

GROOVEBOX

mc-707

Manuel de référence

© 2019 Roland Corporation

Contenu

Descriptions des panneaux 5
: Panneau supérieur 5
: Panneau arrière (Connexion de votre équipement) 7

Présentation 8
: Allumer la MC-707 8
Mise hors tension 8

Présentation du MC-707 9
: Qu'est-ce qu'un projet ? . . . . . dix
: Qu'est-ce qu'une piste ? . . . . . dix
: Qu'est-ce qu'un clip ? . . . . . dix
: Qu'est-ce que le navigateur ? . . . . . dix
: paramètres d'effet total . . . . . dix
: ÉCHANTILLON UTILISATEUR . . . . . dix

Fonctionnement de base 11
: chargement et lecture d'un projet 11
: Modification des clips en cours de lecture 11
: Sélection d'un son ou d'un kit de batterie 11
: Importation d'un clip 12

Écran principal 14
: Écran ACCUEIL 14
: Sélection d'un clip 14
: édition d'une piste ou d'un clip (bouton [C4]) 14
Création d'un clip (CREATE) 14
Édition du son (SOUND) 14
Modification des paramètres de clip (SETTING) 14
Copier le son ou la phrase d'un clip (COPY/PASTE) 15
Renommer un clip (RENAME) 15
Recharger un clip (RELOAD) 16
Suppression (DELETE) 16

Opérations du projet 17
: Qu'est-ce qu'un projet ? 17
: Chargement d'un projet 17
: Gestion de projets 17
: Création d'un nouveau projet 17
: Définition des paramètres du projet 18
: Gestion des échantillons chargés dans un projet (banque d'échantillons) 19
: Enregistrer un projet 19

Suivi des opérations 20
: Création d'une piste 20
: Changer une piste en un type différent . . . . . 20 : Réglages des pistes 20

Opérations sur les pads (PAD MODE) 22
: Utilisation du mode muet 22
Arrêt/Lecture de pistes (Pads [1]–[8]) 22
Coupure d'une piste (Pads [9]–[16]) 22
: Utilisation du mode Cue 22
Arrêt/Lecture de pistes (Pads [1]–[8]) 22
Utilisation de la fonction Cue (Pads [9]–[16]) 22
: Utilisation du mode Clip 22
Changement de clip 22
Réglages du mode Clip 22
: Utilisation du mode note 22
Jouer 23
BATTERIE MUTE . . . . . 23 PAD DE
Réglages du mode note 23
: Utilisation du mode Accord 23
Jouer . . . . . 23 Édition d'un accord 23
: Mode diffusion 24
Utilisation des pads pour appliquer l'effet 24
Utilisation du bouton [SCATTER] pour appliquer l'effet 24
Enregistrement des effets par étapes 24
Définition des paramètres de dispersion 24

Importation de clips (Clip Browser) 25

Sélection de sons (navigateur de sons) 26
: Chargement d'un son préréglé 26
: Chargement à partir d'un projet sur la carte SD 26
: Chargement d'échantillons depuis la carte SD 26

Enregistrement pas à pas d'une phrase 28
: Piste de tonalité 28
Modification des paramètres de mesure 28
Avancement automatique du pas pendant la saisie (mode de saisie pas à pas) 28
Édition des notes de chaque étape 29
: Piste de batterie : TR-REC 30
Augmenter les mesures 30
Modification des étapes 30
Pavé tactile muet 30
Clip Pad muet 30
: Spécification de la dernière étape et de la première étape . . . . . 31 Spécification de la dernière étape . . . . . 31 Spécification de la première étape 31
Suppression de la première étape et de la dernière étape 31

Enregistrement 32
: Enregistrement d'une performance sur un son ou une piste de batterie . . 32 : Enregistrement audio sur une piste Looper 32

Quantifier 33
: Activation de la quantification pendant l'enregistrement 33
: Spécification de la quantification de lecture 33

Enregistrement du mouvement du bouton par pas (MOTION) . 34
Activation/désactivation du mouvement 34
de mouvement . . . . . 34 Enregistrement
Suppression de mouvement 34
Modification d'un mouvement 34

Enregistrement et rappel d'une scène 36
: Rappel d'une scène 36
: Stockage d'une scène 36

Effets totaux 37
: Utilisation des boutons [FX PRM] [FX DEPTH] et de la touche [ON]
Bouton pour sélectionner la cible de l'opération 37
: Modification de la réverbération ou du délai 37
: Édition MFX/COMP/EQ 37
: Modification des affectations des boutons 37

DIFFUSION 38
: Application de l'effet Scatter 38
Utilisation des pads pour appliquer l'effet 38
Appuyez sur le bouton [SCATTER] pour appliquer l'effet 38
: Modification de l'effet Scatter 38
Édition détaillée 39

Édition de la piste TONE 41
: Édition sonore simple 41
: Édition sonore détaillée 43
Comment un ton est construit 43
Écran PARTIEL EDIT 44
Écran RÉGLAGES COMMUNS 44

Édition de la piste DRUM 45
: Édition sonore simple 45
: Réglages des pads (PAD MENU) . . . . . 46 Modification
du son du pad (Instrument) (INST SELECT) 46
Édition d'un instrument (INST EDIT) 46
Édition d'un échantillon (SAMPLE EDIT) 46
Modification du nom de l'instrument (INST NAME EDIT) 47
Édition de pads (PAD EDIT) 47
Initialisation d'un instrument (INIT INST) 47

LOOPER Piste 48
: Réglages du Looper 48
Paramètres de lecture 48
Modification de la forme d'onde de
l'échantillon (réglages de la région de lecture et de l'étirement
temporel) . . . . . 48 Édition MFX 49
Modification du nom de l'échantillon 49

Modification des paramètres d'un clip 50
: Tone Tracks ou Drum Tracks 50
: BOUCLE 50

Affectation de paramètres aux boutons (KNOB
ASSIGN) 51
: Utilisation de l'appareil 51
Retour des valeurs de paramètre à la valeur par défaut 51

Paramètres de tempo 52
: Horloge mère 52
Paramètres de l'horloge principale 52
: Appuyez sur Tempo 52

Paramètres d'entrée et de sortie . . . . . 53 : Paramètres d'entrée
et d'enregistrement (INPUT/REC) 53
: Utilisation d'un effet externe (prises SEND/RETURN) 53
: Sortie individuelle de chaque piste (ASSIGNABE OUT) . . 53

UTILITAIRE 54
: Paramètres système (SET) 54
: Initialisation d'une nouvelle carte SD (FORMAT) 55
: Retour aux réglages d'usine (FACTORY RESET) 55
: Optimisation de la mémoire interne (LOOPER OPTIMIZE) . . . 55 : Utilisation
d'un ordinateur connecté pour gérer la carte SD 56

Liste des touches de raccourci 57
: Commutation des écrans et des modes 57
: Ajustement du son mixé 57
: MOUVEMENT 57
: Édition de phrases 57
: Performances 58
: Valeurs du contrôleur et édition des paramètres 58

Liste des messages d'erreur 59

Interopérabilité avec d'autres appareils . . . . . 60 : Synchronisation avec
un DAW 60
: Synchronisation avec un TR-8S 60

Liste des paramètres 61

: Paramètre de tonalité ZEN-Core (Z-Core) 61

SON 61

STRUCTURE 62

MOD OSC . . . . . 62 COM

UNISSON 63

. . . . . 63 CTRL PTL

GAMME PTL 63

RÉGLAGE 64

Paramètre de partie (COMMANDE COMMANDE) 64

INFORMATIONS 65

. . . . . 65 OSC

Emplacement 66

PAS ENV 67

FILTRE 67

FILTRE ENV 69

. . . . . 69 ampères

. . . . . ENV 70 A

LFO2 . . . . . 70 LFO1 /

PAS LFO1/ PAS LFO2 71

ÉGALISATION PARTIELLE 72

SORTIR 72

CONTRÔLER 72

DE COMMANDE . . . . . 73 MATRICE

MFX 74

CTRL MFX 74

: Paramètres de sonorité du kit de batterie (Drum) 75

. . . . . 75 SON

MFX 75

KIT MFX CTRL 75

TAMBOUR COMP1–6 75

PAD CTRL 75

PAD EQ..... 75

INST COMMUN 76

INST VAGUE 76

INST PENV 77

INST FILTRE 78

. . . . . 78 INST FENV

. . . . . 79 INST AENV

: Paramètres d'effet totaux 80

. . . . . 80 COMP

Égaliseur 80

. . . . . 80 MFX

EQ (Partie 1–4) 81

: RETARD 81

Paramètres de retard 81

: RÉVERB 82

Paramètres de réverbération 82

Paramètres MFX/IFX 84

: Remarque 120

Schéma fonctionnel 121

Machine Translated by Google

Description des panneaux

Panneau supérieur



1 Section Commune 1

Bouton [VOLUME]

Règle le volume des prises MIX OUT.

Bouton [PHONES]

Règle le volume de la prise PHONES.

Touche [SHIFT]

Lorsque vous maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur un bouton portant le nom d'une fonction (tel que la fonction est exécutée EDIT), que

Bouton [EFFACER]

En appuyant sur la touche [CLEAR] conjointement avec une autre touche, vous pouvez effacer le contenu enregistré du séquenceur pas à pas ou d'une phrase.

Bouton [PROJET]

Accède à l'écran du menu du projet.

Ici, vous pouvez charger un projet et effectuer des réglages pour celui-ci.

Bouton [QUANTIZE]

Active/désactive la quantification pendant l'enregistrement. Appuyez dessus en même temps que le bouton [SHIFT] pour accéder à l'écran des paramètres de quantification.

&Pour en savoir plus, reportez-vous à « Quantifier » (p. 33).

Bouton [ENR.]

Vous permet d'enregistrer à l'aide des pads ou d'enregistrer dans le looper.

Touche MOTION [ON] [REC]

Vous permet d'enregistrer les mouvements des boutons pour chaque clip et de les lire sous forme de mouvements.

Bouton MOTION [ON] Lit un

mouvement enregistré.

En maintenant enfoncé le bouton [SHIFT] et en appuyant sur le bouton MOTION [ON], vous pouvez supprimer un mouvement.

Touche MOUVEMENT [ENR.]

Enregistre un mouvement.

En maintenant enfoncé le bouton [SHIFT] et en appuyant sur le bouton MOTION [REC], vous pouvez éditer le LAST STEP. (*1)

* 1 LAST STEP : Le réglage de fin de boucle que vous pouvez spécifier pour chaque clip.

Touche SCENE [1]–[4]

La combinaison de clips lus par les pistes de la MC-707 est appelée une « scène ».

Vous pouvez rappeler une scène stockée en appuyant sur une touche SCENE [1]–[4].

En maintenant la touche [SHIFT] enfoncée et en appuyant sur une touche SCENE [1]–[4], vous pouvez rappeler les scènes 5–8.

Pour stocker les paramètres actuels en tant que scène, appuyez longuement sur le bouton SCENE dans lequel vous souhaitez stocker les paramètres.

Pour stocker les réglages dans une scène 5–8, maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez longuement sur un bouton SCENE.

Boutons MESURER [<] [>]

Déplacez-vous vers la mesure que vous souhaitez modifier.

Si vous maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur un bouton MEASURE [<] [>], l'écran d'édition de longueur de mesure apparaît.

&Pour en savoir plus, reportez-vous à « Augmenter les mesures » (p. 30).

Indicateurs de mesure

Les quatre indicateurs indiquent la mesure que vous êtes en train d'éditer.

Bouton [START/STOP]

Démarre ou arrête la lecture.

2 Sections de mixage

Indicateurs de position de lecture

Ceux-ci indiquent la position de lecture du clip sous forme de pourcentage (%).

Un indicateur signifie 25 % et tous les indicateurs allumés signifient 100 %.

Bouton [FILTER], bouton [MOD], bouton [FX]

Ces boutons règlent les paramètres assignés.

Faders de niveau

Règle le volume.

Bouton [SEL]

Sélectionne une piste.

Si vous maintenez la touche [SHIFT] enfoncée et appuyez sur une touche [SEL], le menu de réglage de piste apparaît.

&Pour en savoir plus, reportez-vous à « Réglages des pistes » (p. 20).

Machine Translated by Google

3 Section pads

Boutons d'étape [1]–[16]

Utilisez ces boutons pour sélectionner l'étape que vous souhaitez modifier.

Leur fonctionnement et leurs indications changent selon le mode de pad et les réglages.

Tampons (16 tampons)

Le fonctionnement des pads dépend du mode de pad sélectionné.

Touche PAD MODE [MUTE]

Passe les pads en mode MUTE (p. 22). En mode MUTE, vous pouvez utiliser les pads pour couper des pistes ou arrêter des clips.

Si vous maintenez la touche [SHIFT] enfoncée et appuyez sur la touche PAD MODE [MUTE], les pads passent en mode CUE. En mode CUE, seule la piste sélectionnée est émise par la prise PHONES.

Touche PAD MODE [CLIP]

Bascule les pads en mode CLIP (p. 22). En mode CLIP, les pads sélectionnent le clip à lire ou à éditer.

En maintenant la touche [SHIFT] enfoncée et en appuyant sur la touche PAD MODE [CLIP], vous pouvez effectuer des réglages liés au clip.

Touche PAD MODE [NOTE]

Bascule les pads en mode NOTE (p. 22). En mode NOTE, vous pouvez utiliser les pads éclairés pour jouer comme sur un clavier.

En maintenant enfoncé le bouton [SHIFT] et en appuyant sur le bouton PAD MODE [NOTE], vous pouvez effectuer des réglages liés au mode NOTE.

Touche PAD MODE [CHORD]

Passe les pads en mode CHORD (p. 23). En mode CHORD, vous pouvez utiliser chaque pad pour jouer un accord.

En maintenant enfoncé le bouton [SHIFT] et en appuyant sur le bouton PAD MODE [CHORD], vous pouvez effectuer des réglages liés au mode CHORD.

Touche PAD MODE [SCATTER]

Bascule les pads en mode SCATTER. Scatter est un effet qui est synchronisé avec le rythme. Il peut donner une sensation numérique à la lecture.

En maintenant enfoncé le bouton [SHIFT] et en appuyant sur le bouton PAD MODE [SCATTER], vous pouvez effectuer des réglages liés à la dispersion.

&Pour en savoir plus, reportez-vous à la section « DIFFUSION » (p. 38).

4 Section Effet Tatal

Boutons [REVERB] [DELAY] [MULTI]

Changez les fonctions des boutons [FX PRM] [FX DEPTH].

En maintenant enfoncé le bouton [SHIFT] et en appuyant sur ces boutons, vous pouvez modifier l'effet total.

Bouton [ON]

Active/désactive les effets sélectionnés par les boutons [REVERB], [DELAY] et [MULTI].

Bouton [FX PRM] [FX DEPTH]

Réglez la profondeur de l'effet.

5 Section commune 2

Affichage

Affiche les informations nécessaires pour diverses opérations.

Bouton [C1]–[C4]

Les fonctions nécessaires sont attribuées à ces boutons en fonction de l'opération.

Vous pouvez également appuyer sur les boutons [C1]–[C4].

Bouton [SON]

Accède à l'écran du navigateur de sons.

En maintenant enfoncé le bouton [SHIFT] et en appuyant sur le bouton [SOUND], vous pouvez accéder à l'écran des réglages du son.

&Pour en savoir plus, reportez-vous à la section « Édition simple du son » (p. 41).

Bouton [CLIP]

Accède à l'écran du navigateur de clips.

Si vous maintenez la touche [SHIFT] enfoncée et appuyez sur la touche [CLIP], l'écran de réglages de clip apparaît.

&Pour en savoir plus, reportez-vous à la section « Modification des paramètres d'un clip » (p. 6).

Touche [ASSIGNATION BOUTON]

L'écran KNOB ASSIGN apparaît.

Si vous maintenez la touche [SHIFT] enfoncée et appuyez sur la touche [KNOB ASSIGN], l'écran UTILITY apparaît.

&Pour en savoir plus, reportez-vous à « UTILITY » (p. 54).

Touche [FUNC]

L'écran de fonction apparaît.

Si vous maintenez la touche [SHIFT] enfoncée et appuyez sur la touche [FUNC], l'écran de sauvegarde de projet apparaît.

Bouton [TEMPO]

En appuyant sur le bouton [TEMPO] pour l'allumer puis en tournant la molette [VALUE], vous pouvez régler le BPM.

Si vous maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [TEMPO], l'écran de réglage de l'horloge maître apparaît (p. 52).

Touche [ENTRÉE]

En appuyant sur le bouton [INPUT] pour l'allumer puis en tournant la molette [VALUE], vous pouvez régler le volume d'entrée des prises EXT IN.

Si vous maintenez la touche [SHIFT] enfoncée et appuyez sur la touche [INPUT], un écran de réglage pour l'entrée/sortie et les réglages liés à l'enregistrement apparaît.

&Pour en savoir plus, reportez-vous à la section « Paramètres d'entrée et de sortie » (p. 53).

Bouton [QUITTER]

Retournez à l'écran précédent.

Dans certains écrans, annule la fonction en cours d'exécution.

Bouton [ENTRER]

Confirme une sélection ou une opération.

En maintenant enfoncé le bouton [SHIFT] et en appuyant sur le bouton [ENTER], vous pouvez l'utiliser comme tap tempo.

Molette [VALUE]

Si le bouton [TEMPO] est allumé, la molette change la valeur BPM. Si le bouton INPUT est allumé, le cadran règle le volume d'entrée de la prise EXT IN.

Si les boutons [TEMPO] et [INPUT] sont éteints, utilisez la molette pour modifier une valeur ou faire défiler l'écran. L'opération change en fonction de ce qui est affiché à l'écran.

Le curseur [Λ] [V<] [>] boutons

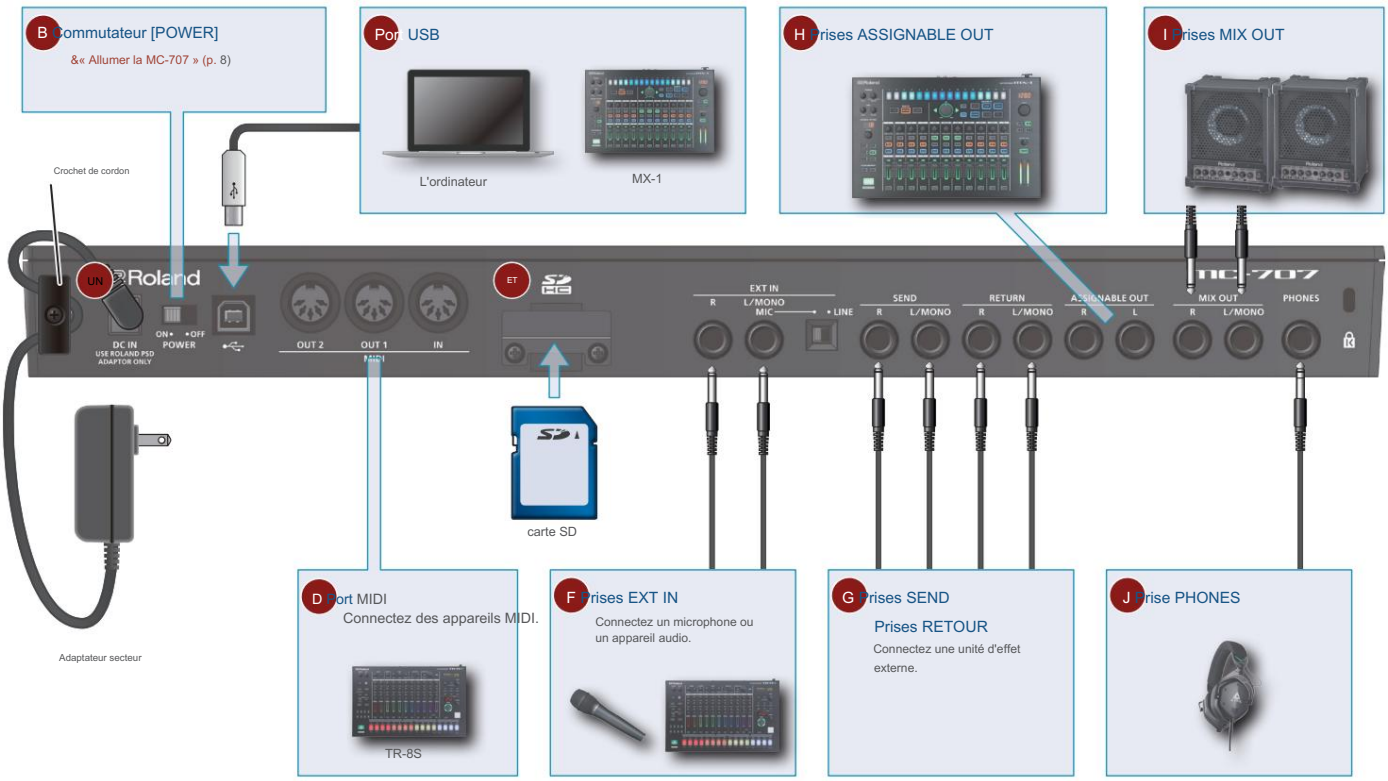
Déplacez la position du curseur vers le haut, le bas, la gauche ou la droite.

Alternativement, ces boutons basculent entre les écrans.

Machine Translated by Google

Panneau arrière (connexion de votre équipement)

* Pour éviter les dysfonctionnements et les pannes de l'équipement, baissez toujours le volume et éteignez toutes les unités avant d'effectuer toute connexion.



A Prise DC IN

Branchez ici l'adaptateur secteur fourni.

* Utilisez le crochet de cordon pour fixer le cordon de l'adaptateur secteur comme indiqué dans le illustration.

B Commutateur [POWER]

Met l'appareil sous/hors tension.

C Port USB

Utilisez un câble USB 2.0 (type B) disponible dans le commerce pour connecter ce port à votre ordinateur. Il peut être utilisé pour transférer des données USB MIDI et audio USB. Vous devez installer le pilote USB lors de la connexion de la MC-707 à votre ordinateur. Pour plus de détails, reportez-vous à Readme.htm dans le fichier téléchargé.

&https://www.roland.com/support/

D Port MIDI

Connectez-les à un équipement MIDI externe pour transmettre et recevoir des messages MIDI.

Emp pour carte SD

Avec les réglages d'usine, le protecteur de carte SD est fixé avec la carte SD incluse insérée. Si vous souhaitez retirer la carte SD, retirez les vis.

La carte SD contient diverses données (réglages, sons, échantillons, etc.) pour cet appareil.

* N'éteignez jamais l'alimentation ou ne retirez pas la carte SD lorsque l'écran indique "Traitement..."

* Certains types de cartes mémoire ou les cartes mémoire de certains fabricants peuvent ne pas enregistrer ou lire correctement sur l'appareil.

F ENTRÉE EXT

Ce sont des prises d'entrée audio.

Prises EXT IN L/MONO, R

Vous pouvez connecter ici un microphone dynamique ou un instrument.

Connectez un microphone à la prise L/MONO.

Commutateur [MIC/LINE]

Réglez ce commutateur de manière appropriée pour l'appareil connecté.

Cela change le gain de la prise L/MONO.

G Prises SEND (L, R)/prises RETURN (L, R)

Ces prises vous permettent de connecter une unité d'effet externe et de l'utiliser comme effet de piste ou effet total.

H Prise ASSIGNABLE OUT Vous

pouvez reproduire une piste spécifique à partir des prises ASSIGNABLE OUT.

I Prises MIX OUT (L/MONO, R) Ce sont

des prises de sortie audio. Connectez-les à votre ampli ou à vos enceintes de monitoring.

Si vous produisez en mono, connectez la prise L/MONO.

J Prise PHONES

Vous pouvez connecter un casque ici.

Machine Translated by Google

Introduction

Allumer le MC-707

* Avant d'allumer/éteindre l'appareil, veillez toujours à baisser le volume. Même avec le volume baissé, vous pouvez entendre un son lorsque vous allumez/éteignez l'appareil. Cependant, ceci est normal et n'indique pas un dysfonctionnement.

1. Allumez votre équipement dans l'ordre des équipements connectés au MC-707 0 .
2. Allumez l'équipement connecté et augmentez le volume à un niveau approprié.

Mise hors tension

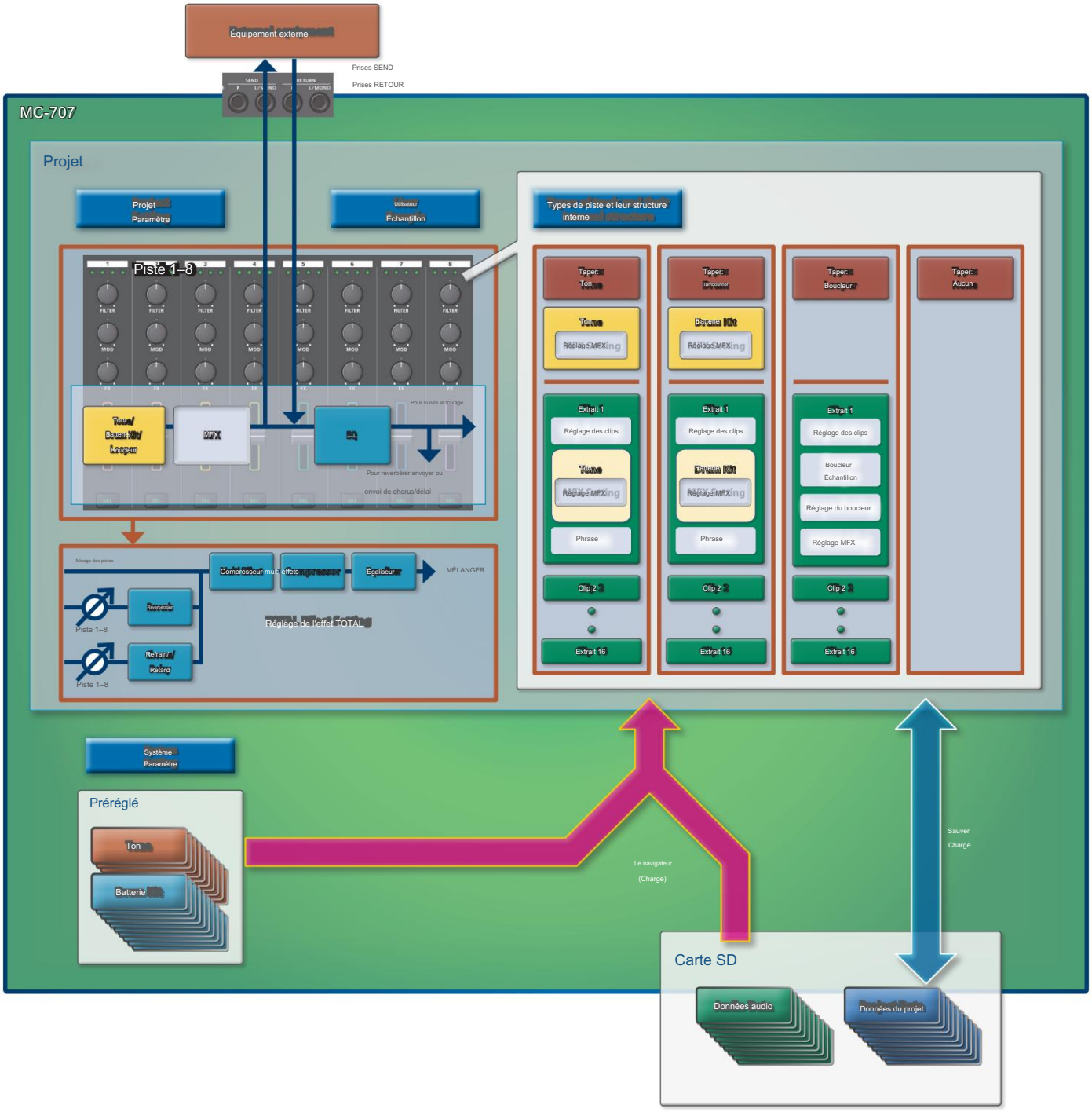
1. Éteignez votre équipement dans l'ordre des équipement 0 MC-707.

