0 - 16	*1
prm7	Balance	0 - 100	D100:0W - D0:100W
prm8	Output Level	0 - 127	

Type 15: SPACE-D

prm1	Pre Delay	0 - 125	0.0 - 100
prm2	Rate	0 - 117	0.05 - 10.00,*2
prm3	Depth	0 - 127	
prm4	Phase	0 - 90	0 - 180
prm5	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm6	High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm7	Balance	0 - 100	D100:0W - D0:100W
ptm8	Output Level	0 - 127	

Type 16: TETRA-CHORUS

prm1	Pre Delay	0 - 125	0.0 - 100
prm2	Rate	0 - 117	0.05 - 10.00,*2
prm3	Depth	0 - 127	
prm4	Pre Dly Devi	0 - 20	
prm5	Depth Devi	0 - 40	-20 - +20
prm6	Pan Devi	0 - 20	
prm7	Balance	0 - 100	D100:0W - D0:100W
prm8	Output Level	0 - 127	

Type 17: FLANGER

prm1	Pre Delay	0 - 125	0.0 - 100
prm2	Rate	0 - 117	0.05 - 10.00,(rate)
prm3	Depth	0 - 127	
prm4	Feedback	0 - 98	0 - +98
prm5	Phase	0 - 90	0 - 180
prm6	Filter Type	0 - 2	OFF,LPF,HPF
prm7	Cutoff	0 - 16	*1
prm8	Balance	0 - 100	D100:0W - D0:100W
prm9	Output Level	0 - 127	

Type 18: ST-FLANGER

prm1	Pre Delay	0 - 125	0.0 - 100
prm2	Rate	0 - 117	0.05 - 10.00,*2
prm3	Depth	0 - 127	
prm4	Feedback	0 - 98	0 - +98
prm5	Phase	0 - 90	0 - 180
prm6	Step Rate	0 - 125	0.05 - 10.00,*2
prm7	Balance	0 - 100	D100:0W - D0:100W
prm8	Output Level	0 - 127	

Type 19: SHORT-DELAY

prm1	Time L	0 - 103	0.1 - 190
prm2	Time R	0 - 103	0.1 - 190
prm3	HF Damp	0 - 17	*1,BYPASS
prm4	Feedback	0 - 98	0 - +98
prm5	Auto Pan	0 - 18	OFF,(rate)
prm6	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm7	High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm8	Balance	0 - 100	D100:0W - D0:100W
prm9	Output Level	0 - 127	

Type 20: AUTO-PAN

prm1	LFO type	0 - 5	TRI,TRP,SIN,SAW1,SAW2,SQR
prm2	Rate	0 - 117	0.05 - 10.00,*2
prm3	Bass Sense	0 - 2	OFF,MODE1,MODE2
prm4	Depth	0 - 127	
prm5	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm6	High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm7	Output Level	0 - 127	

Type 21: FB-P-SHIFT

prm1	Coarse	0 - 36	-24 - +12
prm2	Fine	0 - 100	-100 - +100
prm3	Output Pan	0 - 127	
prm4	Pre Delay	0 - 125	0.0 - 100
prm5	Mode	0 - 4	1 - 5
prm6	Feedback	0 - 98	0 - +98
prm7	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm8	High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm9	Balance	0 - 100	D100:0W - D0:100W
prm10	Output Level	0 - 127	

Type 22: REVERB

prm1	Rev Type	0 - 5	
ROOM1,ROOM2,STAGE1,STAGE2,HALL1,HALL2			
prm2	Time	0 - 127	
prm3	HF Damp	0 - 17	*1,BYPASS
prm4	Balance	0 - 100	D100:0W - D0:10W
prm5	Output Level	0 - 127	

Type 23: GATE-REVERB

prm1	Gate Type	0 - 3	
NORMAL,REVERSE,SWEEP1,SWEEP2			
prm2	Gate Time	0 - 65	5 - 330
prm3	Balance	0 - 100	D100:0W - D0:100W
prm4	Output Level	0 - 127	

Type 24: ISOLATOR

prm1	Low Gain	0 - 127	
prm2	Mid Gain	0 - 127	
prm3	High Gain	0 - 127	
prm4	Pan	0 - 127	L64 - R63
prm5	Level	0 - 127	

==========

* 1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250,1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000

* 2: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8,1/2, 2/3, 3/4, 1/1, 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES

* 3: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8,1/2

■1-2-2.Partie

Adresse Offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
00 00	0000 000a	Receive Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 01	0aaa aaaa	Réservé	–-
00 02	0000 00aa	Patch Group Type	0 - 3 *2
00 03	0aaa aaaa	Patch Group ID	0 - 127 *2
# 00 04	0000 aaaa	Patch Number	0 - 254 *2
	0000 bbbb		(001 - 255)
00 06	0aaa aaaa	Part Level	0 - 127
00 07	0aaa aaaa	Part Pan	0 - 127 (L64 - 63R)
00 08	0aaa aaaa	Part Key Shift	0 - 96 (-48 - +48)
00 09	0aaa aaaa	Part Fine Tune	0 - 100 (-50 - +50)
00 0A	0000 0aaa	M-FX Switch	0 - 4 *1
00 0B	0aaa aaaa	Réservé	–-
00 0C	0aaa aaaa	Delay Send Level	0 - 127
00 0D	0aaa aaaa	Reverb Send Level	0 - 127
00 0E-00 19	0aaa aaaa	Réservé	–-
Total size	00 00 00 1A		

* 1: OFF, ON, Réservé, Réservé, RHY

* 2: Référez-vous au tableau ci-dessous

[Patch]

Groupe	(N° patch)	Type de groupe	Ident.groupe	N° patch
Preset A	(1 - 128)	0	3	0 - 127
Preset B	(1 - 128)	0	4	0 - 127
Preset C	(1 - 128)	0	5	0 - 127
Preset D	(1 - 128)	0	6	0 - 127
Preset E	(1 - 128)	0	7	0 - 127
Preset F	(1 - 128)	0	8	0 - 127
Preset G	(1 - 32)	0	9	0 - 31
User A	(1 - 128)	3	1	0 - 127
User B	(1 - 128)	3	2	0 - 127

[Kit rythmique]

Groupe	(N° patch)	Type de groupe	Ident.groupe	N° patch
Preset A	(1 - 26)	0	3	0 - 25
Preset B	(1 - 14)	0	4	0 - 13
User A	(1 - 20)	3	1	0 - 19

■1-3.Patch

Adresse offset	Description	
00 00	Patch Common	1-3-1
10 00	Patch Tone 1	1-3-2
12 00	Patch Tone 2	
14 00	Patch Tone 3	
16 00	Patch Tone 4	