Machine Translated by Google

Un aperçu du MC-707

Le MC-707 peut reproduire simultanément jusqu'à huit pistes indépendantes.

Vous pouvez affecter jusqu'à 16 clips à chaque piste et basculer entre ces clips pendant la lecture.



Machine Translated by Google

Qu'est-ce qu'un projet ?

Sur la MC-707, les données d'un morceau sont gérées comme une unité appelée « projet ». Les projets sont enregistrés sur une carte SD.

Un projet contient des données pour les pistes, les clips, les sons et les échantillons utilisés.

Si vous souhaitez conserver le contenu que vous avez modifié, enregistrez le projet.

Qu'est-ce qu'une piste ?

Il existe trois types de piste.

Ton:	Une piste qui gère principalement les clips qui ont du pitch.
Tambouriner:	Une piste qui gère les clips de batterie et de percussion.
Boucleur :	Une piste qui gère les boucles audio. Vous pouvez importer des données audio à partir d'une carte SD ou enregistrer du son provenant des prises EXT IN ou d'une piste. L'étirement temporel est également pris en charge.

Qu'est-ce qu'un clip ?

Un « clip » est un ensemble de données à lire par une piste. Les données incluses dans un clip diffèrent selon le type de piste.

Type de piste : Tonalité

Réglage du clip :	Celui-ci contient le nom du clip, ainsi que des informations et des paramètres pour le clip.
Ton:	Celui-ci contient les réglages du son. Il comprend également les paramètres d'effet (MFX). (*1)
Phrase:	Ce sont des données de performance et des données qui créent des changements dans le son (MOTION).

Type de piste : Batterie

Réglage du clip :	Celui-ci contient le nom du clip, ainsi que des informations et des paramètres pour le clip.
Batterie:	Celui-ci contient les réglages du son. Ça aussi inclut les paramètres d'effet (MFX). (*1)
Phrase:	Ce sont des données de performance et des données qui créent des changements dans le son (MOTION).

Type de piste : Looper

Réglage du clip :	Celui-ci contient le nom du clip, ainsi que des informations et des paramètres pour le clip.
Échantillon de boucle :	Il s'agit des données audio lues par le looper.
Réglage boucleur :	Il contient des réglages qui spécifient comment l'échantillon du looper est joué.
MFX :	Il contient les paramètres d'effet (MFX).
Phrase:	Il contient des données qui créent des changements dans le son (MOTION).

* 1 Vous pouvez également utiliser les paramètres de la piste au lieu des paramètres du clip.

Qu'est-ce que le navigateur ?

Cela vous permet de sélectionner le matériel dont vous avez besoin pour le projet sur lequel vous travaillez.

Sélection de sonorités et de kits de batterie prédéfinis Vous pouvez parcourir les sonorités et les kits de batterie prédéfinis et les utiliser.

Sélection à partir d'un projet sur la carte SD Vous pouvez parcourir les clips, les sons et les kits de batterie et les utiliser.

Sélection à partir de fichiers audio sur la carte SD

Vous pouvez les utiliser comme échantillons de looper à lire par une piste de looper.

Vous pouvez également les utiliser comme échantillons utilisateur pour un son ou un kit de batterie.

Paramètres d'effet total

Le MC-707 est équipé de cinq effets au total.

Les paramètres de ces effets sont enregistrés dans le projet.

5 réverbération

Ajoute de la réverbération au son.

5 Chorus/Retard

Donne de la profondeur et de l'espace au son (Chorus) ou retarde le son à la manière d'un écho (Delay).

5 Compresseur

Compresse les pics forts de la sortie principale, rendant le volume plus cohérent.

5 effets multiples

Vous permet de sélectionner et d'utiliser l'un des divers effets tels que le filtre ou l'overdrive.

5 Égaliseur

Un égaliseur à trois bandes de fréquences (low, mid, high).

ÉCHANTILLON D'UTILISATEUR

Les « échantillons utilisateur » sont des données de forme d'onde qui peuvent être utilisées par un son ou un kit de batterie.

Les fichiers audio enregistrés sur une carte SD peuvent être importés dans un projet.

&Pour en savoir plus, reportez-vous à « Importation de clips (Clip Browser) » (p. 25).

Machine Translated by Google

Opération de base

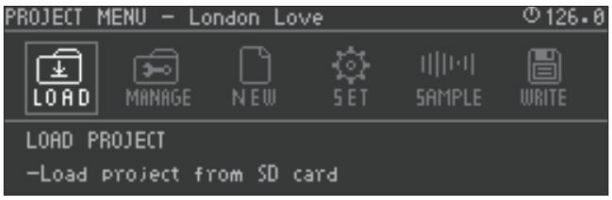
Chargement et lecture d'un projet

Sur la MC-707, les données d'un morceau sont gérées comme une unité appelée « projet ».

Les projets sont enregistrés sur une carte SD. Un projet contient des pistes, des clips, des données de tonalité et des données pour les échantillons utilisés.

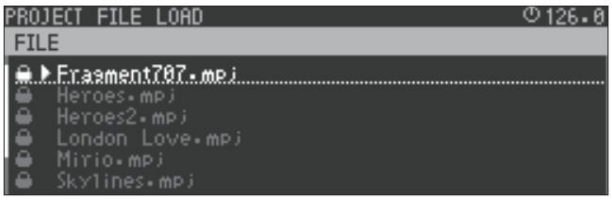
1. Appuyez sur la touche [PROJECT].

   L'écran MENU PROJET apparaît.



2. Utilisez les touches du curseur pour sélectionner « LOAD » , puis appuyez sur la touche [ENTER].

   L'écran PROJECT FILE LOAD apparaît.



3. Utilisez les touches du curseur pour sélectionner un projet, puis appuyez sur le bouton [ENTER].

   Un message de confirmation apparaît.



4. Utilisez les boutons du curseur pour sélectionner « OK » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

   Le projet est chargé depuis la carte SD.

   Si vous décidez d'annuler, utilisez les boutons de curseur [<] [>] pour sélectionner « CANCEL » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

   * Le chargement du projet peut prendre un certain temps.
   * Si le projet a été édité, un message de confirmation apparaît.

   Lorsque le chargement est terminé, vous revenez à l'écran d'accueil.

5. Appuyez sur la touche [START/STOP].

   Le projet joue.

Modification des clips en cours de lecture

1. L'écran ACCUEIL apparaît.



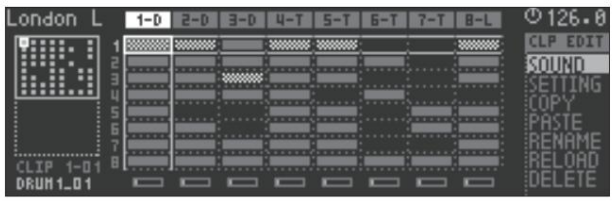
2. Utilisez les touches du curseur pour sélectionner le clip que vous souhaitez jouer.

3. Appuyez sur la touche [ENTER] pour réserver la lecture du clip.

4. Appuyez sur le bouton [START/STOP] pour démarrer la lecture.

Sélection d'un son ou d'un kit de batterie

1. Appuyez sur le bouton [SEL] et sélectionnez une piste de sonorité ou de kit de batterie.



2. Appuyez sur la touche [SON].

   Le navigateur de son apparaît.



3. Utilisez les touches du curseur pour sélectionner « PRESET » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

   Le navigateur PRESET apparaît.



4. Utilisez les touches du curseur pour sélectionner un son.

   Dans le navigateur PRESET, lorsque le bouton PAD MODE [NOTE] est allumé, vous pouvez utiliser les pads pour écouter le son.

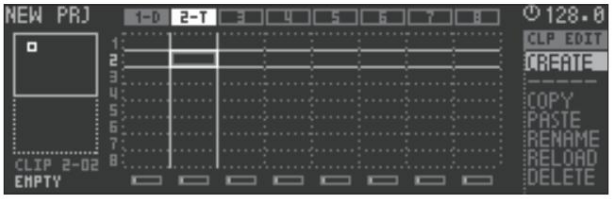
5. Appuyez sur le bouton [ENTER] pour confirmer le son.

   Vous revenez à l'écran d'accueil.

Machine Translated by Google

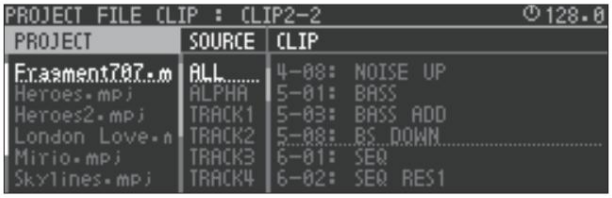
Importation d'un clip

1. Déplacez le curseur sur la position à laquelle vous souhaitez importer un clip.



2. Appuyez sur la touche [CLIP].

Le navigateur de clips affiche les projets qui se trouvent sur la carte SD.



3. Lorsque vous utilisez les boutons du curseur pour sélectionner un projet, les clips qu'il contient s'affichent.



* Les clips du même type que le type de piste de la piste actuellement sélectionnée sont montré.

4. Utilisez les boutons du curseur pour sélectionner le clip que vous souhaitez importer, puis appuyez sur le bouton [ENTER].

Le clip est importé.

L'importation peut prendre un certain temps.

Lorsque l'importation est terminée, vous revenez à l'écran d'accueil.

Machine Translated by Google

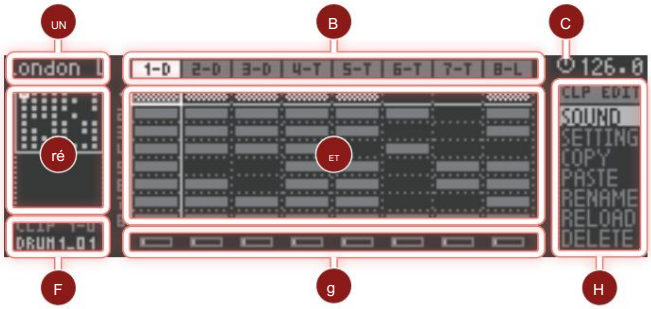
Section de référence

Machine Translated by Google

Écran principal

Écran d'accueil

Lorsque la MC-707 démarre, l'écran d'accueil apparaît.



Dans l'écran d'accueil, vous pouvez lire et éditer des clips.

Si autre chose que l'écran d'accueil s'affiche, appuyez plusieurs fois sur la touche [EXIT] pour accéder à l'écran d'accueil.

A Nom du projet Affiche le nom du projet.

B Nom de la piste (type)

Affiche le numéro et le type de piste.

T : TON

D : ROUTE

L : BOUCLE

C Icône de l'horloge mère

La MC-707 commute les clips en fonction du timing de l'horloge maître (le cercle en haut à droite).

Le tempo est affiché à droite de l'icône.

&Pour en savoir plus, reportez-vous à « Master Clock » (p. 52).

Bar de défilement

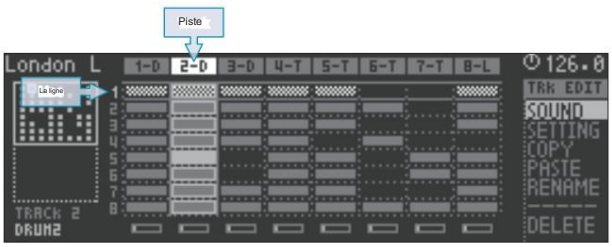
La MC-707 vous permet d'enregistrer 16 clips dans chaque piste.

L'écran de clip affiche jusqu'à huit clips et vous pouvez changer cet affichage en utilisant le bouton [C1] pour faire défiler.

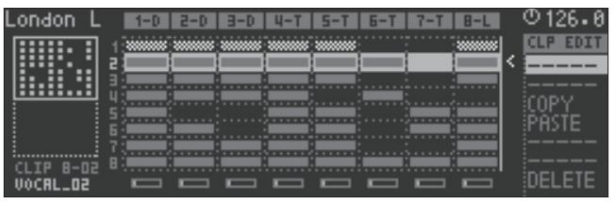
* La barre de défilement affiche une représentation miniature des clips.

E Affichage de clip Répertorie les clips. Utilisez les boutons du curseur pour déplacer le curseur. Vous pouvez utilisez les commandes H pour modifier l'élément sélectionné.

En appuyant sur le bouton du curseur [ ] dans la ligne supérieure de la vue de clip, vous pouvez sélectionner/modifier une piste.



En appuyant sur le bouton du curseur [>] à l'extrême droite de la vue de clip, vous pouvez sélectionner et éditer tous les clips de chaque ligne.



* Les emplacements de la grille qui accueillent les clips sont appelés « emplacements de clip ».

F Numéro de plan, nom de plan

Affiche le numéro de la piste actuelle, le numéro du clip et le clip Nom.

Indicateur de niveau

Affiche le volume de sortie de chaque piste.

Si une réservation d'arrêt (arrêt au prochain aiguillage) se produit dans une voie, cela est affiché avec une superposition de maille.

Commande

Cette zone affiche les commandes pouvant être exécutées pour éditer un clip ou une piste.

&« Édition d'une piste ou d'un clip (bouton [C4]) » (p. 14)

Sélection d'un clip

1. Utilisez les touches du curseur pour déplacer le curseur sur le clip que vous souhaitez lire.
2. Appuyez sur le bouton [ENTRER]

Réserve la lecture du clip.

Si le séquenceur est en train de jouer, la lecture démarre lorsque l'horloge maître indique 12 heures.

Utilisez le bouton [START/STOP] pour lire/arrêter.

Édition d'une piste ou d'un clip (bouton [C4])

La piste ou le clip sélectionné dans la vue de clip peut être édité par la commande sélectionnée par le bouton [C4].

Pour exécuter la commande, appuyez sur le bouton [C4].

Création d'un clip (CRÉER)

1. Sélectionnez un emplacement de clip libre dans une piste de tonalité ou de batterie.

La commande indique "CRÉER".

2. Utilisez le bouton [C4] pour sélectionner « CREATE » , puis appuyez sur le bouton [C4] bouton.

Le clip est créé.

NOTE

Vous pouvez également créer un clip en utilisant le bouton [REC] pour l'enregistrer à nouveau.

Édition du son (SOUND)

Vous pouvez modifier les paramètres du son (échantillon de tonalité, de batterie ou de looper) utilisé par la piste ou le clip.

&Pour en savoir plus, reportez-vous à « Édition de la piste TONE » (p. 41), « Édition de la piste DRUM » (p. 45), « Piste LOOPER » (p. 48).

Modification des paramètres de clip (SETTING)

Vous pouvez modifier les paramètres liés à la manière dont le clip est lu par le séquenceur.

&Pour en savoir plus, reportez-vous à la section « Modification des paramètres d'un clip » (p. 50).

Machine Translated by Google

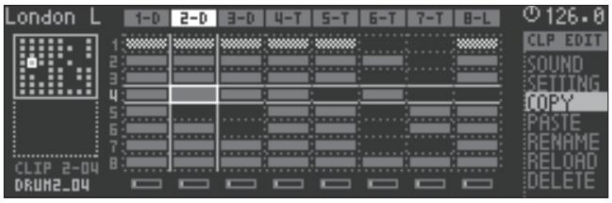
Copier le son ou la phrase d'un clip

(COPIER COLLER)

Voici comment dupliquer les données d'un clip ou d'un son.

Vous pouvez créer une copie complète d'un clip ou dupliquer des lignes individuelles d'un clip.

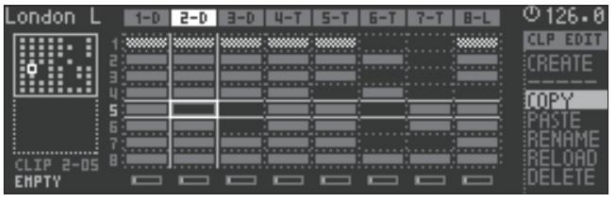
1. Utilisez les touches du curseur pour sélectionner le clip que vous souhaitez copie.



2. Utilisez le bouton [C4] pour sélectionner « COPY » , puis appuyez sur le bouton [C4]. bouton.



3. Utilisez les boutons du curseur pour sélectionner le clip de destination de la copie.



4. Utilisez le bouton [C4] pour sélectionner « PASTE » , puis appuyez sur le bouton [C4]. bouton.



5. Utilisez les boutons de curseur [<] [>] pour sélectionner le contenu qui sera copié, puis appuyez sur le bouton [ENTER].



Opération	Explication
ANNULER	Annule la copie.
DU SON	Copie uniquement le son.
PHRASE	Copie uniquement la phrase.
TOUS	Copie le son et la phrase.

Lorsque la copie est terminée, un message apparaît dans la partie supérieure de l'écran.



* Vous ne pouvez pas écraser un clip sur un clip looper. Supprimez d'abord le clip, puis copiez-le.
* Vous ne pouvez pas copier un clip looper si la mémoire est insuffisante. Supprimez les clips inutiles du looper ou exécutez LOOPER OPTIMIZE (p. 55).

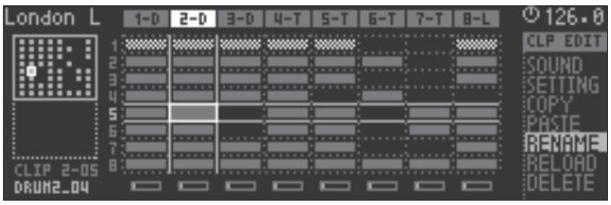
Renommer un clip (RENAME)

Voici comment modifier le nom du plan qui s'affiche en bas à gauche de l'écran d'accueil.

Si vous souhaitez utiliser le clip dans un autre projet (lors de l'importation), il est utilisé comme nom de clip affiché dans le navigateur.

1. Utilisez les touches du curseur pour sélectionner le clip que vous souhaitez Renommer.

2. Utilisez le bouton [C4] pour sélectionner « RENAME » , puis appuyez sur le bouton [C4].



3. Modifiez le nom du plan.



Utilisation de l'unité	Explication
Touches de curseur [<] [>]	Sélectionne le caractère à modifier.
Bouton [C2]	Bascule entre les majuscules, les minuscules, les chiffres et les symboles.
Bouton [C3] Bouton [C4], Bouton [VALUE]	Changez de personnage.
Appuyez sur le bouton [C2]	Insère un espace.
Appuyez sur le bouton [C3]	Supprime un caractère.

4. Pour confirmer le nom du clip, appuyez sur le bouton [ENTER].

Le nom du plan est modifié.

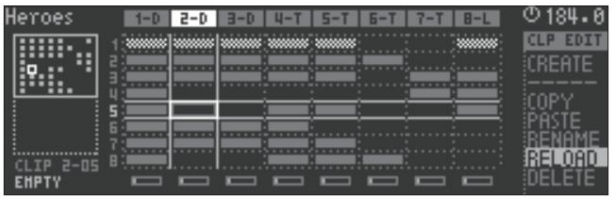
Si vous décidez d'annuler, appuyez sur la touche [EXIT].

Machine Translated by Google

Recharger un clip (RELOAD)

Voici comment récupérer le clip spécifié en le chargeant depuis la carte SD.

1. Utilisez les touches du curseur pour sélectionner le clip que vous souhaitez recharger.
2. Utilisez le bouton [C4] pour sélectionner « RELOAD » , puis appuyez sur le bouton [C4]. bouton.



Un message de confirmation apparaît.

3. Utilisez les boutons de curseur [<] [>] pour sélectionner « OK » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

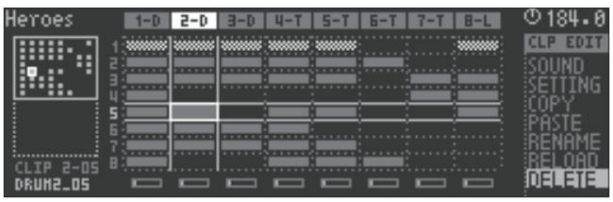
Le clip revient à l'état dans lequel il a été enregistré pour la dernière fois dans le projet.

Si vous décidez d'annuler, utilisez les boutons de curseur [<] [>] pour sélectionner « CANCEL » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

Suppression (SUPPRIMER)

Voici comment supprimer le clip sélectionné.

1. Utilisez les touches du curseur pour sélectionner le clip que vous souhaitez effacer.
2. Utilisez le bouton [C4] pour sélectionner « DELETE » , puis appuyez sur le bouton [C4]. bouton.



Un message de confirmation apparaît.

3. Utilisez les boutons de curseur [<] [>] pour sélectionner « OK » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

Le clip est supprimé.

Si vous décidez d'annuler, utilisez les boutons de curseur [<] [>] pour sélectionner « CANCEL » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

Machine Translated by Google

Opérations du projet

Qu'est-ce qu'un projet ?

Sur la MC-707, les données d'un morceau sont gérées comme une unité appelée « projet ». Les projets sont enregistrés sur la carte SD.

Un projet contient des données pour les pistes, les clips, les sons et les échantillons utilisés.

Si vous souhaitez conserver les résultats de l'édition, enregistrez le projet.

&Pour en savoir plus, reportez-vous à la section « Présentation de la MC-707 » (p. 9).

Charger un projet

Voici comment charger un projet depuis la carte SD.

1. Appuyez sur la touche [PROJECT].



2. Utilisez les boutons de curseur [<] [>] pour sélectionner « LOAD » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

L'écran PROJECT FILE LOAD apparaît.



3. Utilisez les boutons du curseur [ ] [ ] pour sélectionner un fichier de projet.

4. Appuyez sur le bouton [ENTER].

Un message de confirmation apparaît.



5. Utilisez les boutons du curseur [<] [>] pour sélectionner « OK » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

Le projet est chargé.

Si vous décidez d'annuler, utilisez les boutons de curseur [<] [>] pour sélectionner « CANCEL » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

* Si vous avez édité le projet, un message de confirmation apparaît.
* Lorsque vous créez un nouveau projet, tout contenu non enregistré du projet actuellement ouvert projet est perdu.

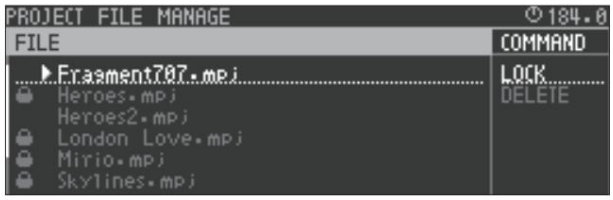
Gestion de projets

Voici comment protéger ou supprimer des fichiers de projet sur la carte SD.

1. Appuyez sur la touche [PROJECT].

2. Utilisez les boutons de curseur [<] [>] pour sélectionner « MANAGE » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

L'écran PROJECT FILE MANAGE apparaît.



* Projets pour lesquels un symbole de cadenas ( ) sont affichés sont protégés et ne peuvent pas être écrasé ou supprimé.

3. Utilisez les boutons du curseur [<] pour sélectionner « FILE » et utilisez les boutons du curseur [ ] [ ] pour sélectionner un fichier de projet.

4. Utilisez le bouton du curseur [>] pour sélectionner « COMMAND », puis touches du curseur [ ] [ ] pour sélectionner une commande.

Commande	Explication
SERRURE	Verrouille le fichier de projet. La suppression ou la sauvegarde par écrasement ne sera pas possible.
OUVRIR	Déverrouille le fichier de projet.
EFFACER	Supprime un fichier de projet déverrouillé.

5. Appuyez sur le bouton [ENTER].

Exécute la commande sélectionnée.

Création d'un nouveau projet

Voici comment créer un nouveau projet.

1. Appuyez sur la touche [PROJECT].

2. Utilisez les boutons de curseur [<] [>] pour sélectionner « NEW » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

Un message de confirmation apparaît.



* Si le projet a été édité, un message de confirmation apparaît.
* Lorsque vous créez un nouveau projet, tout contenu non enregistré du projet actuellement ouvert projet est perdu.

3. Utilisez les boutons de curseur [<] [>] pour sélectionner « OK » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

Si vous décidez d'annuler, utilisez les boutons de curseur [<] [>] pour sélectionner « CANCEL » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

Machine Translated by Google

Définition des paramètres du projet

Voici comment effectuer des réglages tels que le volume du projet et les couleurs d'éclairage des pads.

1. Appuyez sur la touche [PROJECT].
2. Utilisez les boutons du curseur [<] [>] pour sélectionner « SET » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

   L'écran RÉGLAGE DU PROJET apparaît.



3. Utilisez les boutons du curseur [<] [>] pour sélectionner un onglet et utilisez les boutons du curseur [ ] [ ] pour sélectionner le paramètre.
4. Utilisez le bouton [C4] pour modifier la valeur.

Onglet COM

Ici, vous pouvez spécifier le volume, la hauteur de référence et la scène qui est rappelée lorsque le projet est chargé.

Paramètre	Évaluer	Explication
Niveau du projet	0–127	Spécifie le volume du projet global.
Mélodie principale	415,3 Hz à 466,2 Hz	Spécifie la hauteur de référence pour le projet.
Première scène	1–8	Spécifie le numéro de scène qui est rappelé lorsque le projet est chargé.

Onglet ENTRÉE PC

Ici, vous pouvez effectuer des réglages pour l'audio provenant d'un ordinateur connecté par USB au port PC IN.

Paramètre	Évaluer	Explication
Niveau informatique	0–255	Spécifie le niveau d'entrée du port USB PC IN.
Casserole PC	L128–127R	Spécifie le panoramique du port USB PC IN.

Onglet COULEUR

Ici, vous pouvez spécifier la couleur de chaque mode de pad.

&Pour en savoir plus, reportez-vous à la section « Opérations sur les pads (PAD MODE) » (p. 22).

Paramètre	Évaluer	Explication
Couleur des notes de pad	*1	Spécifie la couleur des pads utilisés pour les performances PAD MODE NOTE.
PAD OCT Couleur		Spécifie la couleur des pads utilisés pour l'octave PAD MODE NOTE.
Lire la couleur du clip		Spécifie la couleur des pads pendant la lecture d'un clip pour PAD MODE CLIP.
Restez Clip Couleur		Spécifie la couleur des pads lorsqu'un clip est arrêté pour PAD MODE CLIP.
Arrêter la couleur du clip		Spécifie la couleur des pads qui démarrent/arrêtent une piste pour PAD MODE MUTE.
Couleur du pavé muet		Spécifie la couleur des pads qui assourdissent une piste pour PAD MODE MUTE.

*1 ORANGE, JAUNE, VERT, BLEU, VIOLET, ROSE, BLANC, BLEU CIEL, P.JAUNE, P.BLEU, P.ROSE, L.ROUGE, L.ORANGE, L.JAUNE, L.VERT, P.VERT, L.BLEU CIEL, L.BLEU, L.VIOLET

Onglet RÉSERVE VOCALE

Paramètre	Évaluer	Explication
PISTE 1–8	0–10	Spécifie comment les ressources de polyphonie sont allouées à chaque sonorité/piste de batterie. La piste est prioritaire pour le nombre de voix spécifié. * Le nombre de voix utilisées diffère selon le son.

Machine Translated by Google

Gestion des échantillons chargés dans un projet

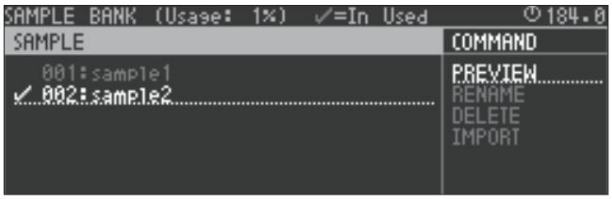
(Banque d'échantillons)

Voici comment gérer les échantillons chargés dans un projet.

1. Appuyez sur la touche [PROJECT].

2. Utilisez les boutons de curseur [<] [>] pour sélectionner « SAMPLE » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

   L'écran SAMPLE BANK apparaît.



* Même si vous supprimez un clip ou une piste, les échantillons utilisés par le son seront conservés.
* Les échantillons cochés sont utilisés par les sons du projet.
* Les échantillons sans coche ne sont utilisés par aucun son.

3. Utilisez la touche de curseur [<] pour sélectionner « SAMPLE » et utilisez la

   les boutons du curseur [ ] [ ] pour sélectionner un échantillon.

4. Utilisez le bouton du curseur [>] pour sélectionner « COMMAND », puis

   touches du curseur [ ] [ ] pour sélectionner une commande.

Commande	Explication
APERÇU	Auditionne le son.
RENOMMER	Renomme l'échantillon.
EFFACER	Supprime l'échantillon.
IMPORTER	Importe un échantillon depuis la carte SD.

5. Appuyez sur le bouton [ENTER].

   Exécute la commande sélectionnée.

Enregistrer un projet

Voici comment enregistrer le projet sur la carte SD.

1. Appuyez sur la touche [PROJECT].

NOTE

Vous pouvez également enregistrer en maintenant enfoncé le bouton [SHIFT] et en appuyant sur le bouton [FUNC].

2. Utilisez les boutons de curseur [<] [>] pour sélectionner « WRITE » , puis

   appuyez sur le bouton [ENTER].

   L'écran NOM DU PROJET apparaît.



3. Utilisez les boutons du curseur pour modifier le nom du projet.

Utilisation de l'unité	Explication
Touches de curseur [<] [>]	Sélectionne le caractère à modifier.
Bouton [C2]	Bascule entre les majuscules, les minuscules, les chiffres et les symboles.
Bouton [C3] Bouton [C4], Bouton [VALUE]	Changez de personnage.
Appuyez sur le bouton [C2]	Insère un espace.
Appuyez sur le bouton [C3]	Supprime un caractère.

4. Appuyez sur le bouton [ENTER].

   Un message de confirmation apparaît.

5. Utilisez les boutons du curseur [<] [>] pour sélectionner « OK » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

   Si vous décidez d'annuler, utilisez les boutons de curseur [<] [>] pour sélectionner « CANCEL » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

* S'il existe un projet du même nom, il est écrasé.
* Les projets avec un symbole de cadenas sont verrouillés et ne peuvent pas être écrasés.
* S'il n'y a pas de projet du même nom, le projet est enregistré en tant que nouveau projet.

Machine Translated by Google

Suivi des opérations

Créer une piste

La MC-707 a quatre types de pistes : TONE, DRUM, DRUM + COMP et LOOPER.

Jusqu'à huit types de pistes peuvent être combinés librement dans chaque piste.

Selon le type de piste, il y a un nombre maximum qui peut être utilisé simultanément.

1. Appuyez sur le bouton [SEL] d'une piste vide.

   L'écran TRACK TYPE SELECT apparaît.



2. Utilisez les boutons du curseur [<] [>] pour sélectionner le type, puis appuyez sur le bouton [ENTER].

   La piste est créée et vous revenez à l'écran d'accueil.

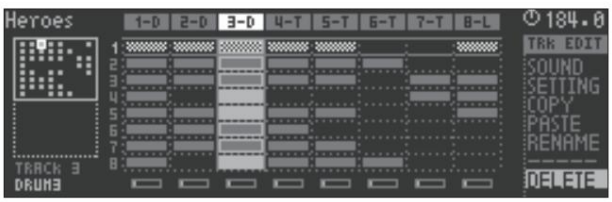
Type de piste	Explication
TON	Il s'agit d'un moteur sonore de synthétiseur. Il peut également être utilisé comme échantillonneur pitché.
TAMBOURINER	Il s'agit d'un moteur de son de batterie. Il peut également être utilisé comme sampler.
TAMBOUR + COMP	Il s'agit d'un moteur de son de batterie avec compresseur (maximum une piste). Si cette piste est utilisée, les pistes du looper sont limitées à cinq.
BOUCLEUSE	Il s'agit d'un looper d'échantillonnage qui prend en charge l'étirement temporel. Il prend en charge le chargement d'échantillons à partir d'une carte SD et l'enregistrement à partir d'une entrée externe ou d'une piste. (Un maximum de cinq pistes de looper peut être utilisé si le projet utilise une piste DRUM + COMP ; sinon, un maximum de huit pistes de looper peut être utilisé.)

Changer une piste en un type différent

Pour changer le type d'une piste, supprimez la piste puis créez une nouvelle piste.

1. Dans l'écran d'accueil, appuyez plusieurs fois sur le bouton du curseur [ ].
   fois pour sélectionner la piste entière.

2. Utilisez les boutons du curseur [<] [>] pour sélectionner la piste que vous voulez changer.



3. Tournez le bouton [C4] pour sélectionner « DELETE » , puis appuyez sur le bouton [C4].

   Un message de confirmation apparaît.

4. Utilisez les boutons du curseur [<] [>] pour sélectionner « OK » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

   La piste est supprimée.

   Si vous décidez d'annuler, utilisez les boutons de curseur [<] [>] pour sélectionner « CANCEL » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

NOTE

Vous pouvez également exécuter en appuyant à nouveau sur le bouton [C4].

5. Après avoir sélectionné la piste que vous souhaitez supprimer, appuyez sur la touche [ENTER].

   L'écran TRACK TYPE SELECT apparaît.



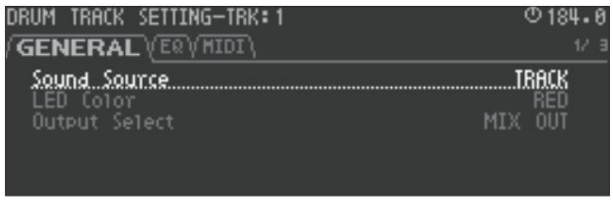
6. Utilisez les boutons du curseur [<] [>] pour sélectionner le type, puis appuyez sur le bouton [ENTER].

   La piste est créée et vous revenez à l'écran d'accueil.

Définition des paramètres de piste

1. Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [SEL] de la piste pour laquelle vous souhaitez effectuer des réglages.

   L'écran de réglage apparaît.



2. Utilisez les boutons du curseur [<] [>] pour sélectionner un onglet et utilisez les touches du curseur [ ] [ ] pour sélectionner un paramètre.

3. Utilisez le bouton [C4] pour modifier la valeur.

Onglet GÉNÉRAL

Paramètre	Évaluer	Explication
Source sonore	PISTE, AGRAFE	Spécifie si le son de la piste utilise les paramètres de la piste ou du clip. * S'il s'agit de TRACK, tous les sons utilisés dans le même piste sera en commun. * S'il s'agit de CLIP, différents sons peuvent être utilisés pour chaque clip. * Une piste de looper n'a pas ce réglage.
Couleur des DEL	*1	Spécifie la couleur affichée pour le fader de niveau.
Sélection de sortie	MÉLANGER, ATTRIBUER	Spécifie la destination de sortie de la sortie assignable.

*1 ORANGE, JAUNE, VERT, BLEU, VIOLET, ROSE, BLANC, BLEU CIEL, P.JAUNE, P.BLEU, P.ROSE, L.ROUGE, L.ORANGE, L.JAUNE, L.VERT, P.VERT, L.BLEU CIEL, L.BLEU, L.VIOLET

Onglet EQ

Ce sont les paramètres d'égalisation de la piste.

Paramètre	Évaluer	Explication
Commutateur d'égalisation	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive l'égaliseur.
Gain d'entrée de l'égaliseur	-24–+24 [dB]	Ajuste la quantité d'accentuation/atténuation à l'entrée de l'égaliseur.
Égalisation à faible gain	-24–+24 [dB]	Gain de la gamme des basses fréquences.
EQ basse fréquence 20–16000 [Hz]		Fréquence de la gamme basse.
Gain moyen de l'égaliseur	-24–+24 [dB]	Ajuste la quantité d'accentuation/coupure pour la plage de fréquences moyennes.
Fréquence moyenne d'égalisation 20–16000 [Hz]		Spécifie la fréquence centrale de la plage de fréquences moyennes.

Machine Translated by Google

Paramètre	Évaluer	Explication
Q moyen d'égalisation	0,5–16,0	Spécifie la largeur de la fréquence moyenne Portée. Définissez une valeur plus élevée pour Q afin de réduire la plage à affecter.
Gain élevé d'égalisation	-24–+24 [dB]	Gain de la gamme des hautes fréquences.
Égaliseur haute fréquence	20–16000 [Hz]	Fréquence de la gamme haute.

Onglet MIDI

Ici, vous pouvez activer/désactiver la sortie des messages MIDI du séquenceur vers chaque port.

Paramètre	Évaluer	Explication
TX MIDI OUT1	ÉTEINT ALLUMÉ	Active la sortie vers le connecteur MIDI OUT 1 du panneau arrière.
TX MIDI OUT2	ÉTEINT ALLUMÉ	Active la sortie vers le connecteur MIDI OUT 2 du panneau arrière.
Transmission USB MIDI	ÉTEINT ALLUMÉ	Active la sortie vers le port USB du panneau arrière.

Machine Translated by Google

Opérations sur les pads (PAD MODE)

Utilisation du mode muet

Cela vous permet d'utiliser les pads pour couper des pistes ou arrêter/lire des clips.

1. Appuyez sur le bouton [MUTE].

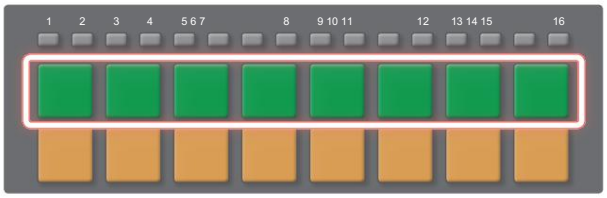
   L'opération passe en mode Muet.

Arrêt/Lecture de pistes (Pads [1]–[8])

1. Appuyez sur un pad [1]–[8].

   Vous pouvez réserver la lecture/l'arrêt indépendamment pour chaque piste.

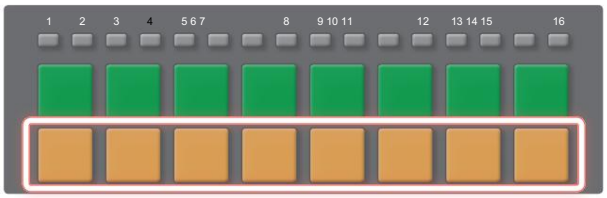
* La lecture et l'arrêt se produisent au moment de l'horloge principale.



Coupure d'une piste (Pads [9]–[16])

1. Appuyez sur un pad [9]–[16].

   La piste est muette. Appuyez à nouveau sur le pad pour rétablir le son.



Changer la couleur d'un pad

&« Réglages du projet » (p. 18)

Utilisation du mode Cue

Cela vous permet d'utiliser les pads pour écouter le contenu de lecture d'un pad via votre casque (PHONES) ou pour arrêter/lire des clips.

1. Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [MUTE].

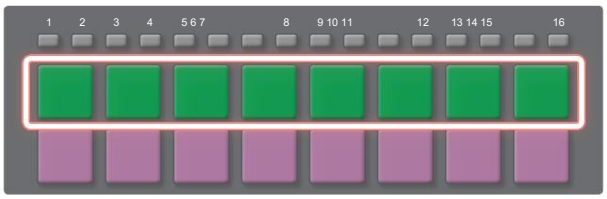
   Le fonctionnement passe en mode Cue.

Arrêt/Lecture de pistes (Pads [1]–[8])

1. Appuyez sur un pad [1]–[8].

   Vous pouvez réserver la lecture/l'arrêt indépendamment pour chaque piste.

* La lecture et l'arrêt se produisent au moment de l'horloge maître.



Utilisation de la fonction Cue (Pads [9]–[16])

1. Appuyez sur un pad [9]–[16].

   La piste est spécifiée pour le repérage. Appuyez à nouveau sur le pad pour effacer.

Changer la couleur d'un pad

&« Réglages du projet » (p. 18)

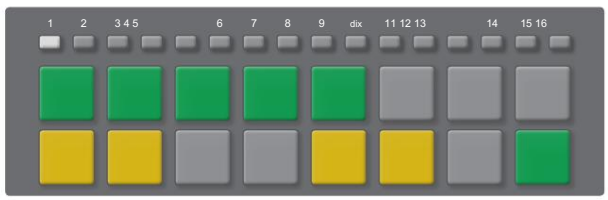
Utilisation du mode Clip

Lorsque vous appuyez sur le bouton PAD MODE CLIP, les pads passent en mode Clip.

Ce mode vous permet d'utiliser les pads pour lire/arrêter des clips.

Changer de clip

Sur les 16 lignes en piste, les pastilles montrent deux lignes adjacentes. Vous pouvez utiliser les touches [1]–[16] pour changer les lignes affichées.



1. Appuyez sur le bouton PAD MODE [CLIP].

   Les pads sont en mode Clip.

   Vous pouvez sélectionner les clips qui sont lus par les pads.

2. Appuyez sur les pads pour sélectionner les clips.

   Les clips sont commutés.

Réglages du mode Clip

Voici comment changer la couleur d'éclairage des pads pour le mode Clip.

1. Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [CLIP].

   L'écran CLIP MODE SETTING apparaît.

Paramètre	Évaluer	Explication
JOUER	*1	Spécifie la couleur des pads dont le clip est en cours de lecture.
ARRÊTER		Spécifie la couleur des pads dont le clip est en cours de lecture.

*1 ORANGE, JAUNE, VERT, BLEU, VIOLET, ROSE, BLANC, BLEU CIEL, P.JAUNE, P.BLEU, P.ROSE, L.ROUGE, L.ORANGE, L.JAUNE, L.VERT, P.VERT, L.BLEU CIEL, L.BLEU, L.VIOLET

Utilisation du mode note

Cela vous permet d'interpréter ou de créer des phrases.

Pour plus de détails sur la façon de créer des phrases, reportez-vous à la section qui explique comment créer des phrases musicales et des mouvements.

1. Appuyez sur la touche [NOTE].

   Les pads passent en mode Note.

Machine Translated by Google

En train de jouer

Piste TONE

Pour une piste TONE, vous pouvez jouer les pads comme un clavier.



[OCT-] [OCT+] : Décaler les octaves.

[REST/TIE] : Utilisez pour créer des phrases.

&Pour en savoir plus, reportez-vous à la section « Enregistrement pas à pas d'une phrase » (p. 28).

Piste BATTERIE

Pour une piste DRUM, vous pouvez utiliser les pads pour faire jouer le kit de batterie ou utiliser les pads avec TR-REC pour créer des phrases.

Dans un kit de batterie, 16 instruments sont affectés aux pads, un instrument à chaque pad.

En appuyant sur les pads, vous pouvez changer le pad que vous éditez.

&Pour en savoir plus, reportez-vous à la section « Édition de la piste DRUM » (p. 45).

NOTE

En maintenant enfoncé le bouton [NOTE] et en appuyant sur un pad, vous pouvez changer de pad sans produire de note.

Piste LOOPER

Pour une piste LOOPER, vous pouvez utiliser les pads pour modifier la hauteur de l'échantillon lu.

Vous pouvez utiliser les boutons [OCT-] [OCT+] pour décaler la hauteur dans une plage de -2–+2 octaves.

PAD DE BATTERIE MUTE

Pour une piste DRUM, vous pouvez couper des pads individuels.

1. Maintenez enfoncé le bouton [MUTE] et appuyez sur le pad.

Le clip de ce pad est coupé.

NOTE

Vous pouvez combiner cela avec une copie du clip et l'utiliser comme une fonction pratique pour créer une variation du kit de batterie.

Réglages du mode note

1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [NOTE].

L'écran NOTE MODE SETTING apparaît.

Onglet PAD

Ce sont des paramètres liés aux performances des pads.

Paramètre	Évaluer	Explication
OCTAVE	-5–+5	Spécifie l'octave pour la performance des pads.
TRANSPOSER	-6–+6	Spécifie la transposition de la clé pour la performance des pads.
COUSSIN DE VOILE	LINÉAIRE, EXP, JOURNAL, FIX10-127	Spécifie la sensibilité à la vélocité des pads. Vous pouvez également spécifier une valeur fixe.

Onglet TR-REC

Paramètre	Évaluer	Explication
RAPIDITÉ	1–127	Spécifie la vélocité lors de l'utilisation de TR-REC pour entrer une piste de batterie. 1–127

Onglet COULEUR

Paramètre	Évaluer	Explication
TAMPON OCTAVE	*1	Spécifiez la couleur des pads utilisés pour la performance (PAD) et pour l'octave (OCTAVE).

*1 ORANGE, JAUNE, VERT, BLEU, VIOLET, ROSE, BLANC, BLEU CIEL, P.JAUNE, P.BLEU, P.ROSE, L.ROUGE, L.ORANGE, L.JAUNE, L.VERT, P.VERT, L.BLEU CIEL, L.BLEU, L.VIOLET

Utilisation du mode Accord

Vous pouvez assigner des accords aux pads et les jouer.

* Le mode Chord est utilisé pour une piste TONE.

1. Dans une piste TONE, appuyez sur le bouton [CHORD].

Les pads passent en mode Chord.

En train de jouer



[OCT-] [OCT+] : Décaler l'octave.

[REST/TIE] : utilisé pour entrer une phrase musicale.

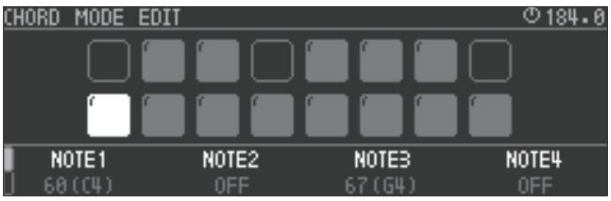
&Pour en savoir plus, reportez-vous à la section « Enregistrement pas à pas d'une phrase » (p. 28).

Édition d'un accord

1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [CHORD] bouton.

L'écran CHORD MODE EDIT apparaît.

Ici, vous pouvez spécifier l'accord.



Sélection d'un pad

Utilisez les boutons du curseur pour vous déplacer.

Vous pouvez également frapper un pad pour le spécifier.

Machine Translated by Google

Spécification d'un accord

1. Utilisez les boutons [C1]–[C4] pour modifier la valeur.

Tourner un bouton : 1 (C-1)–127 (G9)

Appuyer sur un bouton : allumer/éteindre

* Pour basculer entre les pages d'édition de paramètres, appuyez sur la touche [FUNC].

Paramètre	Évaluer	Explication
REMARQUE1–4	DÉSACTIVÉ, 1 (C-1) –127 (G9)	Spécifiez les notes dans l'accord.
COULEUR	*1	Spécifie la couleur du pad.

*1 ORANGE, JAUNE, VERT, BLEU, VIOLET, ROSE, BLANC, BLEU CIEL, P.JAUNE, P.BLEU, P.ROSE, L.ROUGE, L.ORANGE, L.JAUNE, L.VERT, P.VERT, L.BLEU CIEL, L.BLEU, L.VIOLET

Copie de l'accord sélectionné

1. Maintenez enfoncé le bouton [FUNC] et appuyez sur le curseur [ ] ∧ bouton.

Ceci spécifie la source de copie d'accord.

2. Maintenez enfoncé le bouton [FUNC] et appuyez sur le curseur [ ] ∨ bouton.

L'accord est collé.

Mode diffusion

Vous pouvez utiliser les pads pour appliquer Scatter et modifier l'effet.

1. Appuyez sur la touche [SCATTER].

Le mode diffusion est sélectionné.

Utilisation des pads pour appliquer l'effet

1. Appuyez sur un pad.



L'effet est appliqué tant que vous maintenez le pad enfoncé.

L'effet diffère pour chaque pad.

Lorsque vous retirez votre main du pad, il revient au Etat.

Utilisation du bouton [SCATTER] pour appliquer le Effet

1. En mode Scatter, appuyez sur le bouton [SCATTER].

Le mode pas à pas est sélectionné.

Pendant que vous maintenez la touche [SCATTER] enfoncée, les effets spécifiés pour les pas sont appliqués consécutivement, en commençant par le premier (mode momentané).

Vous pouvez également faire en sorte que l'effet continue même après avoir relâché le bouton (mode alternatif).

&Pour en savoir plus, reportez-vous à la section « DIFFUSION » (p. 38).

Enregistrement d'effets par étapes

1. Maintenez enfoncé un bouton de pas [1]–[16] et appuyez sur un pad [1]–[16].

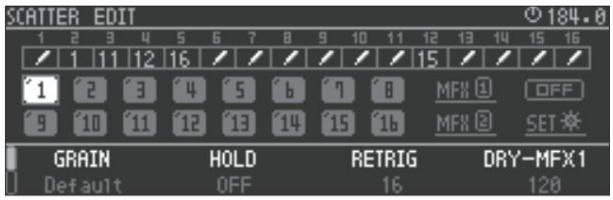
L'effet du pad spécifié est affecté au pas spécifié.

En plus d'assigner des pads aux pas, vous pouvez aussi assigner à chaque pas son propre effet.

&Pour en savoir plus, reportez-vous à la section « DIFFUSION » (p. 38).

Définition des paramètres de dispersion

1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [SCATTER].



&Pour en savoir plus, reportez-vous à la section « DIFFUSION » (p. 38).

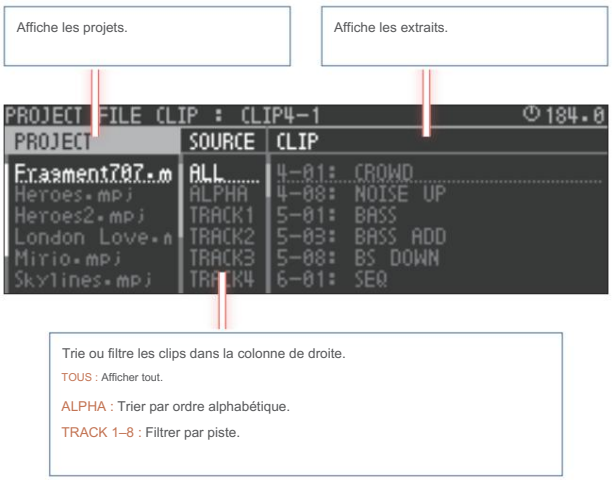
Machine Translated by Google

Importation de clips (Navigateur de clips)

Le navigateur de clips vous permet d'importer des clips à partir d'un projet enregistré sur la carte SD.

1. Dans l'écran d'accueil, utilisez les touches du curseur pour sélectionner le clip slot dans lequel vous souhaitez importer un clip.
2. Appuyez sur la touche [CLIP].

   L'écran PROJECT FILE CLIP (navigateur de clips) apparaît.



3. Sélectionnez un clip.

   Utilisez les touches du curseur pour vous déplacer entre les éléments (PROJECT, SOURCE, CLIP).

4. Appuyez sur le bouton [ENTER].

   Le clip est importé et vous revenez à l'écran d'accueil.

NOTE

- Vous ne pouvez pas importer un clip d'un type de piste différent.
- Si vous souhaitez utiliser le son du clip source d'importation dans une piste de tonalité ou de batterie, spécifiez le mode de piste sur Clip.

  &Pour en savoir plus, reportez-vous à « Réglages des pistes » (p. 25).