■1-3-1.Paramètres communs de patch

Adresse Offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
00 00	0aaa aaaa	Patch Name 1	32 - 125
00 01	0aaa aaaa	Patch Name 2	32 - 125
00 02	0aaa aaaa	Patch Name 3	32 - 125
00 03	0aaa aaaa	Patch Name 4	32 - 125
00 04	0aaa aaaa	Patch Name 5	32 - 125
00 05	0aaa aaaa	Patch Name 6	32 - 125
00 06	0aaa aaaa	Patch Name 7	32 - 125
00 07	0aaa aaaa	Patch Name 8	32 - 125
00 08	0aaa aaaa	Patch Name 9	32 - 125
00 09	0aaa aaaa	Patch Name 10	32 - 125
00 0A	0aaa aaaa	Patch Name 11	32 - 125
00 0B	0aaa aaaa	Patch Name 12	32 - 125
00 0C-00 30	0aaa aaaa	Réservé	––
00 31	0000 aaaa	Bend Range Up	0 - 12
00 32	00aa aaaa	Bend Range Down	0 - 48 (0 - -48)
00 33	0000 000a	Solo Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 34	0000 000a	Solo Legato Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 35	0000 000a	Portamento Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 36	0000 000a	Portamento Mode	0 - 1 *1
00 37	0000 000a	Portamento Type	0 - 1 (RATE,TIME)
00 38	0000 000a	Portamento Start	0 - 1 (PITCH,NOTE)
00 39	0aaa aaaa	Portamento Time	0 - 127
00 3A-00 3F	0aaa aaaa	Réservé	––
00 40	0000 000a	Velocity Range Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 41	0aaa aaaa	Réservé	––
00 42	0000 00aa	Stretch Tune Depth	0 - 3 (OFF,1 - 3)
00 43	0000 000a	Voice Priority	0 - 1 *2
00 44	0000 aaaa	Structure Type 1,2	0 - 9 (1 - 10)
00 45	0000 00aa	Booster 1,2	0 - 3 *3
00 46	0000 aaaa	Structure Type 3,4	0 - 9 (1 - 10)
00 47	0000 00aa	Booster 3,4	0 - 3 *3
00 48-00 49	0aaa aaaa	Réservé	––
Total size	00 00 00 4A		

* 1:NORMAL, LEGATO
* 2:LAST, LOUDEST
* 3:0, +6, +12, +18

■1-3-2.Patch (Tone)

Adresse Offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
00 00	0000 000a	Tone Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 01	0000 0000	Wave Group Type	0
00 02	0000 00aa	Wave Group ID	0 - 3 *1
# 00 03	0000 aaaa 0000 bbbb	Wave Number	0 - 253 (001 - 254)
00 05	0000 00aa	Wave Gain	0 - 3 *2
00 06	0000 000a	FXM Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 07	0000 00aa	FXM Color	0 - 3 (1 - 4)
00 08	0000 aaaa	FXM Depth	0 - 15 (1 - 16)
00 09-00 0A	0aaa aaaa	Réservé	––
00 0B	0aaa aaaa	Velocity Cross Fade	0 - 127
00 0C	0aaa aaaa	Velocity Range Lower	1 - 127 *3
00 0D	0aaa aaaa	Velocity Range Upper	1 - 127 *4
00 0E	0aaa aaaa	Keyboard Range Lower	0 - 127 *5
00 0F	0aaa aaaa	Keyboard Range Upper	0 - 127 *6
00 10-00 14	0aaa aaaa	Réservé	––
00 15	000a aaaa	Modulation Destination 1	0 - 15 *7
00 16	0aaa aaaa	Modulation Depth 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 17	000a aaaa	Modulation Destination 2	0 - 15 *7
00 18	0aaa aaaa	Modulation Depth 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 19	000a aaaa	Modulation Destination 3	0 - 15 *7
00 1A	0aaa aaaa	Modulation Depth 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 1B	000a aaaa	Modulation Destination 4	0 - 15 *7
00 1C	0aaa aaaa	Modulation Depth 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 1D	000a aaaa	Pitch Bend Destination 1	0 - 15 *7
00 1E	0aaa aaaa	Pitch Bend Depth 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 1F	000a aaaa	Pitch Bend Destination 2	0 - 15 *7
00 20	0aaa aaaa	Pitch Bend Depth 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 21	000a aaaa	Pitch Bend Destination 3	0 - 15 *7
00 22	0aaa aaaa	Pitch Bend Depth 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 23	000a aaaa	Pitch Bend Destination 4	0 - 15 *7
00 24	0aaa aaaa	Pitch Bend Depth 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 25	000a aaaa	Aftertouch Destination 1	0 - 15 *7
00 26	0aaa aaaa	Aftertouch Depth 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 27	000a aaaa	Aftertouch Destination 2	0 - 15 *7
00 28	0aaa aaaa	Aftertouch Depth 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 29	000a aaaa	Aftertouch Destination 3	0 - 15 *7
00 2A	0aaa aaaa	Aftertouch Depth 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 2B	000a aaaa	Aftertouch Destination 4	0 - 15 *7
00 2C	0aaa aaaa	Aftertouch Depth 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 2D	0000 0aaa	LFO1 Waveform	0 - 7 *8
00 2E	0000 000a	LFO1 Key Sync	0 - 1 (OFF,ON)
00 2F	0aaa aaaa	LFO1 Rate	0 - 127
00 30	0000 0aaa	LFO1 Offset	0 - 4 *9
00 31	0aaa aaaa	LFO1 Delay Time	0 - 127
00 32	0000 00aa	LFO1 Fade Mode	0 - 3 *10
00 33	0aaa aaaa	LFO1 Fade Time	0 - 127
00 34	0000 000a	LFO1 Tempo Sync	0 - 1 (OFF,ON)
00 35	0000 0aaa	LFO2 Waveform	0 - 7 *8
00 36	0000 000a	LFO2 Key Sync	0 - 1 (OFF,ON)
00 37	0aaa aaaa	LFO2 Rate	0 - 127
00 38	0000 0aaa	LFO2 Offset	0 - 4 *9
00 39	0aaa aaaa	LFO2 Delay Time	0 - 127
00 3A	0000 00aa	LFO2 Fade Mode	0 - 3 *10
00 3B	0aaa aaaa	LFO2 Fade Time	0 - 127
00 3C	0000 000a	LFO2 Tempo Sync	0 - 1 (OFF,ON)
00 3D	0aaa aaaa	Coarse Tune	0 - 96 (-48 - +48)
00 3E	0aaa aaaa	Fine Tune	0 - 100 (-50 - +50)
00 3F	000a aaaa	Random Pitch Depth	0 - 30 *11
00 40	0000 aaaa	Pitch Keyfollow	0 - 15 *12
00 41	000a aaaa	Pitch Envelope Depth	0 - 24 (-12 - +12)
00 42	0aaa aaaa	Pitch Envelope Velocity Sens	0 - 125 *13
00 43	0000 aaaa	Pitch Envelope Velocity Time1	0 - 14 *14
00 44	0000 aaaa	Pitch Envelope Velocity Time4	0 - 14 *14
00 45	0000 aaaa	Pitch Envelope Time Keyfollow	0 - 14 *14
00 46	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 1	0 - 127
00 47	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 2	0 - 127
00 48	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 3	0 - 127
00 49	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 4	0 - 127
00 4A	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 4B	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 4C	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 4D	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 4E	0aaa aaaa	Pitch LFO1 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 4F	0aaa aaaa	Pitch LFO2 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 50	0000 0aaa	Filter Type	0 - 4 *15
00 51	0aaa aaaa	Cutoff Frequency	0 - 127
00 52	0000 aaaa	Cutoff Keyfollow	0 - 15 *12
00 53	0aaa aaaa	Resonance	0 - 127
00 54	0aaa aaaa	Resonance Velocity Sens	0 - 125 *13
00 55	0aaa aaaa	Filter Envelope Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 56	0000 0aaa	Filter Envelope Velocity Curve	0 - 6 (1 - 7)
00 57	0aaa aaaa	Filter Envelope Velocity Sens	0 - 125 *13
00 58	0000 aaaa	Filter Envelope Velocity Time1	0 - 14 *14
00 59	0000 aaaa	Filter Envelope Velocity Time4	0 - 14 *14
00 5A	0000 aaaa	Filter Envelope Time Keyfollow	0 - 14 *14
00 5B	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 1	0 - 127
00 5C	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 2	0 - 127
00 5D	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 3	0 - 127
00 5E	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 4	0 - 127
00 5F	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 1	0 - 127
00 60	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 2	0 - 127
00 61	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 3	0 - 127
00 62	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 4	0 - 127
00 63	0aaa aaaa	Filter LFO1 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 64	0aaa aaaa	Filter LFO2 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 65	0aaa aaaa	Tone Level	0 - 127
00 66	0000 00aa	Bias Direction	0 - 3 *16
00 67	0aaa aaaa	Bias Point	0 - 127 (C-1 - G9)
00 68	0000 aaaa	Bias Level	0 - 14 *14
00 69	0000 0aaa	Amp Envelope Velocity Curve	0 - 6 (1 - 7)
00 6A	0aaa aaaa	Amp Envelope Velocity Sens	0 - 125 *13
00 6B	0000 aaaa	Amp Envelope Velocity Time1	0 - 14 *14
00 6C	0000 aaaa	Amp Envelope Velocity Time4	0 - 14 *14
00 6D	0000 aaaa	Amp Envelope Time Keyfollow	0 - 14 *14
00 6E	0aaa aaaa	Amp Envelope Time 1	0 - 127
00 6F	0aaa aaaa	Amp Envelope Time 2	0 - 127
00 70	0aaa aaaa	Amp Envelope Time 3	0 - 127
00 71	0aaa aaaa	Amp Envelope Time 4	0 - 127
00 72	0aaa aaaa	Amp Envelope Level 1	0 - 127
00 73	0aaa aaaa	Amp Envelope Level 2	0 - 127
00 74	0aaa aaaa	Amp Envelope Level 3	0 - 127
00 75	0aaa aaaa	Amp LFO1 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 76	0aaa aaaa	Amp LFO2 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 77	0aaa aaaa	Tone Pan	0 - 127 (L64 - 63R)
00 78	0000 aaaa	Pan Keyfollow	0 - 14 *14
00 79	00aa aaaa	Random Pan Switch	0,63 (OFF,ON)
00 7A	0aaa aaaa	Alternate Pan Depth	1 - 127 (L63 - 63R)
00 7B	0aaa aaaa	Pan LFO1 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 7C	0aaa aaaa	Pan LFO2 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 7D-01 00	0aaa aaaa	Réservé	––
Total size	00 00 01 01		