Machine Translated by Google

Sélection de sons (navigateur de sons)

Le navigateur de sons vous permet de charger des sons ou des fichiers d'échantillons dans un projet.

Charger un son prédéfini

Voici comment les sons internes de l'unité MC-707 peuvent être chargés dans un projet.

1. Utilisez les boutons [SEL] pour sélectionner la piste dont vous souhaitez modifier le son.

   Si vous êtes en mode Clip, sélectionnez un clip.

2. Appuyez sur la touche [SON].

   L'écran du menu apparaît.

3. Utilisez les touches du curseur pour sélectionner "PRESET", puis appuyez sur le bouton [ENTER].

   Vous pouvez maintenant utiliser le navigateur de sons.



4. Sélectionnez un son.

   Utilisez les touches du curseur pour passer à un élément (CATEGORY/BANK, FILTER, TONE/DRUM).

5. Appuyez sur le bouton [ENTER].

   Le son est importé et vous revenez à l'écran d'accueil.

* Si SOUND SOURCE est en mode Clip, le clip sélectionné doit être le jouer le clip afin qu'il soit auditionné.

Chargement à partir d'un projet sur la carte SD

Voici comment charger un son (tonalité, batterie, instrument) ou un échantillon (looper) à partir d'un projet enregistré sur la carte SD.

1. Utilisez les boutons [SEL] pour sélectionner la piste dont vous souhaitez modifier le son.

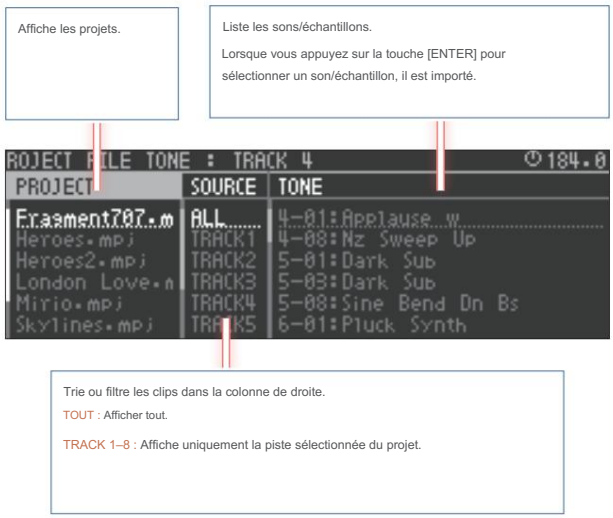
   Si vous êtes en mode Clip, sélectionnez un clip.

2. Appuyez sur la touche [SON].

   L'écran du menu apparaît.

3. Utilisez les touches du curseur pour sélectionner "PROJECT", puis appuyez sur le bouton [ENTER].

   Vous pouvez maintenant utiliser le navigateur de sons.



4. Utilisez les touches du curseur pour sélectionner un son.

   Utilisez les boutons du curseur [<] [>] pour passer à un élément (PROJECT, SOURCE, TONE/DRUM/LOOP).

5. Appuyez sur le bouton [ENTER].

   Le son est importé et vous revenez à l'écran d'accueil.

Chargement d'échantillons depuis la carte SD

Voici comment vous pouvez charger des échantillons qui sont sauvegardés sur la carte SD.

* Les échantillons que vous souhaitez charger doivent être placés dans la ROLAND/GROOVEBOX/ dossier SAMPLE de la carte SD.

1. Utilisez les boutons [SEL] pour sélectionner la piste dans laquelle vous souhaitez charger l'échantillon.

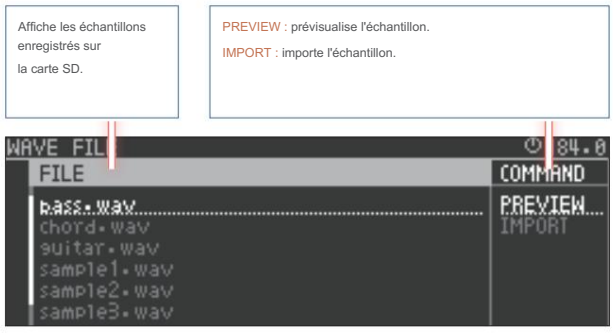
   Si vous êtes en mode Clip, sélectionnez un clip.

2. Appuyez sur la touche [SON].

   L'écran du menu apparaît.

3. Utilisez les touches du curseur pour sélectionner « WAVE FILE » et appuyez sur la touche [ENTER].

   Vous pouvez maintenant utiliser le navigateur de sons.



4. Utilisez les touches du curseur pour sélectionner un échantillon.

   Utilisez les boutons du curseur [<] [>] pour accéder à un élément (FILE, COMMAND).

5. Appuyez sur le bouton [ENTER].

   Le contenu affiché dans COMMAND est exécuté.

Machine Translated by Google

Le contenu pouvant être chargé dépend du type de piste

	TON Piste	Piste DRUM (kit)	Piste DRUM (INST)	BOUCLEUSE Piste
Charger un son préréglé (PRESET) (		(	(	
Charger un son d'un projet sur la carte SD (PROJECT)	(	(	(	
Charger un échantillon d'un projet sur la carte SD (PROJECT)				(
Chargement d'un exemple de fichier à partir du Carte SD (FICHIER WAVE)	(		(	(

Machine Translated by Google

Enregistrement pas à pas d'une phrase

Lorsque les pads sont en mode Note, vous pouvez utiliser les boutons de pas et les pads pour enregistrer pas à pas des phrases.

Vous allez créer un motif en spécifiant les pas auxquels chaque pad sonnera.

Piste de tonalité

1. Appuyez sur le bouton PAD MODE [NOTE].

   Les pads sont en mode Note.

2. Utilisez les boutons de pas pour sélectionner le pas que vous

   contribution.

   Ce pas est sélectionné pour l'édition et le bouton de pas clignote.

   * Les mesures actuellement affichées sont indiquées par les LED MEASURE dans

   en bas à gauche.

   Vous pouvez utiliser les boutons MEASURE [<] [>] pour vous déplacer entre les mesures.

3. Appuyez sur les pads (touches) pour entrer des notes.

   Le pad que vous saisissez est allumé.

   Si l'écran EDIT est également affiché, l'écran affiche les notes saisies.

4. Répétez les étapes 2–3.

5. Appuyez sur le bouton [EXIT] lorsque vous avez terminé l'édition.

   Vous pouvez également arrêter l'édition en appuyant à nouveau sur le bouton de pas actuellement sélectionné.

Saisie rapide

1. Appuyez sur le bouton PAD MODE [NOTE].

   Les pads sont en mode Note.

2. Maintenez enfoncé le bouton du pas que vous souhaitez saisir et appuyez sur un pad (touche) pour saisir une note.

Saisie d'une longue note (saisie d'une liaison)

1. Appuyez sur le bouton PAD MODE [NOTE].

   Les pads sont en mode Note.

2. Utilisez les boutons de pas pour sélectionner le pas que vous

   contribution.

   Ce pas est sélectionné pour l'édition et le bouton de pas clignote.

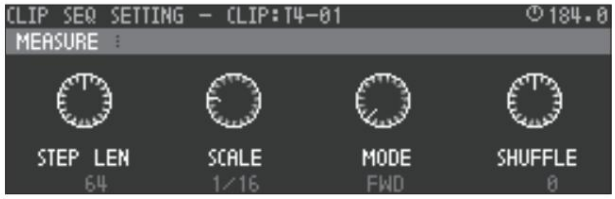
3. Maintenez un pad (touche) enfoncé et appuyez sur le bouton [REST/TIE] du pad.

   Une égalité est entrée pour la hauteur spécifiée.

Modification des paramètres de mesure

1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton MEASURE [<] [>] bouton.

   L'écran MEASURE EDIT apparaît.



   Dans l'écran MEASURE EDIT, vous pouvez effectuer des réglages pour le

   Remarques.

Paramètre	Évaluer	Explication
ÉTAPE LEN	1–128	Spécifie la longueur du clip.
ESCALADER	1/8, 1/16, 1/32, 1/4T, 1/8T, 1/16T	Spécifie la résolution du clip. 1/8 : croches 1/16 : doubles croches 1/32 : triples croches 1/4T : triolets de noires 1/8T : triolets de huit notes 1/16T : triolets de doubles croches
MODE	TA, TOUR, AV + AR, INV, RND	Spécifie comment le clip sera lu. FWD : lecture vers l'avant à partir du premier pas. REV : Joue à l'envers à partir du dernier pas. FWD+REV : Lecture vers l'avant à partir du premier pas, puis lecture vers l'arrière à partir du dernier pas. INV : Joue les notes paires et impaires inversées. RND : jouer au hasard.
MÉLANGER	-50–+50	Spécifie la quantité de shuffle (rebond).

Dupliquer une mesure (Dupliquer)

1. Maintenez enfoncé le bouton [FUNC] et appuyez sur le bouton MEASURE [>] bouton.

   La mesure courante est dupliquée.

Avancement automatique de l'étape pendant

Entrée (mode d'entrée pas à pas)

Le mode de saisie pas à pas passe automatiquement au pas suivant chaque fois que vous appuyez et relâchez un pad. C'est un moyen pratique d'entrer rapidement un motif d'arpège.

1. Maintenez enfoncé le bouton [REC] et appuyez sur le bouton de pas.

   Vous êtes en mode de saisie pas à pas.

2. Appuyez sur un pad (touche) pour saisir une note.

   Lorsque vous relâchez le pad, le pas avance.

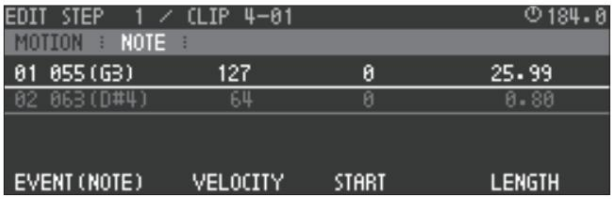
   * En appuyant sur la touche [REST/TIE], vous pouvez avancer le pas sans entrer de pas.

Machine Translated by Google

Édition des notes de chaque étape

1. Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton de pas.

L'écran STEP EDIT apparaît.



Les notes du pas sélectionné sont affichées.

2. Utilisez le curseur pour sélectionner la note que vous souhaitez éditer.

Onglet REMARQUE

Bouton	Explication
Bouton [C1]	ÉVÉNEMENT (REMARQUE) Spécifie la note.
Bouton [C2]	RAPIDITÉ Règle la vélocité.
Bouton [C3]	DÉBUT Règle le timing de début de la note.
Bouton [C4]	LONGUEUR Spécifie la longueur de la note. Si la même note existe à la distance à laquelle la note a été prolongée, elle ne peut pas être prolongée davantage.

Onglet MOUVEMENT

Ici, vous pouvez effectuer les réglages liés au mouvement.

Paramètre	Évaluer	Explication
FILTRE	ARRÊT, 0–127	Réglez la valeur de mouvement pour chaque bouton.
CONTRE		
Effets		

&Pour plus de détails, reportez-vous à « Enregistrement du mouvement du bouton par pas (MOUVEMENT) » (p. 34).

Machine Translated by Google

Piste de batterie : TR-REC

1. Appuyez sur le bouton PAD MODE [NOTE].

   Le mode Pad est réglé sur le mode Note.

2. Appuyez sur un pad (touche) pour sélectionner le pad que vous souhaitez éditer.

   Le pad sélectionné est allumé et vous pouvez maintenant utiliser les boutons de pas pour éditer les notes du pad sélectionné.

3. Appuyez sur les boutons de pas correspondant aux pas pour lesquels vous souhaitez saisir des notes.

   Les notes sont saisies.

   Si l'écran EDIT est également affiché, l'écran affiche les notes que vous saisissez.

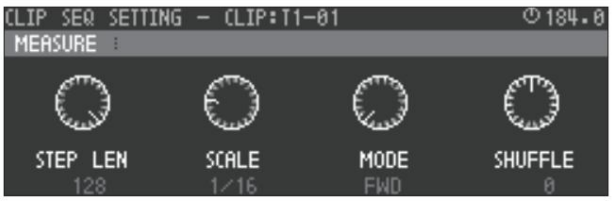
4. Répétez les étapes 2–3.

Augmenter les mesures

Ici, vous pouvez effectuer des réglages pour les notes du clip.

1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton MEASURE [<] [>] boutons.

   L'écran CLIP SEQ SETTING: MEASURE apparaît.



Modification des étapes

1. Appuyez sur un pad pour sélectionner le pad que vous souhaitez éditer.

2. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur un bouton de pas.

   L'écran EDIT STEP apparaît.

3. Utilisez les touches du curseur pour changer d'onglet et utilisez les touches [C1]–[C4] boutons pour éditer les paramètres.



Languette	Paramètre	Explication/Contrôleur
Onglet MOUVEMENT		Ici, vous pouvez effectuer les réglages liés au mouvement. &Pour plus de détails, reportez-vous à « Enregistrement du mouvement du bouton par pas (MOUVEMENT) » (p. 34).
	FILTRE	Réglez la valeur de mouvement de chaque bouton.
	CONTRE	ARRÊT, 0–127
	Effets	

Languette	Paramètre	Explication/Contrôleur
Onglet NOTE (1/2)	BIEN	Règle la vélocité. Bouton [C1]
	DÉBUT	Ajuste la synchronisation à laquelle la note de début commence. Bouton [C2]
	METTRE EN SOURDINE	Ajuste la probabilité qu'une note muette retentisse. Bouton [C3]
	SOUS-ÉTAPE	Spécifie une sous-étape. Bouton [C4]
Onglet REMARQUE (2/2)	FINIR	Spécifie le timing de fin de la note de fin. Bouton [C1]

* En maintenant enfoncé le bouton [CLEAR] et en appuyant sur le bouton de pas actuellement sélectionné, vous pouvez supprimer une note.

Pavé tactile muet

Voici comment spécifier l'assourdissement des pads de batterie pour chaque piste.

Cette fonction est utile lors d'une performance en direct lorsque vous souhaitez ajouter du développement à votre morceau en insérant et en retirant des pads.

1. Tout en maintenant enfoncé le bouton [SEL] d'une piste de batterie, le pad que vous voulez couper.

   Le pad que vous avez spécifié est coupé.

   Ce paramètre s'applique à la piste et est conservé même si vous changez de clip.

2. Encore une fois, maintenez le bouton [SEL] enfoncé et appuyez sur le pad.

   La mise en sourdine est effacée.

* Ceci est également disponible si les pads sont réglés sur autre chose que le mode Note.

Clip Pad Muet

Voici comment spécifier l'assourdissement du pad de batterie pour chaque clip.

En insérant ou en supprimant des parties, vous pouvez créer des variations supplémentaires d'un motif de batterie.

1. Appuyez sur le bouton PAD MODE [NOTE].

   Les pads sont en mode Note.

2. Tout en maintenant enfoncé le bouton [MUTE], appuyez sur le pad vous voulez couper le son.

   Le pad spécifié est coupé.

Machine Translated by Google

Spécification de la dernière étape et de la première étape

Spécification de la dernière étape

En spécifiant le dernier pas, vous pouvez faire jouer un pas intermédiaire comme dernier pas.

1. Appuyez sur le bouton PAD MODE [NOTE].

   Les pads sont en mode Note.

2. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton MOTION [REC] bouton.

   Le mode de réglage par étapes est sélectionné.

3. Appuyez sur le bouton de pas que vous souhaitez spécifier comme dernier Étape.

   Le dernier pas est spécifié et la région de lecture s'allume en vert.

   Si vous appuyez à nouveau sur le même bouton de pas, le réglage est annulé.

4. Appuyez sur la touche MOTION [REC].

   Vous quittez le mode Step Setting.

Spécification de la première étape

En spécifiant le premier pas, vous pouvez faire jouer un pas intermédiaire comme premier pas.

1. Appuyez sur le bouton PAD MODE [NOTE].

   Les pads sont en mode Note.

2. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton MOTION [REC] bouton.

   Le mode de réglage par étapes est sélectionné.

3. Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton de pas que vous souhaitez spécifier comme premier pas.

   La première étape est spécifiée ; le premier pas est allumé en orange et la région de lecture est allumée en vert.

   Pour annuler le réglage, maintenez à nouveau la touche [SHIFT] enfoncée et appuyez sur la même touche de pas.

4. Appuyez sur la touche MOTION [REC].

   Vous quittez le mode Step Setting.

Suppression de la première étape et de la dernière étape

1. Appuyez sur le bouton PAD MODE [NOTE].

   Les pads sont en mode Note.

2. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton MOTION [REC] bouton.

   Le mode de réglage par étapes est sélectionné.

3. Appuyez sur le bouton [EFFACER].

   La première étape et la dernière étape sont toutes deux supprimées.

Machine Translated by Google

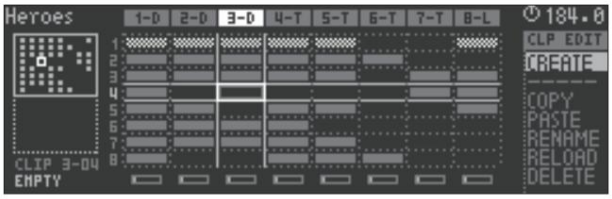
Enregistrement

Vous pouvez enregistrer votre performance ou audio et l'enregistrer sous forme de clips.

Enregistrer une Performance sur un Tone ou Piste de batterie

Création d'un nouveau clip et enregistrement dessus

1. Dans l'écran d'accueil, déplacez le curseur sur un emplacement de clip vide lequel vous souhaitez créer un clip.



2. Utilisez les boutons [MEASURE] pour spécifier la longueur du clip que vous souhaitez enregistrer.

3. Appuyez sur le bouton [REC].

   Un clip est créé à l'emplacement spécifié et l'enregistrement démarre.

   * Si la lecture est arrêtée, appuyez sur la touche [START/STOP] pour démarrer la lecture.

4. Appuyez sur le bouton PAD MODE [NOTE].

   Les pads sont en mode Note.

5. Jouez sur les pads.

6. Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur le bouton [REC].

   L'enregistrement se termine.

NOTE

Vous pouvez également mettre fin à l'enregistrement en déplaçant le clip.

Écraser un clip (Overdub)

Voici comment ajouter des notes à un clip existant.

1. Dans l'écran d'accueil, déplacez le curseur pour sélectionner un clip.

2. Appuyez sur la touche [REC].

   L'enregistrement commence.

   * Si la lecture est arrêtée, appuyez sur la touche [START/STOP] pour démarrer la lecture.

3. Jouez sur les pads.

4. Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur le bouton [REC].

   L'enregistrement se termine.

NOTE

Vous pouvez également mettre fin à l'enregistrement en déplaçant le clip.

Enregistrement audio sur une piste Looper

Création d'un nouveau clip et enregistrement

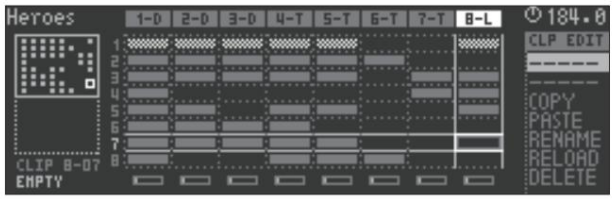
1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [INPUT].

2. Sélectionnez la source audio que vous souhaitez enregistrer.



Source audio vers enregistrer	Explication
EXT	Enregistrez le son à partir des prises EXT IN. Si vous avez appuyé sur le bouton [INPUT] pour l'allumer, tournez la molette [VALUE] pour régler le volume.
PC	Si l'entrée d'un ordinateur connecté par USB est assignée à la prise PC IN de la MC-707, vous pouvez enregistrer à partir de celle-ci. Commutez le port de sortie USB de l'ordinateur sur PC (Ch3-4). * Le port de sortie USB par défaut est MIXOUT.
TRK1-8	Enregistrer à partir d'une piste.
MÉLANGE	Enregistrez le son global. * Si le port de sortie de l'ordinateur est MIX (Ch1-2) et USB Mix Select est POST T-FX, la sortie audio de l'ordinateur n'est pas enregistrée.

3. Dans l'écran d'accueil, déplacez le curseur pour sélectionner le slot de clip que vous souhaitez créer.



NOTE

En mode Clip, vous pouvez utiliser les pads pour le sélectionner.

4. Utilisez les boutons [MEASURE] pour spécifier la longueur du clip.

5. Appuyez sur le bouton [REC].

   L'enregistrement est réservé.

   Au cycle de synchronisation suivant de l'horloge maître, un clip est créé à la position spécifiée et l'enregistrement démarre.

   L'enregistrement se termine lorsque le nombre de mesures spécifié est atteint.

   * Cela ne prend pas en charge l'écrasement du clip.
   * La piste en cours d'enregistrement cesse de produire du son.
   * Si la lecture est arrêtée, appuyez sur la touche [START/STOP] pour démarrer la lecture.
   * Lorsque l'enregistrement se termine, le clip enregistré est lu.

Machine Translated by Google

Quantifier

Deux types de quantification peuvent être appliqués aux pistes de tonalité et aux pistes de batterie.

NOTE

La quantification ne peut pas être appliquée à une piste de looper.

QUANTIFICATION D'ENTREE

Le timing de la performance est corrigé (quantifié) pendant l'enregistrement.

Si ce paramètre est activé, les irrégularités dans la synchronisation de la performance ne sont pas enregistrées.

QUANTIFICATION DU SÉQUENCEUR

Le timing de la performance est corrigé (quantifié) pendant la lecture.

La quantification peut être spécifiée dans une plage de 1 à 100 %.

Ce paramètre est fourni pour chaque clip individuel et également en tant que paramètre principal (commun à tous les clips). Si le réglage du clip et le réglage principal sont différents, le plus grand nombre a priorité.

Activer la quantification pendant l'enregistrement

1. Appuyez sur le bouton [QUANTIZE].

   La quantification est activée/désactivée.

Spécification de la quantification de lecture

1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [QUANTIZE]. bouton.

   L'écran QUANTIZE SETTING apparaît.

NOTE

Vous pouvez également accéder à l'écran QUANTIZE SETTING en appuyant longuement sur la touche [QUANTIZE].



Paramètre	Évaluer	Explication
ENTRÉE-QTZ (QUANTIFICATION D'ENTREE)	ÉTEINT ALLUMÉ	Spécifie si la quantification est appliquée (ON) ou non (OFF) lors de l'enregistrement de la performance. Bouton [C1] * Cela peut également être activé/désactivé en appuyant sur le bouton QUANTIZE.
AGRAFE (QUANTIFICATION DU SÉQUENCEUR)	ARRÊT, 1 à 100 %	Spécifie la force de quantification pour le clip actuellement sélectionné. La quantification est appliquée pendant la lecture. Bouton [C3]
MAÎTRE (QUANTIFICATION DU SÉQUENCEUR)	ARRÊT, 1 à 100 %	Spécifie la force de quantification commune à tous les clips. La quantification est appliquée pendant la lecture. Bouton [C4]

Machine Translated by Google

Enregistrement du mouvement du bouton par étapes (MOTION)

Les mouvements des boutons [FILTER], [MOD] et [FX] (MOTION) peuvent être enregistrés dans un clip.

Activation/désactivation du mouvement

Pour chaque clip, vous pouvez spécifier si Motion est lu.

Si la touche MOTION [ON] est allumée, les mouvements enregistrés (Motion) des boutons [FILTER], [MOD] et [FX] sont lus.

1. Appuyez sur le bouton MOTION [ON] pour l'allumer.

   Le mouvement est lu.

2. Appuyez sur le bouton MOTION [ON] pour l'éteindre.

   La lecture de mouvement se termine.

Enregistrement de mouvement

Lorsque la touche MOTION [REC] est allumée, les mouvements (Motion) des boutons [FILTER], [MOD] et [FX] de chaque piste sont enregistrés dans le pas en cours de lecture.

1. Lisez le clip.

2. Appuyez sur le bouton MOTION [REC] pour l'allumer.

   L'enregistrement de mouvement démarre.

3. Actionnez les boutons [FILTER], [MOD] et [FX].

   Les mouvements des boutons sont enregistrés à chaque pas de chaque piste.

4. Appuyez sur le bouton MOTION [REC] pour l'éteindre.

   L'enregistrement de mouvement se termine.

Suppression d'un mouvement

1. Dans l'écran d'accueil, déplacez le curseur pour sélectionner un clip.

2. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton MOTION [ON].
   bouton.

   Un message de confirmation vous demande si vous souhaitez supprimer le mouvement du clip actuellement sélectionné.

3. Utilisez les boutons du curseur pour sélectionner « OK » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

   La motion est supprimée.

   Si vous décidez d'annuler, choisissez « ANNULER » , puis appuyez sur la touche [ENTER].

Suppression du mouvement d'un bouton spécifique

1. Tout en maintenant enfoncé le bouton MOTION [ON], tournez le bouton dont vous souhaitez supprimer le mouvement.

   Le mouvement du bouton spécifié est supprimé.

Modification du mouvement

Dans l'écran EDIT STEP, vous pouvez modifier le mouvement pour chaque étape.

1. Tout en maintenant enfoncé le bouton [SHIFT], appuyez sur un bouton de pas.

   L'écran EDIT STEP apparaît.

2. Appuyez sur le bouton du curseur [<] pour sélectionner l' onglet « MOUVEMENT » .



3. Utilisez les boutons MEASURE [<] [>] et les boutons de pas pour sélectionner le pas que vous souhaitez modifier.

Paramètre	Évaluer	Explication
FILTRE		
CONTRE	ARRÊT, 0–127	Réglez les valeurs de mouvement de chaque bouton.
Effets		

4. Une fois l'édition terminée, appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir à l'écran d'accueil.

Commutation du mouvement édité ou visualisé par les boutons de pas

Les pas contenant des données de mouvement sont indiqués par le fait que le bouton de pas correspondant est allumé (des données existent) ou éteint (pas de données).

Pour les données de mouvement indiquées par des boutons de pas éclairés, une icône « @ » ou « A » apparaît à gauche du nom du paramètre.



Icône identifiant les données de mouvement indiquées par des boutons de pas éclairés

1. Appuyez sur le bouton PAD MODE [NOTE].

   Les pads sont en mode Note.

2. Tout en maintenant enfoncé le bouton [SHIFT], appuyez sur un bouton de pas.

   L'écran EDIT STEP apparaît.

3. Appuyez sur le bouton du curseur [<] pour sélectionner l' onglet « MOUVEMENT » .

4. Dans l' onglet « MOUVEMENT » , appuyez sur le bouton du curseur [ ].

   L' icône "@" se transforme en "A".

5. Utilisez les boutons du curseur [<] [>] pour sélectionner le mouvement indiqué.

Machine Translated by Google

Suppression d'un mouvement d'une étape

1. Tout en maintenant enfoncé le bouton [SHIFT], appuyez sur un bouton de pas.

   L'écran EDIT STEP apparaît.

2. Appuyez sur le bouton du curseur [<] pour sélectionner l' onglet « MOUVEMENT » .

3. Utilisez les boutons MEASURE [<] [>] et les boutons de pas pour sélectionner le pas dont vous souhaitez supprimer le mouvement.

4. Tout en maintenant le bouton [CLEAR] enfoncé, appuyez sur les boutons [C1]–[C3] boutons.

   La motion est supprimée.

REMARQUE

Si le bouton [REC] est allumé, appuyer sur le bouton [CLEAR] supprime les notes.

NOTE

Vous pouvez également supprimer en tournant les boutons [C1]–[C3] à fond vers la gauche.

5. Une fois l'édition terminée, appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir à l'écran d'accueil.

Saisie d'un mouvement fluide (MOTION DESIGNER)

En utilisant MOTION DESIGNER, vous pouvez entrer des données de mouvement qui changent en douceur dans le temps.

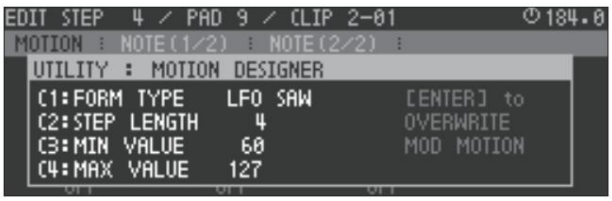
Cette fonction est un moyen pratique de créer des effets tels que le ducking (side-chain).

1. Sélectionnez le mouvement que vous souhaitez modifier.

   &« Commutation du mouvement édité ou visualisé par les boutons de pas » (p. 34)

2. Dans l'écran EDIT STEP, appuyez sur la touche [FUNC].

   L'écran indique « UTILITY : MOTION DESIGNER ».



3. Utilisez les boutons [C1]–[C4] pour régler les paramètres que vous voulez entrer.

Manette	Paramètre	Explication
Bouton [C1]	TYPE DE FORMULAIRE	Sélectionne la forme d'onde du changement variant dans le temps.
Bouton [C2]	LONGUEUR DE PAS	Spécifie le nombre d'étapes du début à la fin.
Bouton [C3]	VALEUR MINI	Spécifie la valeur minimale de la forme d'onde.
Bouton [C4]	VALEUR MAX	Spécifie la valeur maximale de la forme d'onde.

4. Appuyez sur le bouton [ENTER].

   Les valeurs variant dans le temps sont écrites en tant que mouvement pour le bouton spécifié.

5. Une fois l'édition terminée, appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir à l'écran d'accueil.

Machine Translated by Google

Enregistrement et rappel d'une scène

En utilisant la fonction Scène, vous pouvez rappeler une combinaison de clips à lire.

Un projet peut stocker huit scènes.

Rappel d'une scène

Lorsque vous appuyez sur une touche SCENE, une réservation de lecture est effectuée pour la combinaison enregistrée de clips de lecture.

La scène est appliquée au prochain intervalle de temps de l'horloge maître.



* En maintenant la touche [SHIFT] enfoncée et en appuyant sur une touche SCENE [1]–[4], vous pouvez rappeler SCENE 5–8.

Stockage d'une scène

En appuyant longuement sur un bouton SCENE, vous pouvez stocker la combinaison actuelle de clips de lecture.



* En maintenant la touche [SHIFT] enfoncée et en appuyant longuement sur une touche SCENE [1]–[4], vous pouvez mémoriser SCENE 5–8.

Machine Translated by Google

Effets totaux

Le MC-707 est équipé de cinq "effets totaux". Les paramètres de ces effets sont enregistrés dans le projet.

&Pour en savoir plus, reportez-vous à la section « Liste des paramètres » (p. 61).

Réverbération

Ajoute de la réverbération au son.

Refrain/Retard

Donne de la profondeur et de l'espace au son (Chorus) ou retarde le son à la manière d'un écho (Delay).

Effets multiples

Vous permet de sélectionner et d'utiliser l'un des divers effets tels que le filtre ou l'overdrive.

Compresseur

Compresse les pics forts de la sortie principale, rendant le volume plus cohérent.

Égaliseur

Égaliseur à trois bandes de fréquences (basse, moyenne, haute).

Utilisation des boutons [FX PRM] [FX DEPTH] et des Bouton [ON] pour sélectionner la cible de l'opération



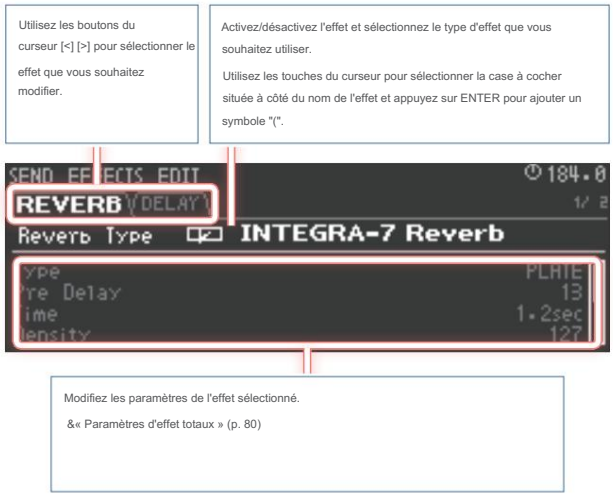
En appuyant sur l'un des boutons [REVERB] [DELAY] [MULTI], vous pouvez changer la cible commandée par les boutons.

Appuyez sur la touche [ON] pour activer/désactiver les effets.

Modification de la réverbération ou du délai

Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [REVERB] [DELAY].

L'écran SEND EFFECTS EDIT apparaît.

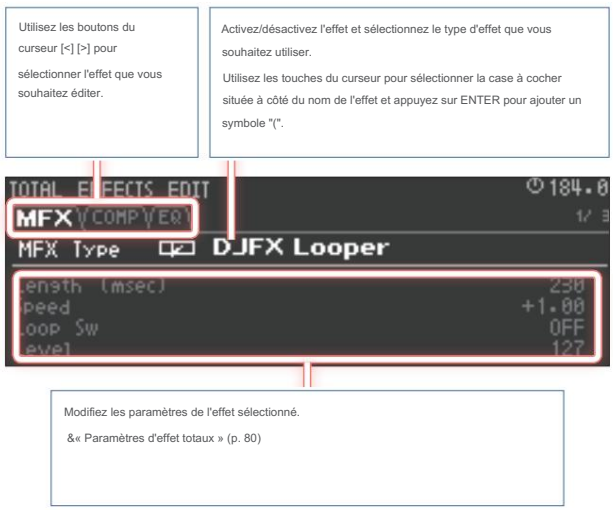


&Pour en savoir plus, reportez-vous à la section « Paramètres de l'ensemble des effets » (p. 80).

Édition MFX/COMP/EQ

1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [MULTI].

L'écran TOTAL EFFECTS EDIT apparaît.



&Pour en savoir plus, reportez-vous à la section « Paramètres de l'ensemble des effets » (p. 80).

Modification des affectations des boutons

Tout en maintenant enfoncé l'un des boutons [REVERB] [DELAY] [MULTI] et en tournant un bouton [FX PRM] [FX DEPTH], vous pouvez modifier le paramètre affecté au bouton.

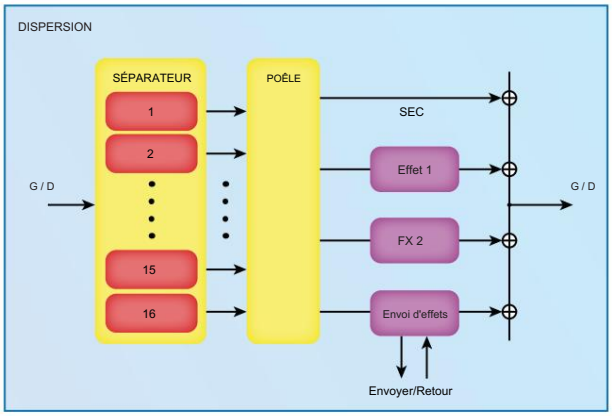
Machine Translated by Google

DISPERSION

"Scatter" ajoute un groove de sensation numérique à la lecture de la boucle en échangeant des étapes individuelles dans la lecture de la boucle et également en changeant la direction de lecture ou la longueur de la porte.

Vous pouvez appliquer l'effet en appuyant sur les pads ou séquencer l'effet et l'appliquer à l'entrée audio.

Flux de signaux



Application de l'effet de dispersion

Utilisation des pads pour appliquer l'effet

En appuyant sur les pads, vous pouvez appliquer l'effet affecté à chaque pad.

1. Appuyez sur le bouton PAD MODE [SCATTER].

   Le bouton [SCATTER] est allumé et les pads sont en mode Scatter.

2. Appuyez sur un pad.

   L'effet de dispersion spécifié pour chaque pad est appliqué.

NOTE

5 Selon les réglages du pad, l'effet est appliqué de l'une des deux manières suivantes : appliqué tant que vous maintenez le pad enfoncé, ou appliqué de manière cyclique.

5 Si SIZE ou HOLD est réglé sur une valeur supérieure à 1, l'effet est appliqué cycliquement uniquement au pas au moment où vous appuyez sur le pad.

Appuyez sur le bouton [SCATTER] pour appliquer le Effet

Vous pouvez appuyer sur la touche [SCATTER] pour appliquer l'effet spécifié pour l'étape.

1. Appuyez sur le bouton PAD MODE [SCATTER].

   Les pads sont en mode Scatter.

2. En mode Scatter, appuyez sur le bouton [SCATTER].

   Le bouton [SCATTER] clignote et l'effet spécifié pour chaque étape est appliqué.

   Mode MOMENTARY : L'effet est appliqué uniquement lorsque vous maintenez le bouton [SCATTER] enfoncé.

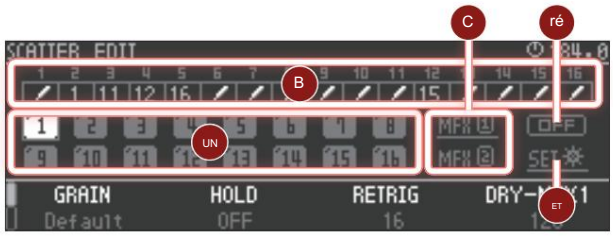
   Mode ALTERNATE : L'effet est activé/désactivé chaque fois que vous appuyez sur le bouton [SCATTER].

&"D STEP MODE SW" (p. 38)

Modification de l'effet de dispersion

1. Maintenez la touche [SHIFT] enfoncée et appuyez sur la touche PAD MODE bouton [DIFFUSION].

   L'écran SCATTER EDIT apparaît.



UN PAD

Vous pouvez utiliser les boutons [C1]–[C4] pour modifier les paramètres affichés en bas de l'écran.

Appuyez sur la touche [FUNC] pour basculer entre les paramètres à modifier.

Paramètre	Évaluer	Explication
GRAIN	Défaut, 1–16	Modifie le grain joué pour chaque pas et le timing auquel il joue.
PRISE	DÉSACTIVÉ, x1–x16	Lit de manière répétée la plage de pas spécifiée par SIZE pour le nombre de fois spécifié.
RETRIG	1–32	Lecture répétée dans la plage d'étapes spécifiée par SIZE pour le nombre de fois spécifié.
SEC-MFX1	0–255	Spécifie la quantité d'envoi vers MFX1. Le son sec diminue inversement.
COULEUR	*1	Spécifie la couleur des pads.
GLIDE (PITCH GLIDE)	-400%–400%	Modifie progressivement la hauteur.
INVERSER	ÉTEINT ALLUMÉ	Joue à l'envers.
DRY-MFX2	0–255	Spécifie la quantité d'envoi vers MFX2. Le son sec diminue inversement.

*1 ORANGE, JAUNE, VERT, BLEU, VIOLET, ROSE, BLANC, BLEU CIEL, P.JAUNE, P.BLEU, P.ROSE, L.ROUGE, L.ORANGE, L.JAUNE, L.VERT, P.VERT, L.BLEU CIEL, L.BLEU, L.VIOLET

&Pour en savoir plus, reportez-vous à « Édition détaillée » (p. 39).

ÉTAPE

Sélectionnez un pas et appuyez sur la touche [ENTER] pour accéder à l'édition de pas. écran.

C MFX1, 2

Vous pouvez effectuer ici les réglages MFX.

Paramètre	Évaluer	Explication
CHANGER	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive l'effet.
TAPER	Spécifie le type d'effet. &« Paramètres MFX/IFX » (p. 84)	
Paramètre	Les paramètres du type d'effet sélectionné sont affichés. &« Paramètres MFX/IFX » (p. 84)	

D SW MODE PAS À PAS

Ceci indique l'état activé/désactivé du mode pas à pas.

Vous pouvez également appuyer sur le bouton [ENTER] pour l'activer/le désactiver.

Paramètre	Évaluer	Explication
MODE	MOMENTANÉ, ALTERNER	Utilisez le bouton [SCATTER] pour activer/désactiver cette fonction. Vous pouvez utiliser le bouton [C4] pour basculer entre le mode ALTERNATE et le mode MOMENTARY. MOMENTARY : Appuyez sur le bouton [SCATTER] pour l'activer, relâchez-le pour l'éteindre. ALTERNATE : L'effet alterne activé/désactivé chaque fois que vous appuyez sur le bouton [SCATTER].

Machine Translated by Google

ENSEMBLE

Paramètre	Évaluer	Explication
PDV	EXT, PC, PISTE1–8, MÉLANGE	Sélectionne la position à laquelle Scatter est inséré. EXT : entrée depuis les prises EXT IN PC : Entrée depuis le port USB PC-IN TRACK 1-8 : Sortie des pistes 1–8 MIXOUT : Avant le compresseur
DIVISER	1/1, 1/2, 1/3, 1/4, 1/5, 1/6, 1/7, 1/8, 1/9, 1/10, 1/11, 1/12, 1/ 13, 1/14, 1/15, 1/16	Spécifie la largeur des divisions lors de la division du clip. Par exemple, si SCALE : 1/16, LENGTH : 16 et MEASURE : 1, alors SPLIT : 1/16 0doubles croches SPLIT : 1/12 0 triolets de croches SPLIT : 1/8 0 croches * Les numéros de pas au-delà du nombre de divisions spécifié par SPLIT sont ignorés.
LOOP-HOLD	ÉTEINT ALLUMÉ	Cela vous permet de lire en boucle tout en maintenant l'audio chargé dans Scatter. Si vous modifiez le tempo, la vitesse de lecture et la hauteur changeront simultanément.
ESCALADER	1/8, 1/16, 1/32, 1/4T, 1/8T, 1/16T	Spécifie le temps qui est la base du mesure.
LONGUEUR	1–16	Spécifie le nombre de battements de base (SCALE) dans une mesure.
MESURE	1–8	Spécifie le nombre de mesures utilisées par Scatter.

Édition détaillée

Vous pouvez modifier l'effet individuellement pour chaque pad et pas.

1. Maintenez la touche [SHIFT] enfoncée et appuyez sur la touche PAD MODE bouton [DIFFUSION].

   Le menu DIFFUSION apparaît.

2. Appuyez sur le bouton [ENTER] pour sélectionner l'élément que vous Éditer.

* Le pas ne peut pas être modifié si des pads sont affectés à des pas.
* Lorsque vous éditez un pas, le pas s'allume en rouge.

Édition d'un pas/pad



Vous pouvez utiliser les boutons [C1]–[C4] pour modifier les paramètres affichés à l'écran.

PARAMÈTRE

Paramètre	Évaluer	Explication
COULEUR	*1	Spécifie la couleur du pad. * Ce réglage est uniquement pour PAD.
SEQ	Par défaut, 1–16	Spécifie le moment de la lecture. * Ce paramètre est uniquement pour STEP.
MASQUE	ÉTEINT ALLUMÉ	Spécifie si la lecture d'une autre étape se chevauchera pendant la lecture. Si vous augmentez Size ou Hold pour prolonger le temps de lecture du pas et ne souhaitez pas qu'il chevauche la lecture d'un autre pas, vous pouvez activer cette option pour que le pas dont le timing se chevauche soit assourdi. Cependant, le pas pour lequel ceci est activé n'est pas assourdi.

*1 ORANGE, JAUNE, VERT, BLEU, VIOLET, ROSE, BLANC, BLEU CIEL, P.JAUNE, P.BLEU, P.ROSE, L.ROUGE, L.ORANGE, L.JAUNE, L.VERT, P.VERT, L.BLEU CIEL, L.BLEU, L.VIOLET

INVERSER

Paramètre	Évaluer	Explication
TAILLE	1–16	Spécifie la plage d'étapes à laquelle l'effet est appliqué.
METTRE EN SOURDINE	ÉTEINT ALLUMÉ	Coupe le son.
INVERSER	ÉTEINT ALLUMÉ	Joue à l'envers.

RETRIG

Paramètre	Évaluer	Explication
RETRIG	1–32	Lit le son de manière répétée le nombre de fois spécifié dans la plage de pas spécifiée par SIZE.
RETRIG GLD	1/32–OFF–32, Inf	Applique progressivement le changement au son spécifié par Retrig. Ceci est efficace lorsque vous souhaitez que l'effet de pépin change avec le temps. Vous pouvez également produire des changements sur une durée plus longue en augmentant Hold. En réglant ceci dans la direction opposée à celle d'un paramètre apparié, vous pouvez créer un changement important.
PRISE	ARRÊT, x1 - x16	Lit de manière répétée la plage de pas spécifiée par SIZE pour le nombre de fois spécifié. S'il est sur OFF, la lecture continue jusqu'à la fin des pas disponibles, quelle que soit la plage de pas.

TERRAIN

Paramètre	Évaluer	Explication
PIT CHRM (PITCH CHRM)	-24 (-2oct) 0 (Original) +24 (+2oct)	Spécifie la hauteur en demi-tons.
PIT FINE (PITCH FINE)	-100cent–0cent–+100 centimes	Ajuste finement la hauteur.
PIT BEND (PITCH BEND)	1%–100%–400%	Varie en douceur la hauteur sur une large plage.
PIT GLD (PITCH GLIDE)	-400%–400%	Applique un changement progressif à la hauteur spécifiée.

POÊLE

Paramètre	Évaluer	Explication
POÊLE	L128–0–127R	Spécifie le panoramique du son.
NIVEAU	0–255	Règle le volume.
NIVEAU GLD (GLISSEMENT NIVEAU)	-255–0–+255	Applique un changement progressif au son spécifié par LEVEL.

ENVOI FX

Paramètre	Évaluer	Explication
MFX1	0–255	Spécifie la quantité d'envoi de Scatter vers MFX1.
MFX2	0–255	Spécifie la quantité d'envoi de Scatter à MFX2.
ENVOI FX	0–255	Spécifie la quantité d'envoi vers les prises SEND/RETURN. * SEND/RETURN POS doit être réglé sur SCATTER.
SEC	0–255	Spécifie le volume du son qui ne passe pas par l'effet.

Machine Translated by Google

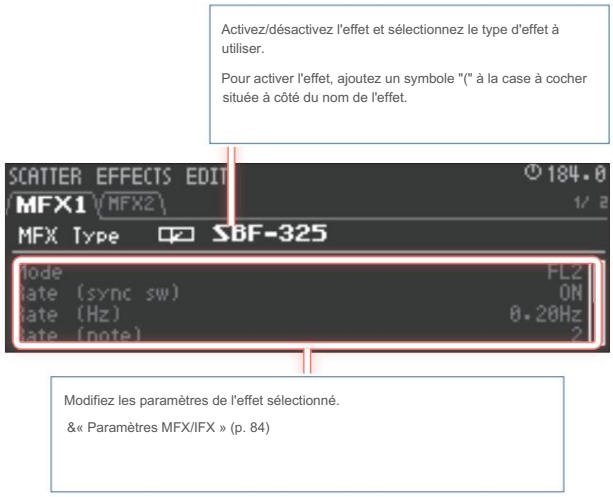
ENV

Paramètre	Évaluer	Explication
TEMPS D'ATQ	0ms–1000ms	Spécifie la vitesse à laquelle le volume est progressivement augmenté lorsque l'effet commence à être appliqué. Avec un réglage de 0 ms, cela n'a aucun effet.
TEMPS DCY	0ms–1000ms	Spécifie la vitesse à laquelle le volume est progressivement réduit lorsque l'effet cesse d'être appliqué. Avec un réglage de 0 ms, cela n'a aucun effet. Dans certains cas, un réglage extrêmement élevé de DCY TIME peut chevaucher le fonctionnement de ATK TIME, entraînant un silence.

GRAIN

Paramètre	Évaluer	Explication
GRAIN	Défaut, 1–16	Permet de modifier les grains lus à chaque pas.

Édition MFX



Paramètre	Explication
Type MFX	Active/désactive MFX et sélectionne le type de MFX à utiliser. Pour activer MFX, ajoutez un symbole "(" à la case à cocher située à côté du nom de l'effet. &« Paramètres MFX/IFX » (p. 84)
Paramètres MFX	Modifiez les paramètres du MFX sélectionné. &« Paramètres MFX/IFX » (p. 84)

-

Machine Translated by Google

Édition de la piste TONE

Une piste de tonalité est une piste qui fournit une synthèse PCM/VA et une fonctionnalité de lecture d'échantillons.

Utilisez une piste de tonalité lorsque vous souhaitez jouer des phrases à hauteur tonale.

Édition sonore simple

1. Dans l'écran d'accueil, utilisez les boutons du curseur pour
   piste de tonalité que vous souhaitez éditer.

   * Si la source sonore est Clip, sélectionnez le clip que vous souhaitez modifier.

2. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [SOUND]
   bouton.

   L'écran TONE EDIT apparaît.



3. Utilisez les touches du curseur pour sélectionner une icône et utilisez les touches [C1]–
   Boutons [C4] à éditer.

   Appuyez sur la touche [FUNC] pour accéder à la deuxième page des éléments d'édition.

CTRL

Ici, vous pouvez effectuer des réglages liés à l'harmonisation.

Paramètre	Évaluer	Explication
OCT (Décalage d'octave)	-3–+3	Spécifie la hauteur du son en unités d'octave (maximum de ±3 octaves).
VOIX (Monopole)	MONOPOLE	Spécifie si la tonalité joue de manière polyphonique (POLY) ou monophonique (MONO). MONO : Seule la note de la dernière touche jouée est jouée, une note à la fois. POLY : Plusieurs notes peuvent être jouées simultanément.
PORTAMENT (Commutateur Portamento)	ÉTEINT ALLUMÉ	Spécifie si l'effet portamento (*1) est appliqué (ON) ou non appliqué (OFF).
P.TIME (Temps de portamento)	0–127	Spécifie le temps pendant lequel la hauteur change lors de l'utilisation du portamento. Des réglages plus élevés feront que le changement de hauteur vers la note suivante prendra plus de temps.

*1 Le portamento est un effet qui change en douceur la hauteur d'une touche à la suivante sur laquelle vous appuyez. L'application d'un portamento lorsque Mono/Poly est réglé sur « MONO » produira un effet rappelant la technique d'exécution de diapositives sur un violon.

OSC 1–4

Ici, vous pouvez faire des réglages pour les oscillateurs de chaque partiel.

Paramètre	Évaluer	Explication
OSC (type OSC)	ARRÊT, PCM, AV, PCM Synchronisation, SuperSAW, Bruit	Spécifie le type d'oscillateur. PCM : Le son est produit par PCM. Cela produit l'onde spécifiée par Wave Group et Wave Number L/R. VA : Le son est produit par une onde modélisée analogique générée par calcul. Cela fait retentir l'onde du numéro spécifié par Waveform. PCM-Sync : Le son est produit par l'onde spécifiée par le numéro d'onde PCM-Sync. SuperSAW : Le son est produit par SuperSAW. Bruit : Un bruit blanc est produit.
TYPE DE GROUPE (Type de groupe d'ondes)	INT, ÉCHANTILLON	INT : Lorsque OSC TYPE est réglé sur PCM, les formes d'onde internes de la MC-707 sont utilisées. SAMP : Lorsque OSC TYPE est PCM, les formes d'onde chargées dans le projet sont utilisées.
BANQUE (banque d'ondes)	A, B, C	Spécifie la banque (A–C) émise lorsque le type OSC est défini sur INT.
WAVE (numéro d'onde L/R)	Spécifie le numéro d'onde dans le groupe spécifié par Wave Group. Spécifie le numéro d'échantillon lorsque TYPE est SAMP. * En MODE FACILE, la même forme d'onde est spécifiée pour L et R.	
FORMER	SCIE, CARRÉ, TRI, PÉCHÉ, RAMPE, JUNO, TRI2, TRI3, SIN2	Spécifie l'onde émise lorsque le type OSC est VA. SAW : Onde en dents de scie SQR : Onde carrée TRI : Onde triangulaire SIN : Onde sinusoïdale RAMPE : onde de rampe JUNO : Onde en dents de scie modulée TRI2 : variation d'onde triangulaire TRI3 : variation d'onde triangulaire SIN2 : variation de l'onde sinusoïdale
TP	0–127	Il s'agit d'un effet obtenu en faisant varier le rapport cyclique de la largeur d'impulsion pour modifier la forme d'onde. Il est disponible lorsque OSCType est VA et vous permet également de créer des effets autres que SQR (onde carrée).
PWM	-63–+63	Spécifie la quantité (profondeur) de LFO appliquée à PW (largeur d'impulsion). LFO suit les réglages de LFO2.

OSC (PCM-SYNC)

Paramètre	Évaluer	Explication
WAVE (numéro d'onde PCM-Sync)	Spécifie l'onde qui retentit lorsque le type OSC est PCM-Sync. L'oscillateur PCM-Sync est efficace lorsque Structure est SYNC et réglé sur Esclave (le Partiel 1, 3 modulé par synchronisation).	