* 1:Réservé, Groupe A, Groupe B, Groupe C
* 2:-6, 0, +6, +12
* 3:1 - Upper
* 4:Lower - 127
* 5:C-1 - Upper
* 6:Lower - G9
* 7:OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, L1P, LP2, L1F, L2F, L1A, L2A, PL1, PL2, L1R, L2R
* 8:TRI, SIN, SAW, SQR, TRP, S&H, RND, CHS
* 9:-100, -50, 0, +50, +100
* 10:ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT
* 11:0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
* 12:-100, -70, -50, -30, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100, +120, +150, +200
* 13:-100 - +150
* 14:-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100
* 15:OFF, LPF, BPF, HPF, PKG
* 16:LOWER, UPPER, LOW&UP, ALL

■1-4.Configuration rythmique

Adresse offset	Description	
00 00	Rhythm Common	1-4-1
23 00	Rhythm Note for Key# 35	1-4-2
24 00	Rhythm Note for Key# 36	
:		
62 00	Rhythm Note for Key# 98	

■1-4-1.Paramètres communs

Adresse Offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
00 00	0aaa aaaa	Rhythm Name 1	32 - 125
00 01	0aaa aaaa	Rhythm Name 2	32 - 125
00 02	0aaa aaaa	Rhythm Name 3	32 - 125
00 03	0aaa aaaa	Rhythm Name 4	32 - 125
00 04	0aaa aaaa	Rhythm Name 5	32 - 125
00 05	0aaa aaaa	Rhythm Name 6	32 - 125
00 06	0aaa aaaa	Rhythm Name 7	32 - 125
00 07	0aaa aaaa	Rhythm Name 8	32 - 125
00 08	0aaa aaaa	Rhythm Name 9	32 - 125
00 09	0aaa aaaa	Rhythm Name 10	32 - 125
00 0A	0aaa aaaa	Rhythm Name 11	32 - 125
00 0B	0aaa aaaa	Rhythm Name 12	32 - 125
Total size	00 00 00 0C		

■1-4-2.Note rythmique

Adresse Offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
00 00	0000 000a	Tone Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 01	0000 0000	Wave Group Type	0
00 02	0000 00aa	Wave Group ID	0 - 3 *1
# 00 03	0000 aaaa 0000 bbbb	Wave Number	0 - 254 (001 - 255)
00 05	0000 00aa	Wave Gain	0 - 3 *2
00 06	0000 aaaa	Bend Range	0 - 12
00 07	000a aaaa	Mute Group	0 - 31 (OFF,1 - 31)
00 08	0000 000a	Envelope Mode	0 - 1 *3
00 09-00 0B	0aaa aaaa	Reserved	--
00 0C	0aaa aaaa	Coarse Tune	0 - 120 (-60 - +60)
00 0D	0aaa aaaa	Fine Tune	0 - 100 (-50 - +50)
00 0E	000a aaaa	Random Pitch Depth	0 - 30 *4
00 0F	000a aaaa	Pitch Envelope Depth	0 - 24 (-12 - +12)
00 10	0aaa aaaa	Pitch Envelope Velocity Sens	0 - 125 *5
00 11	0000 aaaa	Pitch Envelope Velocity Time	0 - 14 *6
00 12	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 1	0 - 127
00 13	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 2	0 - 127
00 14	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 3	0 - 127
00 15	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 4	0 - 127
00 16	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 17	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 18	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 19	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 1A	0000 0aaa	Filter Type	0 - 4 *7
00 1B	0aaa aaaa	Cutoff Frequency	0 - 127
00 1C	0aaa aaaa	Resonance	0 - 127
00 1D	0aaa aaaa	Resonance Velocity Sens	0 - 125 *5
00 1E	0aaa aaaa	Filter Envelope Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 1F	0aaa aaaa	Filter Envelope Velocity Sens	0 - 125 *5
00 20	0000 aaaa	Filter Envelope Velocity Time	0 - 14 *6
00 21	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 1	0 - 127
00 22	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 2	0 - 127
00 23	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 3	0 - 127
00 24	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 4	0 - 127
00 25	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 1	0 - 127
00 26	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 2	0 - 127
00 27	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 3	0 - 127
00 28	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 4	0 - 127
00 29	0aaa aaaa	Tone Level	0 - 127
00 2A	0aaa aaaa	Amp Envelope Velocity Sens	0 - 125 *5
00 2B	0000 aaaa	Amp Envelope Velocity Time	0 - 14 *6
00 2C	0aaa aaaa	Amp Envelope Time 1	0 - 127
00 2D	0aaa aaaa	Amp Envelope Time 2	0 - 127
00 2E	0aaa aaaa	Amp Envelope Time 3	0 - 127
00 2F	0aaa aaaa	Amp Envelope Time 4	0 - 127
00 30	0aaa aaaa	Amp Envelope Level 1	0 - 127
00 31	0aaa aaaa	Amp Envelope Level 2	0 - 127
00 32	0aaa aaaa	Amp Envelope Level 3	0 - 127
00 33	0aaa aaaa	Tone Pan	0 - 127 (L64 - 63R)
00 34	00aa aaaa	Random Pan Switch	0,63 (OFF,ON)
00 35	0aaa aaaa	Alternate Pan Depth	1 - 127 (L63 - 63R)
00 36	0000 00aa	M-FX Switch	0 - 3 *8
00 37	0aaa aaaa	Réservé	--
00 38	0aaa aaaa	Delay Send Level	0 - 127
00 39	0aaa aaaa	Reverb Send Level	0 - 127
Total size	00 00 00 3A		

* 1:Réservé, INTA, INTB, INTC
* 2:-6, 0, +6, +12
* 3:NO-SUS, SUSTAIN
* 4:0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
* 5:-100 - +150
* 6:-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100
* 7:OFF, LPF, BPF, HPF, PKG
* 8:OFF, ON, Reserved, Reserved

■1-5. Configuration du pattern temporaire

Adresse Offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
00 00 :	0aaa aaaa :	Temporary Pattern Setup :	0 - 127
Total size	0F 7F 7F 7F		

■1-6.Corps du pattern temporaire

Adresse Offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
00 00 :	0aaa aaaa :	Temporary Pattern Body :	0 - 127
Total size	7F 7F 7F 7F		

■2. GS (Identification de modèle = 42H)

Adresse de départ	Description	
40 11 00	Scale Tune Part1	2-1
40 12 00	: Part2	
40 13 00	: Part3	
40 14 00	: Part4	
40 15 00	: Part5	
40 16 00	: Part6	
40 17 00	: Part7	

■2-1. Scale Tune (Tempérament)

Adresse Offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
40	0aaa aaaa	Scale Tune for C	0 - 127 (-64 - +63)
41	0aaa aaaa	Scale Tune for C#	0 - 127 (-64 - +63)
42	0aaa aaaa	Scale Tune for D	0 - 127 (-64 - +63)
43	0aaa aaaa	Scale Tune for D#	0 - 127 (-64 - +63)
44	0aaa aaaa	Scale Tune for E	0 - 127 (-64 - +63)
45	0aaa aaaa	Scale Tune for F	0 - 127 (-64 - +63)
46	0aaa aaaa	Scale Tune for F#	0 - 127 (-64 - +63)
47	0aaa aaaa	Scale Tune for G	0 - 127 (-64 - +63)
48	0aaa aaaa	Scale Tune for G#	0 - 127 (-64 - +63)
49	0aaa aaaa	Scale Tune for A	0 - 127 (-64 - +63)
4A	0aaa aaaa	Scale Tune for A#	0 - 127 (-64 - +63)
4B	0aaa aaaa	Scale Tune for B	0 - 127 (-64 - +63)
Total size	00 00 0C		

Note) Pour que les messages exclusifs GS soient reçus correctement par la MC-307, l'adresse de départ du message soit être l'adresse de départ de chaque partie (adresse de départ pour do par exemple, offset 40).

■3. Système exclusif rapide (Modèle = 3AH)

Adresse de départ	Description	
30 00	Quick SysEx Part1	3-1
31 00	: Part2	
:	:	
36 00	: Part7	
39 00	: PartR	3-2
70 00	: Sequencer	3-3

■3-1. Système exclusif rapide pour une partie

Adresse offset	Taille DonnéeL DonnéeE	Description	Donnée (Valeur L)
0F	0000 aaaa 0000 0000	LFO1 Wave Form	0 - 7 *1
14	0aaa aaaa 0000 0000	LFO1 Fade Time	0 - 127
15	0aaa aaaa 0000 0000	Coarse Tune	16 - 112 (-48 - +48)
19	0aaa aaaa 0000 0000	Pitch Env Depth	52 - 76 (-12 - +12)
1A	0aaa aaaa 0000 0000	Pitch Env Attack	0 - 127
1B	0aaa aaaa 0000 0000	Pitch Env Decay	0 - 127
1C	0aaa aaaa 0000 0000	Filter Env Sustain	1 - 127 (-63 - +63)
1D	0aaa aaaa 0000 0000	Filter Env Release	0 - 127
1F	0aaa aaaa 0000 0000	Amp Env Sustain	0 - 127
22	0000 0aaa 0000 0000	Filter Type	0 - 4 *2
23	0aaa aaaa 0000 0000	Tone Pan	0 - 127 (-64 - +63)
24	0aaa aaaa 0000 0000	Tone Level	0 - 127
25	00aa aaaa 0000 0000	Random Pan Switch	0,63 (OFF,ON)
27	0aaa aaaa 0000 0000	Pitch Env Sustain	1 - 127 (-63 - +63)
28	0aaa aaaa 0000 0000	Pitch Env Release	0 - 127
55	0aaa aaaa 0000 0000	Part Key Shift	16 - 112 (-48 - +48)
56	0000 00aa 0000 0000	Part M-FX Switch	0 - 3 *3

* 1:TRI, SIN, SAW, SQR, TRP, S&H, RND, CHS
* 2:OFF, LPF, BPF, HPF, PKG
* 3:OFF, ON, Reserved, Reserved

Note) Pour que les messages exclusifs rapides soient reçus correctement par la MC-307, l'adresse de départ du message soit être l'adresse de départ de chaque partie.