OSC (SuperSAW)

Paramètre	Évaluer	Explication
DETUNE (Désaccord SuperSAW)	0–127	Spécifie la largeur de la variance de hauteur entre les sept ondes en dents de scie superposées dans un oscillateur. Des valeurs plus élevées produisent une plus grande variance de hauteur. (Ce faisant, OSC Detune modifie la hauteur de chacune des sept ondes en dents de scie de la même largeur.)

OSC (commun à P2)

Paramètre	Évaluer	Explication
SW	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive le partiel.
GROSSIER	-48–+48	Spécifie la hauteur en demi-tons (maximum ±4 octaves).
AMENDE	-50 centimes–+50 centimes	Spécifie la hauteur en unités d'un cent (maximum ±50 cents).
VOL	0–127	Spécifie le volume du partiel.

Machine Translated by Google

STRUCTURER

Structure vous permet de jouer deux partiels par paire.

En utilisant le partiel 1 ou 3 (la porteuse) pour moduler l'autre partiel 2 ou 4 (le modulateur), vous pouvez créer une large gamme de caractères tonals.

Paramètre	Évaluer	Explication
OSC1-2/OSC3-4	Le partiel 2 est utilisé pour moduler le son du partiel 1.	
	DÉSACTIVÉ	désactivé
	SYNCHRONISER	Cela implémente la fonction de synchronisation d'oscillateur fournie par les synthétiseurs analogiques. L'oscillateur du partiel 1 est réinitialisé aux cycles de hauteur du partiel 2. * Ceci est disponible uniquement lorsque le type OSC est Virtual Analog ou PCM Sync.
	BAGUE	Cela implémente le modulateur en anneau fourni par les synthétiseurs analogiques. La sortie du partiel 2 est multipliée par le partiel 1. &« SONNERIE » (p. 63)
	XMOD XMOD2	Cela implémente la fonction de modulation croisée fournie par les synthétiseurs analogiques. La sortie du partiel 2 est appliquée comme hauteur du partiel 1. &"XMOD" (p. 63)
OSC1 / OSC3	0–127	Règle le volume d'OSC 1/3.
OSC2 / OSC4	0–127	Règle le volume d'OSC 2/4.
SONNERIE (Niveau RING1-2)	0–127	Ajuste le volume de la modulation en anneau.
MOD (XMOD)	0–9600 [cent] (XMOD) 0–127 (XMOD2)	Ajuste la profondeur de la modulation croisée.

PENV

Ici, vous pouvez effectuer des réglages d'enveloppe de hauteur.

Paramètre	Évaluer	Explication
PROFONDEUR (Profondeur)	-100–+100	Spécifie la profondeur de l'enveloppe de hauteur. Des valeurs plus élevées font que l'enveloppe de hauteur produit un changement plus important. Les valeurs négatives "-" inversent la forme de l'enveloppe. Si le type OSC est autre que VA, ceci est limité à ±63.
ATTAQUE (T1)	0–1023	Spécifie le temps pendant lequel la valeur initiale passe à la valeur maximale après le début de la note.
DÉCROISSANCE (T3)	0–1023	Spécifie le temps pendant lequel la valeur SUSTAIN est atteinte après l'ATTAQUE.
SOUTIEN (L3)	-511–+511	Spécifie la valeur de maintien de l'enveloppe de hauteur.

LFO

Ici, vous pouvez effectuer les réglages du LFO.

Paramètre		Explication
À PARTIR DE	Spécifie la forme d'onde du LFO.	
	PÊCHÉ	Onde sinusoïdale
	TROIS	Vague triangulaire
	SCIAGE	Vague en dents de scie
	SAW-DW	Onde en dents de scie (polarité négative)
	SQR	Vague carrée
	RND	Vague aléatoire
	TRP	Onde trapézoïdale
	E&H	Sample and Hold wave (modifie la valeur du LFO une fois par cycle)
	SHC	Onde sinusoïdale modifiée par une onde de chaos VSIN. L'amplitude d'une onde sinusoïdale est modifiée de manière aléatoire une fois par cycle.
	VSIN	Onde sinusoïdale modifiée. L'amplitude de l'onde sinusoïdale est variée de manière aléatoire une fois par cycle.
	ÉTAPE	Une forme d'onde générée à partir des données spécifiées par LFO Step 1–16. Cela produit un modèle fixe de changement échelonné comme un modulateur d'échelon. Vous pouvez éditer ceci dans TONE PARTIAL EDIT écran. &Reportez-vous à « Édition détaillée du son » (p. 43).
FRÉQUENCE	0–1023, 1/64T–4	Ceci est disponible si Rate Sync est désactivé. Il spécifie le cycle du LFO quel que soit le tempo. Des valeurs plus élevées raccourcissent le cycle du LFO.
>CUTOFF (Profondeur du filtre)	-100–+100	Spécifie la profondeur à laquelle le LFO est appliqué à la fréquence de coupure.
>PITCH (Profondeur de pas)	-100–+100	Spécifie la profondeur à laquelle le LFO est appliqué à la hauteur. * Si le type OSC est autre que Virtual Analog, la plage est limitée à -63–+63.
>AMP	-100–+100	Spécifie la profondeur à laquelle le LFO est appliqué au volume.
>PAN	-63–+63	Spécifie la profondeur à laquelle le LFO est appliqué au panoramique.

FENV

Ici, vous pouvez effectuer des réglages d'enveloppe de filtre.

Paramètre	Évaluer	Explication
ATTAQUE (T1)	0–1023	Spécifie le temps pendant lequel la valeur initiale passe à la valeur maximale après avoir appuyé sur la touche.
DÉCROISSANCE (T3)	0–1023	Spécifie le temps pendant lequel la valeur SUSTAIN est atteinte après l'ATTAQUE.
SOUTIEN (L3)	0–1023	Spécifie la valeur de maintien de l'enveloppe du filtre.
LIBÉRATION (T4)	0–1023	Spécifie le temps pendant lequel la valeur minimale est atteinte après le relâchement de la touche.

MATRICE

Ici, vous pouvez connecter divers paramètres comme si vous les patchiez.

Vous pouvez connecter jusqu'à quatre paramètres.

Paramètre	Évaluer	Explication
À PARTIR DE	Pour une explication de chaque paramètre, reportez-vous à la liste des paramètres.	Spécifie le signal source de contrôle. * Si vous spécifiez SycCtrl 1–4, vous pouvez utiliser les commandes [FILTER] [MOD] [FX] du panneau pour contrôler les paramètres.
POUR		Spécifie le paramètre contrôlé. &Pour une explication de chaque paramètre, reportez-vous à la section « Liste des paramètres » (p. 61).
PROFONDEUR (Profondeur)	-63–+63	Spécifie la quantité (profondeur) de variation du paramètre.

Machine Translated by Google

MÉLANGER

Ici, vous pouvez régler la réverbération, le retard, le panoramique et le niveau de l'effet total.

Paramètre	Évaluer	Explication
NIVEAU (NIVEAU MIX)	0-127	Spécifie le volume du clip.
POÊLE	L64-63R	Spécifie le panoramique du son.
>REVERB (envoi de réverbération)	0–127	Spécifie la quantité envoyée à TOTAL FX REVERB.
>DELAY (envoi différé)	0–127	Spécifie le montant envoyé à TOTAL FX DELAY.

FILTRE

Ici, vous pouvez effectuer des réglages de filtre.

Paramètre	Évaluer	Explication
TYPE TVF	ARRÊT, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3	Sélectionne le type de filtre TVF. DÉSACTIVÉ : désactivé LPF : filtre passe-bas BPF : filtre passe-bande HPF : filtre passe-haut PKG : Filtre de crête LPF2 : filtre passe-bas 2 LPF3 : filtre passe-bas 3
TYPE FVC	PLAT, TYPE-JP, TYPE-M, TYPE-P	Sélectionne le type de filtre VCF lorsque le TYPE de filtre est VCF. Chacun d'eux simule le fonctionnement du LPF d'un synthétiseur analogique.
TAPER	TVF, VCF	Sélectionnez TVF ou VCF comme type de filtre. * TVF signifie Time Variant Filter, et est un filtre qui permet d'effectuer des réglages détaillés pour le changement dans le temps des composantes de fréquence du son. Si VCF est sélectionné, la polyphonie simultanée sera moindre que lorsque TVF est sélectionné.
COUPURE (coupure)	0–1023	Sélectionne la fréquence à laquelle le filtre commence à avoir un effet sur les composantes de fréquence de la forme d'onde.
RES (Résonance)	0–1023	Amplifie la région du son proche de la fréquence de coupure, ajoutant un caractère distinctif au son.
ENV DEP (Profondeur d'environnement)	-63–+63	Spécifie la profondeur de l'enveloppe du filtre.
APPRÉCIER	-200–+200	Réglez-le si vous souhaitez que la fréquence de coupure change en fonction de la position sur le clavier de la note que vous jouez.
PENTE	-12, -18, -24 [dB/Oct]	Ce bouton sélectionne la pente (pente) du filtre. Pour VCF, vous pouvez choisir -12, -18 ou -24. Pour TVF, vous ne pouvez choisir que -12 ou -24. Si le TYPE de filtre est TVF, les limitations suivantes s'appliquent. Seuls -12 dB ou -24 dB peuvent être spécifiés. Même si vous spécifiez -18 dB, le moteur sonore fonctionne en interne avec le réglage -12 dB. Si vous spécifiez -24 dB, la polyphonie simultanée sera inférieure à celle lorsque -12 dB est sélectionné.

AMP

Ici, vous pouvez faire des réglages d'enveloppe d'ampli.

Paramètre	Évaluer	Explication
ATTAQUE (T1)	0–1023	Spécifie le temps pendant lequel la valeur initiale passe à la valeur maximale après avoir appuyé sur la touche.
DÉCROISSANCE (T3)	0–1023	Spécifie le temps pendant lequel la valeur SUSTAIN est atteinte après l'ATTAQUE.
SOUTIEN (L3)	0–1023	Spécifie la valeur de maintien de l'enveloppe de l'ampli.
LIBÉRATION (T4)	0–1023	Spécifie le temps pendant lequel la valeur minimale est atteinte après le relâchement de la touche.
PAN PTL1–4 (Seigneur)	L64–63R	Spécifie le panoramique du son de chaque partiel.

égaliseur

Ici, vous pouvez effectuer les réglages de l'égaliseur.

Paramètre	Évaluer	Explication
SW	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive l'égaliseur.
BAS	-24–+24 [dB]	Gain de la gamme des basses fréquences.
MILIEU	-24–+24 [dB]	Gain de la plage de fréquence moyenne.
HAUTE	-24–+24 [dB]	Gain de la gamme des hautes fréquences.
MIDQ	0,5–16,0	Bande passante de la gamme de fréquences moyennes. Définissez une valeur plus élevée pour Q afin de réduire la plage à affecter.
BAS	20–16000 [Hz]	Fréquence de la gamme basse.
MILIEU	20–16000 [Hz]	Fréquence du milieu de gamme.
HAUTE	20–16000 [Hz]	Fréquence de la gamme haute.

EFFET

Ici, vous pouvez effectuer des réglages d'effet.

Paramètre	Évaluer	Explication
CHANGER	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive l'effet.
TAPER	Reportez-vous aux paramètres MFX/IFX.	Change le type d'effet.
Paramètres d'effet		Les paramètres affichés dépendent du type d'effet sélectionné.

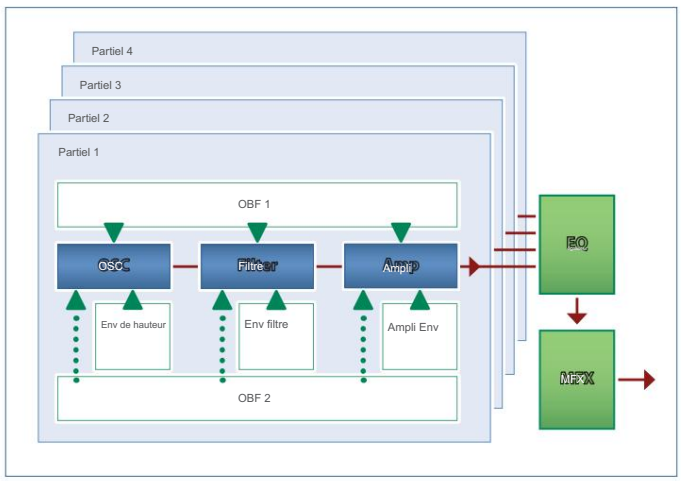
Édition sonore détaillée

Comment un ton est construit

Un son se compose de quatre ensembles (Partial 1–4) de réglages OSC, Filter, AMP, LFO × 2 et EQ, ainsi que de réglages multi-effets (MFX).

Vous pouvez créer des sons en combinant les quatre partiels.

Chaque partiel peut être activé/désactivé, ce qui vous permet de sélectionner les partiels qui produisent du son.



OSC (oscillateur)

Cela sélectionne la forme d'onde qui est la base du son et spécifie comment sa hauteur va changer.

Filtre

Ceci modifie les composantes fréquentielles du son.

Ampli (amplificateur)

Cela crée des changements de volume et de panoramique.

Machine Translated by Google

LFO (oscillateur basse fréquence)

LFO signifie Low Frequency Oscillator, et est un oscillateur avec un cycle très lent. Il peut produire des formes d'onde telles qu'une onde sinusoïdale, une onde triangulaire, une onde carrée ou une onde en dents de scie.

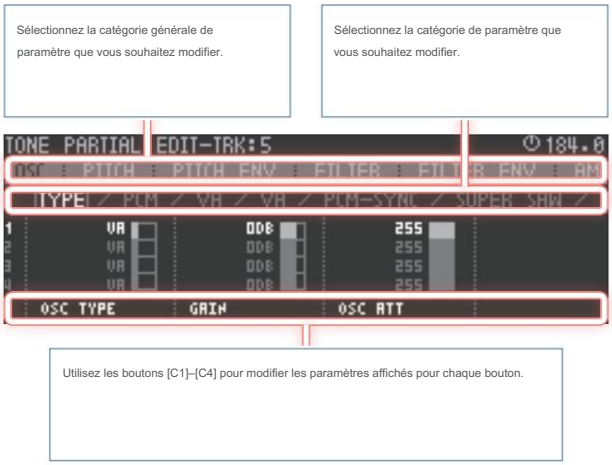
En utilisant le LFO pour moduler un autre signal audio, vous pouvez créer des effets tels que le vibrato ou le trémolo.

Écran PARTIEL EDIT

Ici, vous pouvez faire des réglages pour chaque partiel.

1. Dans l'écran TONE EDIT, sélectionnez une icône telle que OSC ou FILTER, puis appuyez sur la touche [ENTER].

L'écran PARTIEL EDIT apparaît.



Si vous souhaitez éditer plusieurs partiels simultanément, appuyez sur le bouton [C1 (partial 1)], [C2 (partial 2)], [C3 (partial 3)] ou [C4 (partial 4)] . Les partiels pouvant être édités sont mis en surbrillance.

En maintenant enfoncé le bouton [SHIFT] et en appuyant sur un bouton [C1]–[C4], vous pouvez activer/désactiver le partiel correspondant.

Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Liste des paramètres » (p. 61).

Fenêtre UTILITAIRE

Ici, vous pouvez copier ou initialiser un partiel. Vous pouvez également initialiser une tonalité.

1. Appuyez sur la touche [FUNC].

L'écran UTILITY apparaît.



2. Utilisez les boutons du curseur [<] [>] pour changer d'élément de menu.

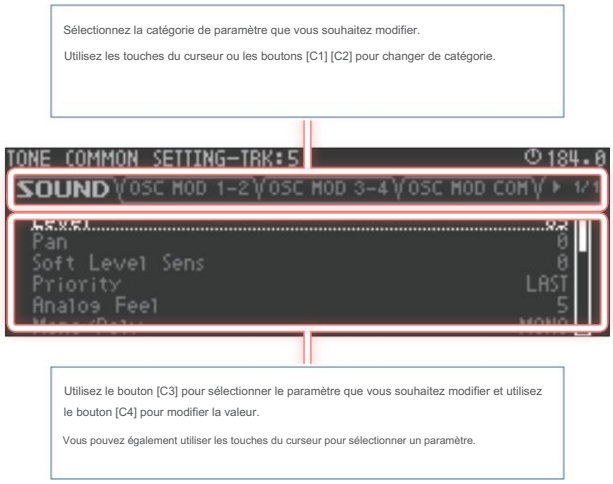
Menu	Explication
COPIE PARTIELLE	Copie un partiel. Utilisez les boutons [C1]–[C4] pour effectuer les réglages, puis appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter.
INITIALISATION PARTIELLE	Initialise un partiel. Utilisez les boutons [C1]–[C4] pour effectuer les réglages, puis appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter. Le contenu de INITIAL TONE est attribué.
INITIALISATION DE LA TONALITÉ	Initialise la tonalité. Appuyez sur le bouton [ENTER] pour exécuter. * Le son en cours d'édition est supprimé.

Écran RÉGLAGES COMMUNS

Ici, vous pouvez effectuer des réglages pour la tonalité.

1. Dans l'écran TONE EDIT, sélectionnez CTRL, STRUCT ou MIX l'icône , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

L'écran TONE COMMON SETTING apparaît.



Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Liste des paramètres » (p. 61).

Machine Translated by Google

Édition de la piste DRUM

Une piste de batterie est une piste qui fournit une synthèse PCM et une fonctionnalité de lecture d'échantillons.

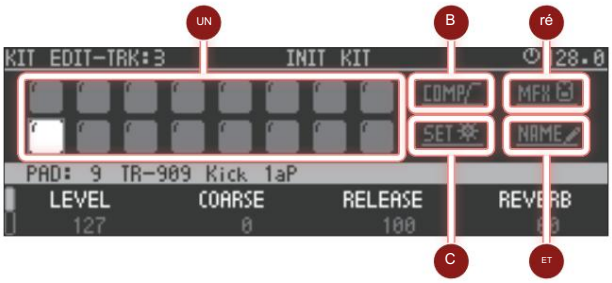
Édition sonore simple

1. Dans l'écran d'accueil, utilisez les boutons du curseur pour piste de batterie que vous souhaitez éditer.

* Si la source sonore est Clip, sélectionnez le clip que vous souhaitez modifier.

2. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [SOUND] bouton.

L'écran KIT EDIT apparaît.



3. Utilisez les boutons du curseur pour sélectionner une icône.

4. Utilisez les boutons [C1]–[C4] pour éditer.

Vous pouvez également sélectionner une icône et appuyer sur la touche [ENTER] pour la modifier.

NOTE

Appuyez sur la touche [FUNC] pour accéder à la deuxième page.

UN PAD

Vous pouvez utiliser les boutons [C1]–[C4] pour effectuer une édition simple du pad sélectionné.

Appuyez sur la touche [ENTER] pour ouvrir le menu d'édition.

Paramètre	Évaluer	Explication
NIVEAU	0–127	Règle le volume.
GROSSIER	-24–+24	Ajuste la hauteur par demi-tons.
LIBÉRATION	0–1023	Spécifie le temps pendant lequel le son disparaît après que la touche est relâchée. Des valeurs plus élevées produisent une décroissance plus longue et des valeurs plus courtes produisent un son plus net.
REVERB	0–127	Spécifie la quantité envoyée à TOTAL FX REVERB.
AMENDE	-50 centimes–+50 centimes	Ajuste finement la hauteur par unités d'un cent.
POÊLE	L64–63R	Spécifie le panoramique du son.
MODE ENV	PAS DE SUS, SOUTIEN	Spécifie le comportement lorsqu'un pad est pressé. NO-SUS : Le volume commence immédiatement à baisser lorsque vous appuyez sur le pad. SUSTAIN : Le volume commence à chuter lorsque vous relâchez le pad.
RETARD	0–127	Spécifie le montant envoyé à TOTAL FX DELAY.

Avec un pad sélectionné, appuyez sur la touche [ENTER] pour accéder au menu d'édition de pad. Ici, vous pouvez échanger ou éditer des sons.

Vous pouvez utiliser les boutons [C1]–[C4] pour effectuer une édition simple du son.

B COMP (piste DRUM+COMP uniquement)

Si vous sélectionnez « COMP » puis appuyez sur la touche [ENTER], l'écran de réglage du compresseur apparaît.

Six canaux de compresseurs peuvent être appliqués à une (et une seule) des pistes de batterie.

Lorsque vous créez la piste, spécifiez si elle aura ces compresseurs.

Si vous utilisez cette piste, le nombre maximum de pistes Looper est réduit de six à quatre.

C ENSEMBLE

Lorsque vous sélectionnez « SET » et appuyez sur la touche [ENTER], l'écran de réglage des paramètres de partie et du kit de batterie apparaît.

Vous pouvez utiliser les boutons [C1]–[C4] pour modifier la réverbération, le retard, le panoramique et le niveau de l'effet total.

Paramètre	Évaluer	Explication
NIVEAU (NIVEAU MIX)	0-127	Spécifie le volume du clip.
POÊLE	L64–63R	Spécifie le panoramique du son.
>REVERB (envoi de réverbération)	0–127	Spécifie la quantité envoyée à TOTAL FX REVERB.
>DELAY (envoi différé)	0–127	Spécifie le montant envoyé à TOTAL FX DELAY.

D MFX

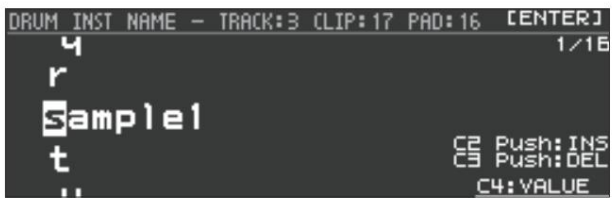
Ici, vous pouvez modifier les paramètres d'effet.

Paramètre	Évaluer	Explication
CHANGER	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive l'effet.
TAPER	Reportez-vous aux paramètres MFX/IFX.	Change le type d'effet.
Paramètres d'effet		Les paramètres affichés dépendent du type d'effet sélectionné.

Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Liste des paramètres » (p. 61).

E NOM

Appuyez sur la touche [ENTER] pour accéder à l'édition du nom du kit de batterie (KIT) écran.



Utilisation de l'unité	Explication
Touches de curseur [<] [>]	Sélectionne le caractère à modifier.
Bouton [C2]	Bascule entre les majuscules, les minuscules, les chiffres et les symboles.
Bouton [C3] Bouton [C4], Bouton [VALUE]	Changez de personnage.
Appuyez sur le bouton [C2]	Insère un espace.
Appuyez sur le bouton [C3]	Supprime un caractère.

Machine Translated by Google

Réglages des pads (PAD MENU)

Ici, vous pouvez assigner un instrument à chaque pad.

Dans PAD MENU, vous pouvez changer d'instrument et charger ou éditer des échantillons.

1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [SOUND] bouton.

   L'écran KIT EDIT apparaît.



2. Utilisez les boutons du curseur pour sélectionner le pad que modifier, puis appuyez sur la touche [ENTER].

   L'écran DRUM INST MENU apparaît.



Modification du son du pad (Instrument)

(INST SELECT)

1. Utilisez les touches du curseur pour sélectionner "INST SELECT", puis appuyez sur le bouton [ENTER].

   Le navigateur DRUM INSTRUMENT apparaît.



Dans le navigateur DRUM INSTRUMENT, des instruments ou des fichiers d'échantillons peuvent être chargés dans un kit.

5 PRESET : charge un instrument ou un kit à partir des presets de la MC-707

5 PROJECT : Charger un instrument à partir d'un projet sauvegardé sur la carte SD

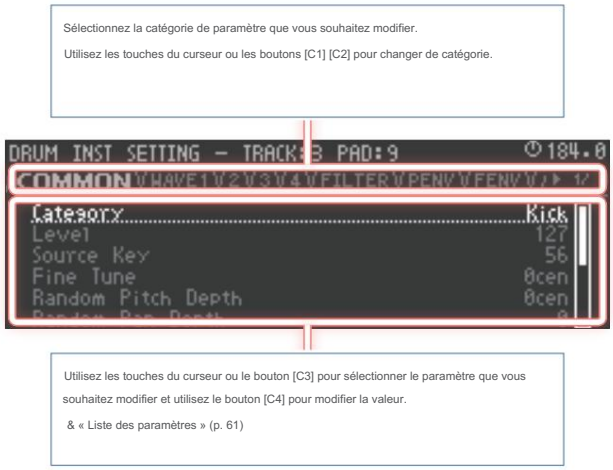
5 WAVE FILE : Chargez un fichier d'échantillon à partir de la carte SD

Édition d'un instrument (INST EDIT)

Voici comment éditer l'instrument chargé dans le pad.

1. Utilisez les touches du curseur pour sélectionner « INST EDIT » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

   L'écran DRUM INST SETTING apparaît.



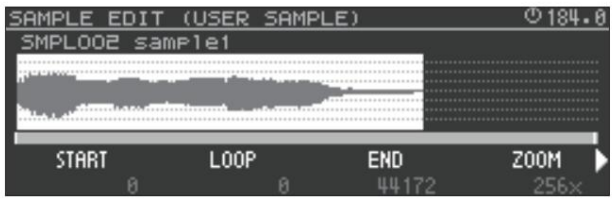
* Si l'échantillon est sélectionné comme TYPE DE GROUPE D'ONDES, vous pouvez déplacer le curseur sur le numéro d'onde et appuyer sur la touche [ENTER] pour modifier la forme d'onde.

Édition d'un échantillon (SAMPLE EDIT)

Voici comment éditer l'échantillon utilisateur qui est chargé.

1. Utilisez les touches du curseur pour sélectionner « SAMPLE EDIT » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

   L'écran SAMPLE EDIT apparaît.



Paramètre	Évaluer	Explication
DÉBUT	0–8388607	Spécifie la position à laquelle la lecture commence.
BOUCLE	0–8388607	Spécifie la position de la boucle.
FINIR	0–8388607	Spécifie la position à laquelle la lecture se termine.
ZOOM	x65536–x1	Effectue un zoom avant ou arrière sur l'affichage de la forme d'onde.
MODE	FWD, ONE-SHOT, REV, REV-ONE	Spécifie la méthode de lecture.
NIVEAU	0–127	Règle le volume.
RÉGLER	-50,0 centimes–50,0 cent	Ajuste finement la hauteur.
Gain	0db, +6db, +12db	Spécifie le volume approximatif de l'échantillon.
Clé d'origine	C-1–G9	Enregistre la hauteur de l'échantillon.