■3-2. Système exclusif rapide pour tone rythmique

Adresse offset	Taille DonnéeL DonnéeE	Description	Donnée (Valeur L)
15	0aaa aaaa 0000 aaaa	Coarse Tune	0 - 120(-60 - +60)
19	0aaa aaaa 0000 aaaa	Pitch Env Depth	52 - 76 (-12 - +12)
1A	0aaa aaaa 0000 aaaa	Pitch Env Attack	0 - 127
1B	0aaa aaaa 0000 aaaa	Pitch Env Decay	0 - 127
1C	0aaa aaaa 0000 aaaa	Filter Env Sustain	0 - 127
1D	0aaa aaaa 0000 aaaa	Filter Env Release	0 - 127
1F	0aaa aaaa 0000 aaaa	Amp Env Sustain	0 - 127
22	0000 0aaa 0000 aaaa	Filter Type	0 - 4 *2
23	0aaa aaaa 0000 aaaa	Tone Pan	0 - 126 (-63 - +63)
24	0aaa aaaa 0000 aaaa	Tone Level	0 - 127
25	00aa aaaa 0000 aaaa	Random Pan Switch	0,63 (OFF,ON)
27	0aaa aaaa 0000 aaaa	Pitch Env Sustain	0 - 127
28	0aaa aaaa 0000 aaaa	Pitch Env Release	0 - 127
47	0aaa aaaa 0000 aaaa	Resonance	0 - 127
48	0aaa aaaa 0000 aaaa	Amp Env Release Time	0 - 127
49	0aaa aaaa 0000 aaaa	Amp Env Attack Time	0 - 127
4A	0aaa aaaa 0000 aaaa	Cutoff Frequency	0 - 127
4B	0aaa aaaa 0000 aaaa	Amp Env Decay	0 - 127
4D	0aaa aaaa 0000 aaaa	Fine Tune	14 - 114 (-50 - +50)
51	0aaa aaaa 0000 aaaa	Filter Env Depth	1 - 127 (-63 - +63)
52	0aaa aaaa 0000 aaaa	Filter Env Attack	0 - 127
53	0aaa aaaa 0000 aaaa	Filter Env Decay	0 - 127
55	0aaa aaaa 0000 0000	Part Key Shift	16 - 112 (-48 - +48)
56	0000 00aa 0000 0000	Part M-FX Switch	0 - 4 *3

* 1:Rhythm Tone Select : BD, SD, HH, CLP, CYM, TOM / PEC, HIT, OTHERS = 0 - 7, ALL = 9
* 2:OFF, LPF, BPF, HPF, PKG
* 3:OFF, ON, <Réservé, Réservé>, RHY

Note) Pour que les messages exclusifs rapides soient reçus correctement par la MC-307, l'adresse de départ du message soit être l'adresse de départ de chaque partie.

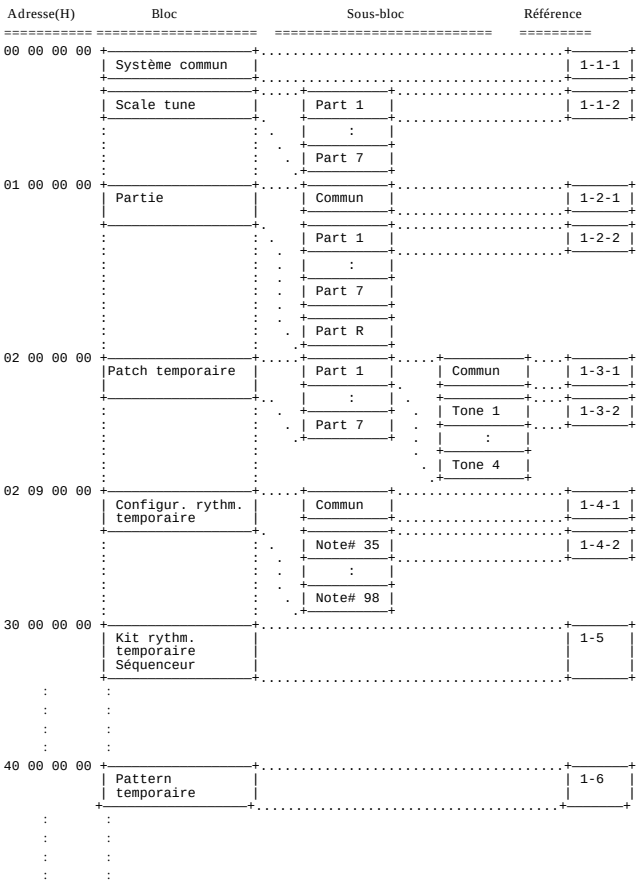
■3-3. Système exclusif rapide pour le séquenceur

Adresse offset	Taille DonnéeL DonnéeE	Description	Donnée (Valeur L)
01	0000 aaaa 0000 000a	Part Mute	0-6,9 / 0,1
02	0000 aaaa 0000 000a	Drum Mute	0-7*1 / 0,1
03	0aaa aaaa 0aaa aaaa	Tempo	7-93 / 0-127

* 1:BD,SD,HH,CLP,CYM,TOM / PEC,HIT,OTHERS

■Tableau des blocs d'adresse

Voici une cartographie de base des adresses de messages exclusifs



2. Informations supplémentaires

■Tableau de conversion décimales/hexadécimales

Dans la documentation MIDI, les valeurs de données et d'adresse / taille pour les messages exclusifs etc. sont exprimées en hexadécimal sur 7 bits. Le tableau suivant donne la correspondance avec les valeurs décimales.

* Les valeurs hexédécimales sont indiquées par un 'H'.

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

D: décimal
H: hexadécimal

* les valeurs décimales telles que canal MIDI, sélection de banque et changement de programme sont référencées avec une valeur majorée de 1 par rapport au tableau ci-dessus (car elle n'ont pas de valeur 0 «officielle»).
* Les 7 bits utilisés dans l'octet peuvent déterminer 128 paliers. Pour des données nécessitant une plus grande précision, il faut utiliser deux octets ou plus. Par exemple, deux valeurs hexadécimales aa bbH exprimant deux octets (2x7 bits) correspondent à une valeur de aa x 128 + bb.
* Dans le cas de valeurs avec un signe ±, 00H = -64, 40H = ±0, et 7FH = +63, aussi l'expression décimale sera inférieure de 64 à la valeur donnée dans le tableau ci-dessus. Dans le cas des deux types, 00 00H = -8192, 40 00H = ±0, et 7F 7FH = +8191. Par exemple, si aa bbH est exprimé en décimal, cela donne aa bbH - 40 00H = aa x 128 + bb - 64 x 128.
* Les données dites en demi-octet ("nibbles") sont exprimées en hexadécimal sur 4-bits. Une valeur exprimée en nibbles sur 2 octets 0a 0bH a la valeur a x 16 + b.

<Exemple 1> Quelle est l'expression décimale de 5AH ?
D'après le tableau, 5AH = 90

<Exemple 2> Quelle est l'expression décimale de 12 34H considérant qu'il s'agit d'une valeur exprimée en hexadécimal sur 7 bits ?
D'après le tableau, comme 12H = 18 et 34H = 52
18 x 128 + 52 = 2356

<Exemple 3> Quelle est l'expression décimale de la valeur en nibbles 0A 03 09 0D?
D'après le tableau, comme 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13
((10 x 16 + 3) x 16 + 9) x 16 + 13 = 41885

<Exemple 4> Quelle est l'expression en nibbles de la valeur décimale 1258?