* La forme d'onde spécifiée comme WMT1 de l'instrument est modifiée.

* Si vous souhaitez modifier la forme d'onde WMT2–3, déplacez le curseur sur WAVE NUMBER dans l'écran INST EDIT et appuyez sur la touche [ENTER].

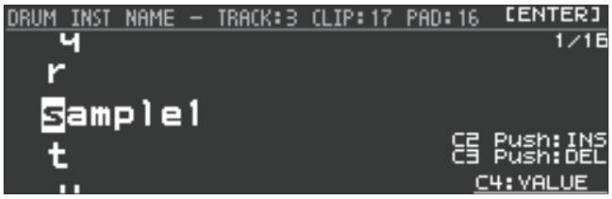
Machine Translated by Google

Modification du nom de l'instrument (INST NAME EDIT)

L'écran DRUM INST NAME apparaît, vous permettant de modifier le nom de l'instrument.

1. Utilisez les touches du curseur pour sélectionner « INST NAME EDIT » , puis appuyez sur la touche [ENTER].

   L'écran DRUM INST NAME apparaît.



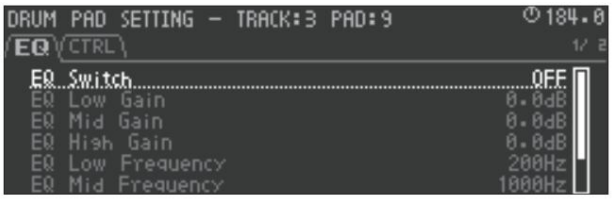
Utilisation de l'unité	Explication
Touches de curseur [<] [>]	Sélectionne le caractère.
Bouton [C2]	Bascule entre les majuscules, les minuscules, les chiffres et les symboles.
Bouton [C3] Bouton [C4], Bouton [VALUE]	Changez de personnage.
Appuyez sur le bouton [C2]	Insère un espace.
Appuyez sur le bouton [C3]	Supprime un caractère.

Édition de pads (PAD EDIT)

Voici comment modifier les paramètres des pads.

1. Utilisez les touches du curseur pour sélectionner « PAD EDIT » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

   L'écran DRUM PAD SETTING apparaît.



* Les réglages des pads sont conservés même si vous changez d'instrument.

Onglet EQ

Ici, vous pouvez effectuer des réglages d'égalisation pour le pad.

Pour en savoir plus, reportez-vous à la section Paramètres des sons des kits de batterie (Drum), « PAD EQ » (p. 75).

Onglet CTRL

Ici, vous pouvez modifier les paramètres de contrôle.

Pour en savoir plus, reportez-vous à la section Paramètres des sons des kits de batterie (Drum), « PAD CTRL » (p. 75).

Initialisation d'un instrument (INIT INST)

Voici comment initialiser l'instrument chargé dans le pad.

1. Utilisez les touches du curseur pour sélectionner « INIT INST » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

   Un message de confirmation apparaît.

2. Utilisez les boutons du curseur [<] [>] pour sélectionner « OK » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

   L'instrument est initialisé.

REMARQUE

L'instrument en cours d'édition est supprimé.

Machine Translated by Google

Piste LOOPER

Il s'agit d'une piste qui peut lire des fichiers audio ou enregistrer et lire de l'audio à partir de l'entrée d'une piste, EXT IN ou d'un ordinateur connecté par USB.

Pour charger un échantillon dans une piste de looper

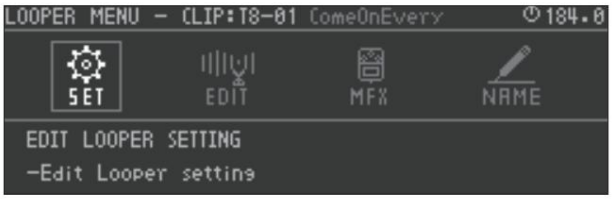
&« Sélection de sons (Sound Browser) » (p. 26)

&« Importation de clips (Clip Browser) » (p. 25)

Réglages du Looper

1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [SOUND] bouton.

   L'écran LOOPER MENU apparaît.



Paramètres de lecture

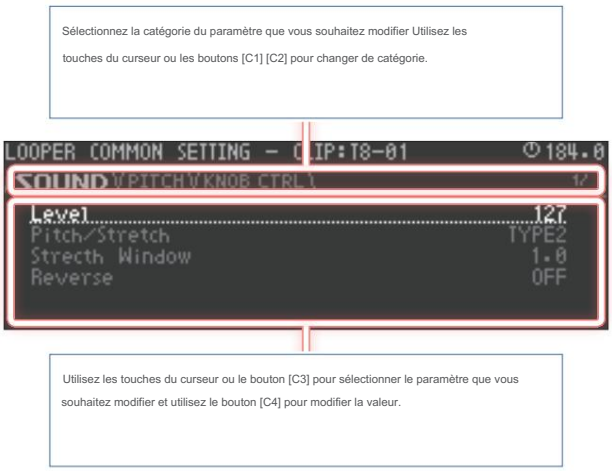
Voici comment effectuer les réglages liés à la lecture d'une piste Looper.

1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [SOUND] bouton.

   L'écran LOOPER MENU apparaît.

2. Utilisez les touches du curseur pour sélectionner « SET (EDIT LOOPER RÉGLAGE) » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

   L'écran LOOPER COMMON SETTING apparaît.



Onglet SON

Paramètre	Évaluer	Explication
Niveau	0–127	Spécifie le volume auquel l'échantillon est lu.
Pas/Étirement	ARRÊT, TYPE1, TYPE2	Sélectionne la méthode de décalage de hauteur/ d'étirement temporel. OFF : l'étirement temporel n'est pas utilisé ; l'échantillon est allongé en changeant sa hauteur. * Si OFF est sélectionné, les réglages de l'onglet PITCH sont ignorés (le changement de hauteur n'est pas appliqué). TYPE1 : un étirement temporel optimisé pour le matériel mélodique est appliqué. TYPE2 : Un étirement temporel optimisé pour le matériel rythmique est appliqué.
Fenêtre extensible	1,0, 0,75, 0,5, 0,375, 0,25	Ce paramètre s'applique à l'étirement temporel. Des valeurs plus élevées améliorent la qualité audio. Si une impression non naturelle se produit lorsque le changement de hauteur ou l'étirement temporel est utilisé pour créer une grande quantité de changement, la diminution de cette valeur peut améliorer le résultat.
Inverser	ÉTEINT ALLUMÉ	OFF : L'échantillon est lu en avant. ON : L'échantillon est lu à l'envers.

Onglet PITCH

Paramètre	Évaluer	Explication
Hauteur chromatique	-24–+24	Spécifie la hauteur par pas d'un demi-ton (maximum ±2 octaves). Ce réglage peut également être effectué dans PAD MODE NOTE.
Pas fin	-100–+100	Ajuste finement la hauteur.
Changer de fréquence	0 % à 400 %	Modifie en douceur la hauteur dans un large Portée.

Onglet CTRL BOUTON

Paramètre	Évaluer	Explication
Niveau	0–127	Spécifie le volume.
Casserole (CC#10)	L64–63R	Spécifie le panoramique du son.
Niveau d'envoi retardé (CC#93)	0–127	Ajuste la quantité envoyée au retard total de l'effet.
Niveau d'envoi de la réverbération (CC#91)	0–127	Règle la quantité envoyée à la réverbération totale de l'effet.

Édition de la forme d'onde de l'échantillon

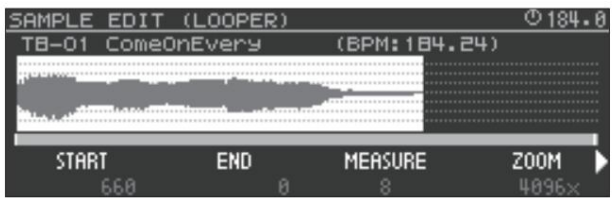
(Paramètres de région de lecture et d'étirement temporel)

Ici, vous pouvez spécifier la région de lecture de l'échantillon et effectuer les réglages d'étirement temporel.

NOTE

À propos de l'étirement du temps

Les pistes Looper prennent en charge l'étirement temporel, de sorte que la vitesse de lecture d'un échantillon peut correspondre au BPM sans changer sa hauteur.



Utilisez les boutons du curseur [<] [>] pour changer de paramètre.

Paramètre	Évaluer	Explication
DÉBUT	0–8388607	Spécifie la position à laquelle l'échantillon commence à jouer.
FINIR	0– -8388607	Spécifie la position à laquelle l'échantillon s'arrête.
MESURE	1–8	Spécifie le nombre de mesures jouées par l'échantillon. Si STRETCH est spécifié comme ENDPOINT, la vitesse de lecture change pour correspondre au nombre de mesures.
ZOOM	1x–65536x	Effectue un zoom avant ou arrière sur la forme d'onde.
ESCALADER	1/8, 1/16, 1/8T	Spécifie la résolution de pas sur laquelle MEASURE est basée.
LONGUEUR	1–16	Spécifie le nombre d'étapes sur lesquelles MEASURE est basé.

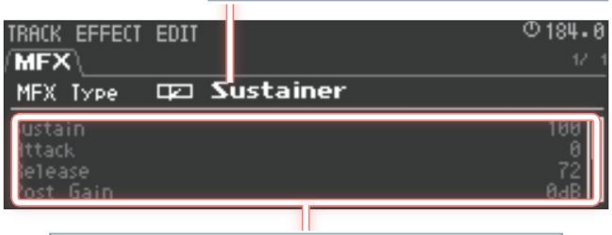
Machine Translated by Google

Paramètre	Évaluer	Explication
EXTENSIBLE	POINT FINAL, ORG BPM	Spécifie comment définir le tempo qui est la référence pour l'étirement temporel. END POINT : Le tempo (BPM) est automatiquement spécifié en fonction de END POINT, START POINT, MEASURE et SCALE. ORG BPM : Le tempo (BPM) est spécifié manuellement. Le coin supérieur droit de l'écran indique « BPM : valeur ». Si le BPM est de 512 ou plus, l'étirement temporel ne se produira pas correctement.
ORG BPM	20.00–250.00	Si STRETCH est réglé sur ORG BPM, cela spécifie le BPM de l'échantillon avant qu'il ne soit étiré.

Édition MFX

Utilisez le bouton [C2] pour sélectionner le type d'effet et appuyez sur le bouton [C2] pour activer/désactiver l'effet.

Pour activer l'effet, ajoutez un symbole "(" à la case à cocher située à côté du nom de l'effet.



Utilisez les touches du curseur ou le bouton [C3] pour sélectionner le paramètre que vous souhaitez modifier et utilisez le bouton [C4] pour modifier la valeur.

&« Paramètres MFX/IFX » (p. 84)

Paramètre	Valeur/explication	
Type MFX	Active/désactive MFX et sélectionne le type de MFX utilisé. Pour activer MFX, ajoutez un symbole "(" à la case à cocher située à côté du nom de l'effet. &« Paramètres MFX/IFX » (p. 84)	
Paramètres MFX	Modifiez les paramètres du MFX sélectionné. &« Paramètres MFX/IFX » (p. 84)	
Niveau	0–127	Spécifie le volume de sortie MFX. Spécifie la profondeur MFX lors de l'application de MFX, ou spécifie le volume du son d'origine lorsque MFX n'est pas appliqué.
Envoi rapide	0–127	Spécifie le niveau du signal envoyé au retard.
Rev Envoyer	0–127	Spécifie le niveau du signal envoyé à la réverbération.

Modification du nom de l'échantillon

L'écran LOOPER NAME apparaît, vous permettant d'éditer l'échantillon Nom.

1. Utilisez les touches du curseur pour sélectionner « LOOPER NAME EDIT » et puis appuyez sur le bouton [ENTER].

   L'écran LOOPER NAME apparaît.



Utilisation de l'unité	Explication
Touches de curseur [<] [>]	Sélectionne le caractère à modifier.
Bouton [C2]	Bascule entre les majuscules, les minuscules, les chiffres et les symboles.
Bouton [C3] Bouton [C4], Bouton [VALUE]	Changez de personnage.
Appuyez sur le bouton [C2]	Insère un espace.
Appuyez sur le bouton [C3]	Supprime un caractère.

* Le nom modifié s'affiche dans le navigateur de contenu.

Machine Translated by Google

Modification des paramètres d'un clip

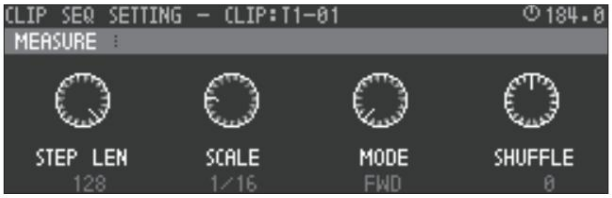
Voici comment spécifier la longueur et la méthode de lecture d'un clip.

Pistes de tonalité ou pistes de batterie

Réglages du séquenceur

1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [MEASURE] bouton.

   L'écran CLIP SEQ SETTING apparaît.



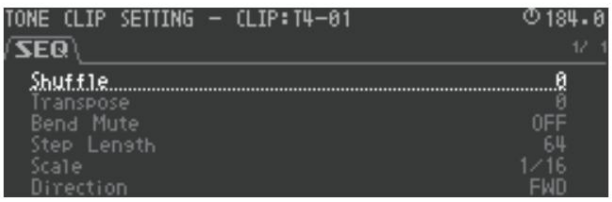
2. Utilisez les boutons [C1]–[C4] pour effectuer les réglages.

Paramètre	Évaluer	Explication
ÉTAPE LEN	1–128	Spécifie la longueur du clip.
ESCALADER	1/8, 1/16, 1/32, 1/4T, 1/8T, 1/16T,	Spécifie la résolution de pas. 1/8 : croches 1/16 : doubles croches 1/32 : triples croches 1/4T : triolets de noires 1/8T : triolets de croches 1/16T : triolets de doubles croches
DIRECTION	TA, TOUR, AV + AR, INV, RND	Spécifie le mode de lecture de la séquence. FWD : lecture vers l'avant à partir du premier pas. REV : Lecture en arrière à partir du dernier pas. FWD+REV : lecture vers l'avant à partir du premier pas, et après avoir atteint le dernier pas, lecture vers l'arrière. INV : Lit les nombres pairs et les nombres impairs inversés. RND : jouer au hasard.
MÉLANGER	-50–+50	Ajuste la force du shuffle (rebond) pour la synchronisation de la lecture. Cela peut être réglé individuellement pour chaque clip.

Modification des paramètres d'un clip

1. Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [CLIP].

   L'écran de réglage de clip apparaît.



2. Utilisez les boutons du curseur [ ] [ ] pour sélectionner un paramètre et utilisez le bouton [C4] pour modifier la valeur.

Paramètre	Évaluer	Explication
Mélanger	-50–+50	Ajuste la force du shuffle (rebond) pour la synchronisation de la lecture. Cela peut être réglé individuellement pour chaque clip.
Transposer	-12–+12	Décale la transposition de lecture (Tone uniquement).
Plier Muet	ARRÊT, MUET	Désactive le bend (Tone uniquement).
Longueur de pas	1–128	Spécifie la longueur du clip.
Escalader	1/8, 1/16, 1/32, 1/4T, 1/8T, 1/16T,	Spécifie la résolution de pas. 1/8 : croches 1/16 : doubles croches 1/32 : triples croches 1/4T : triolets de noires 1/8T : triolets de croches 1/16T : triolets de doubles croches
Direction	TA, TOUR, AV + AR, INV, RND	Spécifie le mode de lecture de la séquence. FWD : lecture vers l'avant à partir du premier pas. REV : Lecture en arrière à partir du dernier pas. FWD+REV : lecture vers l'avant à partir du premier pas, et après avoir atteint le dernier pas, lecture vers l'arrière. INV : Lit les nombres pairs et les nombres impairs inversés. RND : jouer au hasard.

BOUCLEUSE

Spécification de la méthode de lecture

1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [MEASURE] bouton.

   L'écran CLIP SEQ SETTING apparaît.

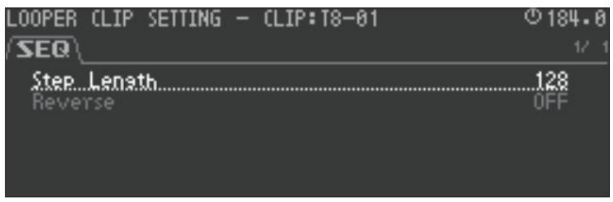


Paramètre	Évaluer	Explication
ÉTAPE LEN	1–128	Spécifie la longueur du clip. * Le même réglage peut également être effectué dans l'écran des réglages CLIP ([SHIFT] + [CLIP]).
INVERSER	ÉTEINT ALLUMÉ	Spécifie la méthode de lecture de l'échantillon. * Le même réglage peut également être effectué dans l'écran des réglages CLIP ([SHIFT] + [CLIP]).

Modification des paramètres d'un clip

1. Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez sur le bouton [CLIP].

   L'écran LOOPER CLIP SETTING apparaît.



2. Utilisez les boutons du curseur [ ] [ ] pour sélectionner un paramètre et utilisez le bouton [C4] pour modifier la valeur.

Paramètre	Évaluer	Explication
Longueur de pas	1–128	Spécifie la longueur du clip. * Le même réglage peut également être effectué dans l'écran de réglage MEASURE ([SHIFT] + [MEASURE]).
Inverser	ÉTEINT ALLUMÉ	Spécifie la méthode de lecture de l'échantillon. * Le même réglage peut également être effectué dans l'écran de réglage MEASURE ([SHIFT] + [MEASURE]).

Machine Translated by Google

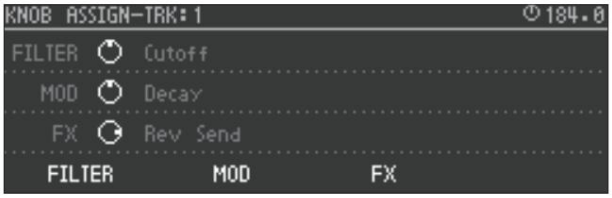
Affectation de paramètres aux boutons (KNOB ASSIGN)

Vous pouvez affecter les paramètres souhaités aux boutons [FILTER], [MOD] et [FX] de chaque piste et utiliser les boutons pour contrôler ces paramètres.

Utilisation de l'unité

1. Appuyez sur la touche [KNOB ASSIGN].

L'écran KNOB ASSIGN apparaît.



Ici, vous pouvez effectuer des affectations de boutons pour la piste actuelle.

2. Utilisez les boutons [C1]–[C3] pour effectuer les réglages.

Bouton	Explication
C1	Spécifie l'affectation du bouton [FILTER].
C2	Spécifie l'affectation du bouton [MOD].
C3	Spécifie l'affectation du bouton [FX].

Liste des paramètres

Paramètre	Explication
Aucune attribution	Aucune affectation.
Niveau	Ajuste le volume.
Poêle	Ajuste le panoramique.
Accord grossier (Tone, Drum uniquement)	Règle la hauteur par unités d'un demi-ton.
Affiner (Tone, Drum uniquement)	Ajuste finement la hauteur par unités d'un centième.
Portament (tonalité uniquement)	Spécifie si le portamento est appliqué. Spécifiez « ON » pour appliquer le portamento, ou « OFF » dans le cas contraire.
Porta Time (tonalité uniquement)	Spécifie le temps pendant lequel la hauteur change lors de l'utilisation du portamento. Des valeurs plus élevées allongent le temps pendant lequel la hauteur passe à la note suivante.
Coupure (Tone, Drum uniquement)	Règle l'ouverture du filtre. Des valeurs plus élevées rendent le son plus clair et des valeurs plus petites rendent le son plus sombre.
Résonance (Tone, Drum uniquement)	Amplifie la région du son proche de la fréquence de coupure, ajoutant un caractère distinctif au son. Une augmentation excessive de cette valeur peut provoquer une oscillation, déformant le son. Des valeurs plus élevées produisent un caractère plus fort et des valeurs plus petites affaiblissent le caractère.
Attaque (Tone, Drum uniquement)	Spécifie le temps à partir duquel la touche est enfoncée jusqu'à ce que le son atteigne le maximum. Des valeurs plus élevées rendent l'attaque plus graduelle et des valeurs plus petites rendent l'attaque plus nette.
Decay (Tone, Drum uniquement)	Spécifie le temps entre la fin de l'attaque et la chute du volume. Des valeurs plus élevées allongent le temps pendant lequel le volume diminue, et des valeurs plus petites raccourcissent le temps.
Sortie (Tone, Drum uniquement)	Spécifie le temps à partir duquel la touche est relâchée jusqu'à ce que le son devienne inaudible. Des valeurs plus élevées produisent une décroissance plus longue et des valeurs plus petites rendent le son plus net.
Taux de vibration (tonalité uniquement)	Règle le taux de vibrato (la vitesse à laquelle la hauteur est modulée). Des valeurs plus élevées modulent la hauteur plus rapidement et des valeurs plus petites la modulent plus lentement.
Profondeur Vib (Tonalité uniquement)	Ajuste la profondeur du vibrato (la profondeur à laquelle la hauteur est modulée). Des valeurs plus grandes modulent la hauteur plus largement et des valeurs plus petites modulent moins largement la hauteur.
Vib Delay (tonalité uniquement)	Ajuste le temps jusqu'à ce que le vibrato (modulation de hauteur) commence à être appliqué. Des valeurs plus élevées allongent le temps jusqu'à ce que le vibrato commence à être appliqué, et des valeurs plus petites raccourcissent le temps.
Oct Shift (tonalité uniquement)	Décale la hauteur par unités d'une octave.
Différer l'envoi	Spécifie le niveau d'envoi de l'effet total au délai.
Envoi de réverbération	Spécifie le niveau d'envoi de l'effet total à la réverbération.
Pitch Bend (Tone uniquement)	Utilise le bouton FILTER, MOD ou FX comme pitch bend.
Chrome de hauteur (Zone répétée uniquement)	Spécifie la hauteur par pas d'un demi-ton (maximum ±2 octaves).
Pitch Fine (Looper uniquement)	Ajuste finement la hauteur.
Changer de frequence (Zone répétée uniquement)	Modifie en douceur la hauteur dans une large plage.
Inverser (Zone répétée uniquement)	OFF : L'échantillon est lu en avant. ON : L'échantillon est lu à l'envers.
SYS-Ctrl1–4	Se connecte à un paramètre spécifié par MATRIX CONTROL dans SOUND EDIT. &Pour en savoir plus, reportez-vous à « MATRIX » (p. 42).

Rétablissement des valeurs de paramètres par défaut Évaluer

1. Maintenez le bouton [CLEAR] enfoncé et appuyez sur un bouton [C1]–[C3] .

La valeur du paramètre assigné revient à sa valeur par défaut.

Machine Translated by Google

Paramètres de tempo

Horloge maîtresse

La commutation de clip et la lecture/l'arrêt se produisent à des intervalles de l'horloge maître.

Cela signifie que les performances de chaque piste peuvent être synchronisées quel que soit le moment de fonctionnement.

L'état de l'horloge mère est indiqué par le cercle affiché en haut à droite de l'écran. Lorsque l'indication de l'horloge maître pointe vers 12 heures (vers le haut), le clip est commuté ou l'opération de lecture/arrêt est exécutée.

Le cycle de l'horloge mère est spécifié par "SCALE" et "STEP LONGUEUR."

Paramètres de l'horloge principale

1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [TEMPO].
   bouton.



Paramètre	Évaluer	Explication
TEMPS	40.00–300.00	C'est le tempo de tout le projet. Dans cette page, vous pouvez également utiliser la molette VALUE pour modifier le tempo.
ESCALADER	1/8, 1/16, 1/32, 1/4T, 1/8T, 1/16T,	Spécifie la résolution. 1/8 : croches 1/16 : doubles croches 1/32 : triples croches 1/4T : triolets de noires 1/8T : triolets de croches 1/16T : triolets de doubles croches
ÉTAPE LEN	2–128	Spécifie le cycle.

Appuyez sur le tempo

Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et appuyez trois fois ou plus sur le bouton [ENTER].

Le tempo est spécifié en tant que durée moyenne à laquelle vous appuyez sur le bouton.

Machine Translated by Google

Paramètres d'entrée et de sortie

Réglages d'entrée et d'enregistrement (INPUT/REC)

Voici comment effectuer les réglages d'entrée externe et les réglages pour l'enregistrement du looper.

1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [INPUT].

L'écran INPUT/OUTPUT/REC SETTING apparaît.



Paramètre	Évaluer	Explication
SENS DU MICRO	0–7	Spécifie le gain MIC IN. * Ceci est valable lorsque le commutateur d'entrée du panneau arrière est réglé sur MIC IN.
ENTRÉE EXT	MONO, STÉRÉO	Commute l'entrée EXT IN entre mono ou stéréo.
ENR SRC	EXT, PC, TRK1–8, MÉLANGE	Spécifie la source d'enregistrement pour le Looper. EXT : Enregistrement à partir des prises EXT IN. PC : Enregistrez depuis le port PC IN de l'audio USB. TRK 1–8 : enregistrement à partir d'une piste. MIXOUT : enregistre la sortie audio de l'ensemble de la MC-707. * Si le réglage USB Mix Select est POST T-FX, l'entrée audio du port USB MIX OUT n'est pas enregistrée.
RECEVEZ MON	1–8	Spécifie la longueur du clip (nombre de mesures) qui sera enregistrée.

Utilisation d'un effet externe (prises SEND/RETURN)

Cela vous permet de connecter un appareil à effets externe aux prises SEND/RETURN et de l'utiliser comme partie des effets de la MC-707.

1. Connectez votre unité d'effets aux prises SEND/RETURN.



2. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [INPUT].

Les paramètres d'entrée/sortie s'affichent.

3. Utilisez les touches du curseur pour sélectionner les onglets SEND/RETURN, et effectuer les réglages.

Paramètre	Évaluer	Explication
Onglet ENVOYER		
PDV	DÉSACTIVÉ, PC, PISTE1–8, RETARD, REVERB, DISPERSION, MÉLANGE	Spécifie la position à laquelle SEND/RETURN est utilisé.
NIVEAU	0–255	Spécifie le niveau de sortie SEND.
ENVOYER	MONO, STÉRÉO	Bascule la sortie SEND entre mono et stéréo.
Onglet RETOUR		
PDV	DÉSACTIVÉ, PC, PISTE1–8, RETARD, REVERB, DISPERSION, MÉLANGE	Spécifie la position à laquelle SEND/RETURN est utilisé. Il s'agit du même paramètre que dans l'onglet ENVOYER.
NIVEAU	0–255	Spécifie le niveau d'entrée RETURN.
REVENIR	MONO, STÉRÉO	Commute l'entrée RETURN entre mono et stéréo.