16) 1258
16) 78 ...10
16) 4 ...14
0 ... 4

D'après le tableau, 0=00H, 4=04H, 14=0EH, 10=0AH
La réponse est 00 04 0E 0AH

■Tableau des codes ASCII

D	H	Char	D	H	Char	D	H	Char
32	20H	SP	64	40H	@	96	60H	`
33	21H	!	65	41H	A	97	61H	a
34	22H	“	66	42H	B	98	62H	b
35	23H	#	67	43H	C	99	63H	c
36	24H	$	68	44H	D	100	64H	d
37	25H	%	69	45H	E	101	65H	e
38	26H	&	70	46H	F	102	66H	f
39	27H	‘	71	47H	G	103	67H	g
40	28H	(	72	48H	H	104	68H	h
41	29H	)	73	49H	I	105	69H	i
42	2AH	*	74	4AH	J	106	6AH	j
43	2BH	+	75	4BH	K	107	6BH	k
44	2CH	,	76	4CH	L	108	6CH	l
45	2DH	-	77	4DH	M	109	6DH	m
46	2EH	.	78	4EH	N	110	6EH	n
47	2FH	/	79	4FH	O	111	6FH	o
48	30H	0	80	50H	P	112	70H	p
49	31H	1	81	51H	Q	113	71H	q
50	32H	2	82	52H	R	114	72H	r
51	33H	3	83	53H	S	115	73H	s
52	34H	4	84	54H	T	116	74H	t
53	35H	5	85	55H	U	117	75H	u
54	36H	6	86	56H	V	118	76H	v
55	37H	7	87	57H	W	119	77H	w
56	38H	8	88	58H	X	120	78H	x
57	39H	9	89	59H	Y	121	79H	y
58	3AH	:	90	5AH	Z	122	7AH	z
59	3BH	;	91	5BH	[	123	7BH	{
60	3CH	<	92	5CH	¥	124	7CH	|
61	3DH	=	93	5DH	]	125	7DH	}
62	3EH	>	94	5EH	^			
63	3FH	?	95	5FH	_			

D: décimal

H: hexadécimal

Note) SP signifie “space.”

■Exemples de réels messages MIDI

<Exemple 1> 92 3E 5F

9n est le statut Note On, et n est le numéro de canal MIDI. Comme 2H = 2, 3EH = 62, et 5FH = 95, c’est un message Note-on sur le canal MIDI 3, de numéro de note 62 (le nom de note est ré4), et la dynamique de 95.

<Exemple 2> CE 49

CnH est le statut de changement de programme, et n est le numéro de canal MIDI. Comme EH = 14 et 49H = 73, c’est un message de changement de programme sur le canal MIDI 10, pour le programme 74.

<Exemple 3> EA 00 28

EnH est le staut de changement de Pitch Bend, et n est le numéro de canal MIDI. Le deuxième octet (00H=0) est le LSB et le 3ème (28H=40) le MSB, mais la valeur de Pitch Bend est une valeur avec signe (±) pour laquelle 40 00H (= 64 x 128 + 0 = 8192) vaut 0, aussi cette valeur de Pitch Bend est-elle

28 00H - 40 00H = 40 x 128 + 0 - (64 x 128 + 0) = 5120 - 8192 = -3072

Si la sensibilité au Pitch Bend est réglée à 2 demi-tons, -8192 (00 00H) donne un changement de hauteur de -200 centièmes, aussi dans ce cas -200 x (-3072) ÷ (-8192) = -75 centièmes de Pitch Bend s’applique au canal MIDI 7.

<Exemple 4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F

BnH est le statut de changement de commande, et n est le numéro de canal MIDI. Le deuxième octet est le numéro de commande, et le troisième la valeur. Dans le cas ou deux messages consécutifs (ou plus) ont le même statut, le MIDI a prévu une simplification nommée "running status" (statut en cours) qui évite la répétition de l’octet de statut pour les messages suivants. Par conséquent, les messages ci-dessus ont la signification suivante.

B3 64 00	Canal MIDI 4, octet faible de RPN: 00H
(B3) 65 00	Canal MIDI 4, octet fort de RPN : 00H
(B3) 06 0C	Canal MIDI 4, octet fort de la valeur: 0CH
(B3) 26 00	Canal MIDI 4, octet faible de la valeur: 00H
(B3) 64 7F	Canal MIDI 4, octet faible de RPN : 7FH
(B3) 65 7F	Canal MIDI 4, octet fort de RPN : 7FH

En d’autres termes, les messages ci-dessus fixent une valeur de 0C 00H pour le RPN 00 00H sur le canal 4, puis ramènent le RPN à 7F 7FH.

Le RPN 00 00H est la sensibilité au Pitch Bend, et le MSB donne la valeur en demi-tons, aussi une valeur 0CH = 12 fixe-t-elle la variation de hauteur maximale à ± 12 demi-tons (1 octave).

Une fois le numéro de RPN ou NRPN spécifié, tous les messages d’entrée de donnée sur le même canal MIDI seront pris en compte, aussi est-il préférable après transmission de la valeur voulue d’envoyer un message 7F 7FH d’annulation de choix de RPN. Cela explique la présence de (B3) 64 7F (B3) 65 7F à la fin.

Il n’est pas souhaitable que des séquences (telles que les données Standard MIDI File) contiennent de nombreuses données avec statut omis comme dans <Exemple 4>. En effet, si la reproduction est interrompue en cours et suivie d’une avance ou d’un retour rapide, le séquenceur peut ne pas être capable de transmettre le statut correct, et la source sonore interprètera mal les données. Veillez à donner un statut à chaque élément.

Il est aussi nécessaire que le réglage de RPN ou NRPN et celui de valeur soient faits dans le bon ordre. Sur certains séquenceurs, les événements placés sur le même coup d’horloge ou «clic» (voire sur deux clics consécutifs) peuvent être émis dans un ordre différent de celui de leur réception. Pour cette raison, il est préférable de légèrement espacer les événements (d’environ 1 clic pour TPQN=96, et 5 clics pour TPQN=480).

* * TPQN : Ticks Per Quarter Note ou «clics par noire»

■Exemples de messages exclusifs et calcul du checksum

Les messages exclusifs Roland (RQ1, DT1) sont transmis avec un octet de vérification (checksum) à la fin (avant F7) pour vérifier que le message a été correctement reçu. La valeur de checksum est déterminée par l’adresse et les données (ou la taille) du message exclusif transmis.

●Comment calculer le checksum

Le checksum est une valeur dérivée de l’addition de l’adresse et des données puis de l’inversion des 7 bits faibles.

Voici un exemple de calcul de checksum. Nous considèrerons que dans le message exclusif que nous transmettons, l’adresse est aa bb ccH et les données ou la taille dd ee ffH.

aa + bb + cc + dd + ee + ff = total

total ÷ 128 = quotient ... reste

128 - reste = checksum

<Exemple 1> Réglage de REVERB TYPE sur HALL2 (DT1)

Le tableau d'adressage des paramètres indique que l'adresse de départ de Part Information est 01 00 00 00H, et l'adresse offset de Part Information Common est 00 00H, et l'adresse de REVERB TYPE est 00 28H. Donc l'adresse est :

```
01 00 00 00H
   00 00H
+)    00 28H
01 00 00 28H
```

Comme HALL2 est la valeur 05H du paramètre,

F0	41	10	00H	0BH	12	01 00 00 28	05	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	adresse	donnée	checksum	(7)

(1) Statut exclusif (2) Fabricant (Roland) (3) Unité (17)

(4), (5) Modèle (MC-307) (6) Commande (DT1) (7) EOX

Maintenant calculons le checksum.

01H + 00H + 00H + 28H + 05H = 1 + 0 + 0 + 40 + 5 = 46(somme)

46 (total) / 128 = 0 (quotient)...46 (reste)

checksum = 128 - 46 (quotient) = 82 = 52H

Cela signifie que le message transmis est F0 41 10 00 0B 12 01 00 00 28 05 52 F7.

<Exemple 2> Demande de données de partie (RQ1)

Le tableau d'adressage des paramètres indique que l'adresse de départ de Part Information est assignée comme suit.

01 00 00 00H	Part Info Common
01 00 10 00H	Part Info Partie 1
01 00 11 00H	Part Info Partie 2
01 00 16 00H	Part Info Partie 7
01 00 19 00H	Part Info Partie 10

Comme la taille de Part Information Part est 00 00 00 1AH, cette taille est ajoutée à l'adresse de départ de Part Information Partie 16, pour obtenir :

```
  01 00 1F 00H
+) 00 00 00 1AH
 01 00 1F 1AH
```

Toutefois, la taille des données à obtenir est

01 00 1F 1AH
-) 01 00 00 00H
00 00 1F 1AH

F0	41	10	00	0B	11	01 00 00 00	00 00 19 1A	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	adresse	donnée	checksum	(7)

(1) Statut exclusif (2) Fabricant (Roland) (3) Unité (17)
(4), (5) Modèle (MC-307) (6) Commande (DT1) (7) EOX

Quand le checksum est calculé de la même façon que dans l'exemple 2 <Example 2>, nous avons le message suivant à transmettre : F0 41 10 00 0B 11 01 00 00 00 00 00 1F 1A 46 F7.

●Fonction Scale Tune (Modèle : 42H (GS), adresse : 40 1x 40H)

Scale Tune est une fonction qui apporte de légers ajustements à la hauteur de chaque note de la gamme do(C) – si(B). Les réglages se font pour une octave et se répercutent sur toutes les octaves. En faisant des réglages de Scale Tune, vous pouvez obtenir des tempéraments autres que le tempérament égal standard. Ici, nous vous donnons trois types de réglages à titre d'exemple.

❍Tempérament égal

Ce tempérament divise l'octave en douze intervalles égaux, et c'est le tempérament le plus fréquemment utilisé à ce jour, notamment en musique occidentale. Initialement, la fonction Scale Tune de cet instrument est réglée pour un tempérament égal.

❍Intonation juste (avec tonique en do)

Les triades primaires sonnent beaucoup plus joliment dans ce tempérament. Toutefois, cela n'est valable qu'en une tonalité, et les accords seront dissonnants si vous jouez dans une autre tonalité. Les réglages faits ici sont pour une tonalité de do.

❍Gamme de type arabe

La fonction Scale Tune vous permet de vous accorder pour différents styles de musiques ethniques. Voici une des gammes arabes.

Exemples de réglages

Note	Temp. égal	Juste (do)	Gamme de type arabe
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
Eb	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
Bb	0	+14	-10
B	0	-12	-49

Les valeurs de ce tableau sont en centièmes. Convertissez-les en hexadécimales et transmettez-les sous forme de messages exclusifs. Par exemple, pour régler le tempérament de la partie 1 en gamme arabe, transmettez les données suivantes.
F0 41 10 42 12 40 11 40 3A 6D 3E 34 0D 38 6B 3C 6F 40 36 0F 76 F7

Groovebox
Modèle MC-307
Section générateur de sons

Tableau d'équipement MIDI

Date : 27 oct. 1999
Version : 1.00

Fonction…		Transmis	Reconnus	Remarques
Canal de base	Par dfaut	X	1—7, 10	
	Modifi	X	1—7, 10	
Mode	Par dfaut	X	Mode 3	
	Modifis	X	Mode 3, 4 (M=1)	* 2
	Altrs	**********		
N° de note :		0—127	0—127	
	Vraiment joues	**********	0—127	
Dynamique	Enfoncement	O	O	
	Relchement	O	O	
After Touch	Polyphonique	X	O * 1	
	Par canal	O	O * 1	
Pitch Bend		O	O * 1	
Changement de contrôleur	0, 32	O * 1	O * 1	Slection de banque
	1	O	O * 1	Modulation
	5	O	O * 1	Dure de portamento
	6, 38	O	O * 1	Entre de donne
	7	O	O * 1	Volume
	10	O	O * 1	Panoramique
	11	O	O * 1	Expression
	16, 18, 19	O	O * 1	Commandes polyvalentes1, 3, 4
	64	O	O * 1	Hold 1
	65	O	O * 1	Portamento
	66	O	O * 1	Sostenuto
	67	O	O * 1	Sourdine
	69	O	O * 1	Hold 2
	71-75, 77	O	O * 1	Commandes de son 2-6, 8
	80-83	O	O * 1	Commandes polyvalentes 5-8
	84	O	O * 1	Commande de portamento
	91, 94	O	O * 1	Effets 1, 4
	98, 99	X	X	LSB, MSB de NRPN
	100, 101	O	O * 1	LSB, MSB de RPN
Changement de programme	: True #	O * 1	O * 1	
		**********	0—127	N¡ de programme1—128
Messages exclusifs		O	O * 1	
Messages communs	: Song Pos	X	X	
	: Song Sel	X	X	
	: Tune	X	X	
Messages en temps réel	: Clock	X	O * 1	
	: Commands	X	X	
Messages auxiliaires	: All sound off	X	O (120, 126, 127)	
	: Reset all controllers	X	O	
	: Local ON / OFF	X	X	
	: All Notes OFF	X	O (123—127)	
	: Active Sensing	O * 1	O	
	: System Reset	X	X	
Notes		* 1 O X est slectionnable * 2 Reconnu comme M=1 mme si M›1		

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO O : Oui
Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO X : Non

Groovebox
Modèle MC-307
Section séquenceur

MIDI Implementation Chart

Date : Oct. 27, 1999
Version : 1.00

Fonction…		Transmis	Reconnus	Remarques
Canal de base	Par dafut Modifi	1—7, 10 X	1—7, 10 X	Il n'y a pas de canal de base
Mode	Par dafut Modifi Altr	Mode 3 OMNI OFF, POLY * 1 **********	X X	
Numéro de note :	vraiment jous	0—127 **********	0—127 0—127	
Dynamique	Enfoncement Relchement	O O	O O	
After Touch	Polyphonique Par canal	O O	O O	
Pitch Bend		O	O	
0–119 Changement de contrôleur		O	O	
Changement de programme	: True #	O **********	O 0—127	
Messages exclusifs		O	O	
Messages communs	: Song Pos : Song Sel : Tune	O X X	O * 2 X X	
Messages en temps réel	: Clock : Commands	O O	O * 3 O * 2	
Messages auxiliaires	: All sound off : Reset all controllers : Local ON / OFF : All Notes OFF : Active Sensing : Reset	O O X * 4 O * 5 X * 6 X	O O X O (123—127) * 5 O * 6 X	
Notes		* 1 Omni Off, Poly sont transmis tous les canaux au dmarrage. * 2 Quand Sync Mode est SLAVE ou REMOTE * 3 Quand Sync Mode est SLAVE * 4 Non stock, ni transmis mme s'il est reu, mais peut tre cr dans le Microscope et transmis. * 5 Les messages de mode (123-127) sont stocks / transmis aprs qu'un message All Note Off a t transmis. Le message All Note Off n'est pas en lui-mme transmis ni stock mais peut tre cr dans le Microscope et transmis. * 6 Transmis / reu par la section source sonore. La section squenceur accomplira l'action quand la rception est interrompue.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO O : Oui
Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO X : Non

Index

Numéros

4 Band EQ 48

A

ACCENT RATE 34
AFT 102
Aftertouch par canal 73
Aftertouch polyphonique 73
AMP 95, 110
  ENVELOPE 95, 110
Appareils MIDI externe 133
Arpégiateur 31, 127
  ACCENT RATE 34
  MOTIF 33
  OCTAVE RANGE 34
  SHUFFLE RATE 33
  Réglages détaillés 32
  Style 31
arpège 65
Arpège (écriture) 34
ARPEGGIO CTRL CH 124
ARPEGGIO SYNC 120
Assignables (commandes) 28
AUTO CHECKSUM 119
Auto Pan 59

B

BEND 72, 102, 111
BPM 18, 67
BULK DUMP 129

C

C-AFT 73
Category 21
catégorie 64
Change Gate Time 80
Change Velocity 80
Changement de programme 72
Chorus 56
Clear All Steps 86
COMMON 99
Compresseur 53
Contraste de l'afficheur 117
COPY 128
Copie 76
CUTOFF 26, 92

D

Data Thin 82
DELAY 22
Delay 44
  DELAY OUTPUT LEVEL 45
  FEEDBACK 45
  HF DAMP 45
  M-FX TO DLY LEVEL 45
  OUTPUT 45
  TIME 45
  TYPE 45
Delete Event 75
Delete Measure 78
DEVICE ID 123
Distorsion 50

E

Edit Quantize 82
EDIT TX/RX 125
Edition microscopique 72
EFFECT SW 114
Enhancer 49
ENVELOPE 89
Enregistrement 85
Erase 77

F

FACTORY RESET 16, 130
FEEDBACK 45
Feedback Pitch Shifter 60
FILTER 91, 107
  ENVELOPE 91, 107
Flanger 57
Forme d'onde 167
FXM 88

G

Gated Reverb (reverb à porte) 61
Générateur de bruit 51
GRAB 62
GRAB SW 118
Grid (Quantification) 34
Groove (Quantification) 35

H

HF DAMP 45
HOLD 25

I

INITIALIZE 128
Insert Event 74
Insert Measure 79
Isolateur 61

K

KEY 105
KEYSHIFT 22

L

LEVEL 22
LFO 27, 97
Limiteur 54
LOCAL TX SW 126
Lo-Fi 51

M

MASTER TUNE 115
MEMORY INFORMATION 130
Métronome 16
METRONOME LEVEL 119

M-FX 46
M-FX OUT 22
M-FX SW 22, 112
M-FX TO DLY LEVEL 45
M-FX TO REV LEVEL 43
NOTE 72
MIDI (canaux) 132
MIDI (connecteurs) 132
MIDI RX SW 125
MOD 102
Morceau 84
Reproduction 84
Enregistrement 85
Copie 86
Morceau (édition) 86
Clear All Steps 86
Song Copy 86
Step Delete 86
MOTIF 33
Move Event 75
Multi-Effets 46
Type 47
MUTE 73
Mute (neutralisation)
Inversion de partie 20
PART MUTE 19
RHYTHM MUTE 19
Partie simple 20
Toutes les parties 20
Mute (commandes de neutralisation) 66
Mute Remain 20
Muting 19

N

NOTE 72

O

OCTAVE RANGE 34
Octave Shift 24
Ordinateur 134
Overdrive 50

P

PAD VELOCITY 117
P-AFT 73
PAN 22
Paramètres de sonfiguration 23
Paramètres de sauvegarde 114
partie 22
Part Delay Level 44
Part M-FX Switch 46
PART MUTE 19
Patch 21, 88, 113, 143, 155
patch 64
PATCH REMAIN 114
Patch (Tone) 113
Pattern 17, 170
Enregistrement 63
Pattern Call 37
Pattern (édition) 76
Change Gate Time 80
Change Velocity 80
Copy 76
Data Thin 82
Delete Measure 78
Edit Quantize 82
Erase 77
Insert Measure 79
Reclock 83
Shift Clock 81
Transpose 79
Pattern Set 37
PC 72
PEDAL ASSIGN 117
PEDAL POLARITY 118
Phaser 55
Phonograph 53
PITCH 89, 106
ENVELOPE 106
Pitch Bend 72
Play Quantize 34, 127, 152
PORTA 99
Potentiomètre 65
PUSH 25

R

Radio Tuning 52
Real-Time Erase (effacement en temps réel) 66
REALTIME MODIFY 26
Real-time Phrase Sequencing 38
Realtime (enregistrement en temps réel) 63
REC 63
Reclock 83
Redo 15, 131
Rehearsal 65
REMOTE KEYBOARD 123
Reproduction 17, 84
Reproduction
Reproduction de pattern en continu 17
RESONANCE 27, 93
RESONANCE LIMITER 115
REVERB 22
Reverb 42, 60
OUTPUT LEVEL 43
TYPE 43
RHY VIEW 122
RHYTHM MUTE 19
Rhythm Part View 15
Rythmique (kit) 105, 146, 159
Rythmique (Tone) 113
RPS 38
DLY LEVEL 40
KEYSHIFT 40
LEVEL 40
M-FX SW 40
PAN 40

Part 40
REV LEVEL 40
RPS CTRL CH 124
RPS Hold 38
RPS Pattern 176
RPS Set 41, 127, 186
RPS TRIGGER QTZ 121

S

Sauvegarde
Arpégiateur 34
Pattern 23
Réglages 14
SCALE TUNE 116
SCALE TUNE SW 116
SEND LEVEL 112
SEQ OUT 23
Setup Parameter 147
Shift Clock 81
Short Delay 59
Shuffle Quantize 35
SHUFFLE RATE 33
Slicer 54
SOLO 99
SONG LOOP MODE 120
SONG PLAY MODE 121
Space-D 56
Spectrum 49
Step Delete 86
Step Flanger 58
Style 31
SYNC MODE 119
SYNC OUT 120
synchronize 137
SYS-EX 73
Système 114, 153
Système exclusif 73

T

TAP RESOLUTION 122
TAP SW 122
TEMPO 73
Tempo 18
Tempo (changement de) 73
Tetra Chorus 57
Transmission / réception (réglages) 192
TRANSPOSE 20
Transposition 79
Transposer 20
Trémolo 55
TR-REC 68
Parties 1–7 70
Parties rythmiques 68
TYPE 45

U

Undo 15, 131
Utilities 128

V

View Filter 75
VOICE RESERVE 115

W

WAVE 88, 105
WRITE 131