Sortie individuelle de chaque piste (ASSIGNABE OUT)

Une piste spécifiée peut être émise par les prises ASSIGNABLE OUT.

Le réglage ASSIGNABLE OUT se fait dans les réglages de piste.

1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [SEL].

&Pour en savoir plus, reportez-vous à « Réglages des pistes » (p. 20).

Machine Translated by Google

Paramètres système (SET)

Dans MENU, choisissez SET et effectuez les réglages pour spécifier le fonctionnement des pads, du MIDI et des boutons.

Ces réglages sont sauvegardés dans l'unité MC-707.

1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [KNOB ASSIGN] bouton.

   L'écran MENU UTILITAIRE apparaît.



2. Utilisez les boutons du curseur [<] [>] pour sélectionner « SET » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

   L'écran RÉGLAGE SYSTÈME s'affiche.



3. Utilisez les boutons du curseur pour sélectionner les onglets et effectuer les réglages.

Onglet CTRL

Ici, vous pouvez effectuer des réglages pour les pads et les boutons.

Paramètre	Évaluer	Explication
Mode bouton	DIRECT, ATTRAPER	DIRECT : Lorsqu'un bouton est déplacé, les données de contrôle de la position correspondante sont toujours émises. CATCH : les données de contrôle sont émises après que le bouton passe par la valeur actuelle du paramètre.
Type de courbe de tampon	DOUBLURE, EXP, JOURNAL, FIX10-127	Spécifie comment le volume change en réponse à la force de votre frappe sur le pad. LINER : Il s'agit du réglage normal. Cela permet la relation la plus naturelle entre la force de frappe et le changement de volume. EXP : par rapport à LINEAR, cela produit un plus grand changement de volume pour des frappes plus fortes. LOG : par rapport à LINEAR, cela produit un plus grand changement de volume pour des frappes plus douces. FIX10-127 : entre une valeur fixe spécifiée.
Seuil de protection	0–15	Spécifie la sensibilité minimale du pad afin qu'un signal de déclenchement ne soit lu que si le pad est frappé plus fort qu'un niveau spécifié. Cela peut être utilisé pour empêcher les patins de capter les vibrations de l'environnement.
Déclencheur de pad Sensibilité	10–200	Règle la sensibilité des pads aux frappes répétées. Avec des valeurs inférieures, les pads accepteront des frappes répétées à un intervalle de temps plus court. Augmentez cette valeur si vous ne voulez pas que des avertissements répétés soient acceptés par inadvertance.
Sélection du mixage USB	Pré T-FX, Poste T-FX	Spécifie si le son entré via le port MIX OUT connecté par USB est entré avant ou après TOTAL FX. &« Schéma fonctionnel » (p. 121)
Charger le projet	DERNIÈRE, CHAUD	LAST : Au démarrage, le projet qui a été enregistré en dernier sera chargé. INIT : Au démarrage, un projet ne sera pas chargé. Un nouveau projet sera créé.

Onglet MIDI

Paramètre	Évaluer	Explication
Synchronisation MIDI	AUTO, INT, MIDI, USB	Spécifie la source de tempo. Si c'est « AUTO », le tempo se synchronise automatiquement sur l'horloge MIDI si l'horloge MIDI est entrée via le connecteur MIDI IN ou le port USB. S'il s'agit de « INT », le tempo spécifié sur la MC-707 est utilisé.
Sortie de synchronisation MIDI1 Sortie de synchronisation MIDI2	DÉSACTIVÉ, AU	Spécifie si les messages d'horloge, de démarrage et d'arrêt sont transmis (ON) ou non (OFF) aux appareils connectés au port MIDI correspondant.
Sortie de synchronisation MIDI USB	DÉSACTIVÉ, AU	Spécifie si les messages d'horloge, de démarrage et d'arrêt sont transmis (ON) ou non (OFF) au périphérique connecté par USB.
RX Démarrage Arrêt	DÉSACTIVÉ, AU	Lorsqu'il est synchronisé sur une horloge MIDI externe, ce réglage spécifie si le démarrage/l'arrêt du séquenceur pas à pas est contrôlé depuis l'appareil connecté au port MIDI correspondant (ON) ou n'est pas contrôlé (OFF).
RX Démarrer Arrêter USB	DÉSACTIVÉ, AU	Lorsqu'il est synchronisé sur une horloge MIDI externe, ce réglage spécifie si le démarrage/l'arrêt du séquenceur pas à pas est contrôlé à partir de l'appareil connecté par USB (ON) ou n'est pas contrôlé (OFF).
Canal de piste 1-8 CH1–CH16		Spécifie le canal MIDI de chaque piste.
Référence de l'appareil	17–32	Lors de la transmission et de la réception de messages exclusifs au système, les numéros d'identification des deux appareils doivent correspondre.
Doux à travers 1 Doux à travers 2	DÉSACTIVÉ, AU	S'il est sur ON, les messages MIDI reçus par le connecteur MIDI IN sont retransmis sans modification par le connecteur MIDI OUT.
USB-MIDI Thru 1 USB-MIDI Thru 2	DÉSACTIVÉ, AU	Spécifie si les messages MIDI reçus sur le port USB ou le port MIDI IN sont retransmis sans modification depuis le connecteur MIDI OUT et le port USB (ON) ou non (OFF). S'il est activé, les messages MIDI reçus sur le port USB sont envoyés au moteur de son interne et au connecteur MIDI OUT, et les messages MIDI reçus au connecteur MIDI IN sont envoyés avec les messages du moteur de son interne au port USB.

Onglet AFFICHAGE

Paramètre	Évaluer	Explication
Contraste lcd	1–10	Règle le contraste de l'écran d'affichage.
LCD rétro-éclairage	1–10	Ajuste la luminosité du rétroéclairage de l'écran.
Luminosité des DEL	1–10	Spécifie la luminosité des LED des faders et des boutons.
Lueur LED	1–10	Ajuste la luminosité lorsqu'une LED de bouton est faiblement éclairée.
Le mode de démonstration	ARRÊT, 1 min–10 min	Spécifie le temps (minutes) jusqu'à ce que la démonstration LED s'affiche.

Machine Translated by Google

Initialisation d'une nouvelle carte SD (FORMAT)

1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [KNOB ASSIGN] bouton.

   L'écran MENU UTILITAIRE apparaît.



2. Utilisez les boutons de curseur [<] [>] pour sélectionner « FORMAT » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

   Un message de confirmation apparaît.



3. Utilisez les boutons de curseur [<] [>] pour sélectionner « OK » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

   La carte SD est initialisée.

   Si vous décidez d'annuler, utilisez les boutons de curseur [<] [>] pour sélectionner « CANCEL » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

Retour aux paramètres d'usine

(RETOUR AUX PARAMÈTRES D'USINE)

Cela ramène les paramètres du système à leur état d'usine.

REMARQUE

Si nécessaire, veillez à sauvegarder le projet avant d'exécuter FACTORY RESET.

1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [KNOB ASSIGN] bouton.

   L'écran MENU UTILITAIRE apparaît.



2. Utilisez les boutons de curseur [<] [>] pour sélectionner « FACTORY RESET » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

   Un message de confirmation apparaît.



3. Utilisez les boutons du curseur [<] [>] pour sélectionner "OK", puis appuyez sur le bouton [ENTER].

   Les paramètres du système reviennent à leur état d'usine.

   Si vous décidez d'annuler, utilisez les boutons de curseur [<] [>] pour sélectionner « CANCEL » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

4. Comme indiqué à l'écran, éteignez puis rallumez de nouveau.

Optimisation de la mémoire interne

(OPTIMISER LOOPER)

Au fur et à mesure que les échantillons sont chargés dans le looper puis supprimés, l'espace libre en mémoire peut se fragmenter, de sorte que l'espace disponible ne peut pas être utilisé efficacement.

En utilisant Looper Optimize, vous pouvez optimiser l'utilisation de la mémoire interne et augmenter le stockage disponible pour l'enregistrement.

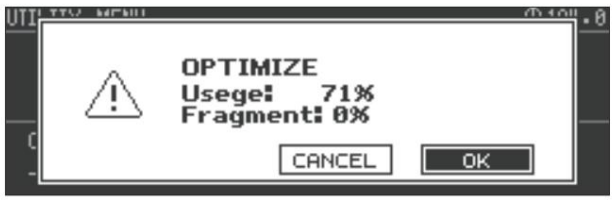
1. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [KNOB ASSIGN] bouton.

   L'écran MENU UTILITAIRE apparaît.



2. Utilisez les boutons de curseur [<] [>] pour sélectionner « LOOPER OPTIMIZE », puis appuyez sur le bouton [ENTER].

   Un message de confirmation apparaît.



   Utilisation : la quantité d'espace de stockage occupé.

   Fragment : La proportion qui est fragmentée. Des valeurs plus élevées signifient que l'utilisation de la mémoire est moins efficace, de sorte que vous pouvez vous attendre à une amélioration du temps d'enregistrement en exécutant Looper Optimize.

   * L'optimisation est également effectuée lorsqu'un projet est chargé.

3. Utilisez les boutons de curseur [<] [>] pour sélectionner « OK » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

   L'optimisation de la mémoire est exécutée.

   Si vous décidez d'annuler, utilisez les boutons de curseur [<] [>] pour sélectionner « CANCEL » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

Machine Translated by Google

Utilisation d'un ordinateur connecté pour gérer la carte SD

En connectant par USB la MC-707 en mode Stockage à votre ordinateur, vous pouvez utiliser l'ordinateur pour gérer le contenu de la carte SD dans la MC-707.

* D'autres opérations ne peuvent pas être effectuées en mode Stockage.

1. Assurez-vous que le câble USB n'est pas inséré dans la MC-707.

2. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [KNOB ASSIGN].
   bouton.

   L'écran MENU UTILITAIRE apparaît.



3. Utilisez les boutons de curseur [<] [>] pour sélectionner « STORAGE MODE
   » , puis appuyez sur le bouton [ENTER].

   Le MC-707 est maintenant en mode Stockage.



4. Insérez le câble USB et connectez-le à votre ordinateur.

5. Avant de vous déconnecter, utilisez votre ordinateur pour effectuer
   l'opération appropriée afin de retirer en toute sécurité le périphérique
   externe.

Machine Translated by Google

Liste des touches de raccourci

Changement d'écran et de mode

Opération	Opération	
Pour accéder à l'écran d'édition de quantification	Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et	Appuyez sur le bouton [QUANTIZE].
Pour accéder à l'écran d'édition du son		Appuyez sur la touche [SON].
Pour accéder à l'écran UTILITY		Appuyez sur la touche [KNOB ASSIGN].
Pour accéder à l'écran de réglage de l'horloge maître		Appuyez sur la touche [TEMPO].
Pour accéder aux paramètres d'entrée/sortie et d'enregistrement écran		Appuyez sur la touche [ENTRÉE].
Pour accéder à l'écran de sauvegarde du projet		Appuyez sur la touche [FUNC].
Pour accéder à l'écran MOTION ERASE		Appuyez sur le bouton MOUVEMENT [ON].
Pour passer en mode LAST STEP		Appuyez sur la touche MOTION [REC].
Pour rappeler SCENE 5		Appuyez sur la touche SCENE [1].
Pour rappeler SCENE 6		Appuyez sur la touche SCENE [2].
Pour rappeler SCENE 7		Appuyez sur la touche SCENE [3].
Pour rappeler SCÈNE 8		Appuyez sur la touche SCENE [4].
Pour éditer le « CLIP » du MODE PAD		Appuyez sur la touche PAD MODE [CLIP].
Pour éditer PAD MODE "NOTE"		Appuyez sur la touche PAD MODE [NOTE].
Pour éditer PAD MODE « CHORD »		Appuyez sur la touche PAD MODE [CHORD].
Pour éditer PAD MODE « SCATTER »		Appuyez sur la touche PAD MODE [SCATTER].
Pour modifier la réverbération totale de l'effet		Appuyez sur la touche [REVERB].
Pour éditer le délai total de l'effet		Appuyez sur la touche [DELAY].
Pour éditer l'effet total Multi-effet		Appuyez sur la touche [MULTI]. Sélectionnez l'onglet MFX.
Pour modifier l'effet total Comp/EQ		Appuyez sur la touche [MULTI]. Sélectionnez l'onglet COMP ou l'onglet EQ.
Pour accéder à l'écran de réglage de clip	Dans l'écran d'accueil, sélectionnez le clip pour lequel vous souhaitez effectuer des réglages, puis maintenez la touche [SHIFT] et	Appuyez sur le bouton [CLIP] (sous le bouton [C2]).
Pour accéder à l'écran de réglage de la séquence de clips		Appuyez sur le bouton MESURER [<] ou [>].

Réglage du son de mixage

Opération	Opération	
Pour régler le volume du son	Maintenez enfoncé le bouton [SEL] de la piste correspondante et	Tournez le bouton [C1].
Pour régler le panoramique du son		Tournez le bouton [C2].
Pour régler le délai d'envoi du son		Tournez le bouton [C3].
Pour régler l'envoi de réverbération du son		Tournez le bouton [C4].

MOUVEMENT

Opération	Opération	
Pour supprimer le mouvement d'un bouton	Maintenez enfoncé le bouton MOTION [ON] et	Actionnez le bouton [FILTER] [MOD] [FX] de la piste correspondante.
Pour enfoncer le mouvement	Maintenez enfoncé le bouton MOTION [REC] et	

Édition de phrases

Opération	Opération	
Pour enregistrer pas à pas (piste Tone uniquement)	En mode Note,	Maintenez enfoncé le bouton [REC] et appuyez sur le bouton [STEP].
Pour saisir un mouvement dans une étape		Maintenez enfoncé le bouton [STEP] et actionnez les boutons [FILTER] [MOD] [FX] de la piste correspondante.
Pour couper la partie de batterie (pour chaque clip)		Maintenez enfoncé le bouton PAD MODE [MUTE] et appuyez sur un pad.
Pour entrer des battements de batterie faibles		Maintenez le pad enfoncé et appuyez sur le bouton [STEP].
Pour effacer la phrase d'un clip	Maintenez enfoncé le bouton [CLEAR] et	Appuyez sur le bouton [SEL] de la piste correspondante.
Pour effacer la phrase d'une partie de batterie		Appuyez sur un pad.
Pour dupliquer une phrase	Lorsque l'écran CLIP SEQ SETTING (p. 50) s'affiche,	Maintenez enfoncé le bouton [FUNC] et appuyez sur le bouton MEASURE [>].

Machine Translated by Google

Performance

Opération	Opération	
Pour écouter une piste dans votre casque (CUE)	En mode MUTE	Maintenez enfoncé le bouton PAD MODE [MUTE] et appuyez sur un pad. * Le PAD MODE passe en mode CUE.
Pour couper une piste	Maintenez enfoncé le bouton PAD MODE [MUTE] et appuyez sur le bouton [SEL] de la piste correspondante.	
Pour couper une partie de batterie (pour chaque piste)	Maintenez enfoncé le bouton [SEL] de la piste correspondante et	Appuyez sur un pad.
Pour changer de partie sans faire retentir la batterie	Maintenez enfoncé le bouton PAD MODE [NOTE] et	
Pour démarrer/arrêter chaque piste	Maintenez enfoncé le bouton PAD MODE [CLIP] et	Appuyez sur le bouton [SEL] de la piste correspondante.
Pour revenir de force au début du motif pendant la reproduction du motif	Pendant la lecture	Maintenez la touche [SHIFT] enfoncée et appuyez sur la touche [START/STOP].
Pour faire taire le son qui continue après l'arrêt	A l'arrêt	

Valeurs du contrôleur et édition des paramètres

Opération	Opération	
Pour spécifier le paramètre actionné par les boutons d'effet total	Maintenez enfoncé le bouton [REVERB], [DELAY] ou [MULTI] que vous souhaitez affecter et	Tournez le bouton [FX PRM] ou [FX DEPTH].
Pour afficher la valeur d'un potentiomètre	Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et	Déplacez le bouton.
Pour modifier davantage la valeur du paramètre		Tournez le bouton [C1] [C2] [C3] [C4] ou le bouton [VALUE].
Pour régler la courbe de vélocité des pads	Maintenez enfoncé le bouton PAD MODE [NOTE] et tournez le bouton [VALUE].	
Pour spécifier le tap tempo	Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et	Appuyez sur le bouton [ENTER] trois fois ou plus.
Pour effacer les paramètres du Scatter pad	En mode Dispersion	Appuyez sur un pad.
Pour effacer le paramètre Scatter Step	Maintenez enfoncé le bouton [CLEAR] et	Appuyez sur la touche [STEP].
Pour passer d'une catégorie de type d'effet à l'autre	Lorsque l'écran MFX EDIT s'affiche	Maintenez enfoncé le bouton [SHIFT] et tournez le bouton [C2].
Pour passer au même paramètre pour chaque bande (low, mid, high) du TOTAL COMP	Lorsque l'écran TOTAL COMP EDIT est affiché Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et utilisez les boutons de curseur [ ] [ ]. ∧ ∨	

Machine Translated by Google

Liste des messages d'erreur

Afficher	Explication	Action/explication
Lecture en cours!	Cette opération ne peut pas être exécutée car la lecture est en cours.	Arrêtez la lecture, puis exécutez.
LE CLIP N'EXISTE PAS !	Le clip qui est la cible de l'opération n'existe pas. Ceci apparaît si un clip vide est sélectionné comme cible d'une opération de copie ou d'édition.	Assurez-vous que le clip cible est correctement sélectionné.
CLIP VIDE	Le clip qui est la cible de l'opération n'existe pas.	
PISTE VIDE	La piste cible de l'opération n'existe pas. Ceci apparaît si une piste vide est sélectionnée comme cible d'une opération de copie ou d'édition.	Assurez-vous que la piste cible est correctement sélectionnée.
CLIP NON VIDE	L'emplacement de clip qui est la cible de l'opération est déjà utilisé. Il est possible de sélectionner simultanément le même numéro de clip sur toutes les pistes (p. 14) et d'effectuer un copier-coller, mais les emplacements de clip de destination du collage doivent tous être vides.	Sélectionnez un emplacement de clip vide ou supprimez des clips avant l'exécution.
Pour une nouvelle boucle, supprimez le clip existant !	Lors du chargement d'un clip de zone répétée, ce message apparaît si vous essayez d'écraser un clip existant. Les clips Looper ne peuvent pas être importés en écrasant un clip existant.	
PISTE NON VIDE	La piste de destination du collage n'est pas vide.	Sélectionnez une piste vide ou supprimez la piste applicable avant l'exécution.
TYPE DE PISTE INCORRECT	Les types de pistes source et destination de la copie sont différents. Vous ne pouvez pas copier des clips entre des pistes de types différents.	Copiez le clip sur un type de piste identique à la source de la copie.
VEUILLEZ SÉLECTIONNER LA PISTE	Une piste est sélectionnée pour la copie, mais aucune piste n'est sélectionnée comme destination de collage.	Sélectionnez une piste, puis collez.
VEUILLEZ CHOISIR LA LIGNE	La ligne de découpage est sélectionnée pour la copie, mais aucune ligne de découpage n'est sélectionnée comme destination de collage.	Sélectionnez une ligne de découpe, puis collez-la.
VEUILLEZ SÉLECTIONNER LE CLIP	Un clip est sélectionné pour la copie, mais aucun clip n'est sélectionné comme destination de collage.	Sélectionnez un clip, puis collez-le.
DÉJÀ UTILISÉ!	Le type de piste spécifié est déjà utilisé. Ceci apparaît si une piste de batterie avec des compresseurs est déjà utilisée et que vous essayez de créer une nouvelle piste de batterie avec des compresseurs.	Supprimez la piste de batterie existante avec des compresseurs ou utilisez une piste de batterie conventionnelle.
Erreur d'écriture de fichier !	Échec de l'enregistrement du fichier de projet.	Pour une raison quelconque, le fichier n'a pas pu être enregistré. Vous pourrez peut-être résoudre ce problème en formatant la carte SD. Avant de formater la carte SD, faites une sauvegarde en enregistrant tous les fichiers importants sur votre ordinateur.
Impossible d'écrire Ce nom de fichier est verrouillé.	L'écriture n'est pas possible car le fichier est verrouillé.	Vous ne pouvez pas enregistrer en utilisant le même nom qu'un projet verrouillé. Comme décrit dans « Gestion des projets » (p. 17), déverrouillez le fichier puis écrasez-le ou enregistrez le fichier sous un nom différent.
Avorter. **** est un fichier verrouillé.	Le fichier n'a pas pu être supprimé car il est verrouillé.	Un projet verrouillé ne peut pas être supprimé. Si vous souhaitez supprimer le projet, déverrouillez-le.
Lecture en cours. Veuillez arrêter le séquenceur.	Cette opération ne peut pas être exécutée car la lecture est en cours.	Arrêtez la lecture, puis exécutez l'opération.
Avorter! Le fichier ne peut pas s'ouvrir	Le fichier wave n'a pas pu être ouvert.	Le fichier ou la carte SD que vous avez tenté de charger est peut-être endommagé.
Avorter! Erreur de format de fichier	Le format de fichier d'échantillon n'est pas pris en charge par la MC-707.	Le MC-707 prend en charge les fichiers au format Wav 32–96 kHz, 16 bits et 24 bits (mono/stéréo). Utilisez votre ordinateur pour convertir le format de fichier et essayez à nouveau l'opération.
Avorter! Erreur de lecture de fichier	Le fichier n'a pas pu être lu pour une raison quelconque.	Si le format de fichier Wav que vous tentez de lire n'est pas courant, il peut arriver que le fichier ne puisse pas être lu.
Avorter! Mémoire pleine	Le fichier n'a pas pu être importé car la mémoire interne de la MC-707 est insuffisante.	Utilisez le navigateur de banque d'échantillons (p. 19) pour supprimer les échantillons utilisateur inutiles.
Avorter! Pas assez de mémoire contiguë	Impossible d'allouer suffisamment de mémoire contiguë pour l'importation.	Il se peut que la mémoire interne ait été fragmentée. Exécutez « Optimisation de la mémoire interne (LOOPER OPTIMIZE) » (p. 55). Si la même erreur se produit même après l'optimisation, supprimez les clips de looper inutiles du projet.
Avorter! Dépasser le nombre maximal d'échantillons	L'importation n'a pas été possible car elle dépasserait le nombre maximum d'échantillons utilisateur.	Le MC-707 peut gérer un maximum de 500 échantillons utilisateur. Utilisez le navigateur de banque d'échantillons (p. 19) pour supprimer les échantillons utilisateur inutiles.
Avorter! Échantillons trop courts	Le fichier n'a pas pu être importé car l'échantillon est trop court.	La longueur des échantillons pouvant être gérés par un clip looper est d'une seconde à 60 secondes. Utilisez votre ordinateur pour éditer le fichier Wav à cette longueur, et exécutez à nouveau l'opération.
Avorter! Échantillons trop longs	Le fichier n'a pas pu être importé car l'échantillon est trop long.	* Selon le réglage du tempo, il existe des cas dans lesquels un échantillon encore plus court ou plus long peut être traité.
Erreur de formatage de la carte SD !	Impossible de formater la carte SD.	Mettez l'appareil hors tension, insérez fermement la carte SD, puis remettez l'appareil sous tension.
PAS DE CARTE SD	La carte SD n'est pas insérée. Alternativement, il est incomplètement inséré.	
CARTE SD PROTÉGÉE	La carte SD est réglée sur un état de protection en écriture.	Retirez la carte SD et changez la position du commutateur de verrouillage sur son côté gauche.
TROP DE PISTES LOOPER !	L'opération n'a pas pu être exécutée car le nombre maximum de pistes de zone répétée pouvant être créées a été atteint.	Supprimez les pistes de looper inutiles et exécutez à nouveau l'opération.
ÉCHANTILLON WAVE1 OFF	L'échantillon ne peut pas être édité car un échantillon utilisateur n'est pas affecté à WAVE1 de l'instrument en cours d'édition.	Assurez-vous qu'un échantillon est affecté à l'instrument que vous éditez et exécutez à nouveau l'opération.
WAVE1 PAS ÉCHANTILLON UTILISATEUR	L'échantillon ne peut pas être édité car aucun échantillon utilisateur n'est spécifié pour WAVE1 de l'instrument en cours d'édition.	Assurez-vous qu'un échantillon est affecté à l'instrument que vous éditez et exécutez à nouveau l'opération.
Mémoire pleine!	L'opération n'a pas pu être exécutée car le nombre de zones répétées est insuffisant Mémoire.	Supprimez les clips de looper inutiles et exécutez à nouveau l'opération.

Machine Translated by Google

Interopérabilité avec d'autres appareils

Synchronisation avec un DAW

Le MC-707 peut transmettre et recevoir une horloge MIDI (F8) pour synchroniser son tempo.



L'ordinateur MC-707

Synchronisation avec un TR-8S

Le MC-707 peut se synchroniser avec un TR-8 en connectant les unités via un câble MIDI disponible dans le commerce.

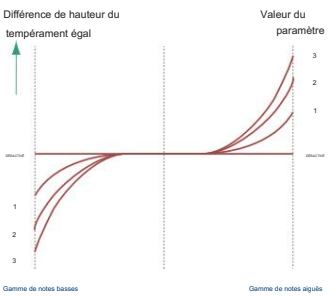


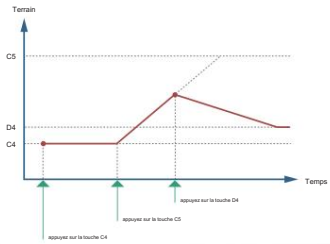
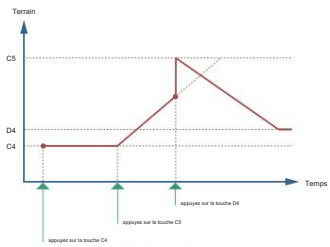
MC-707 TR-8S

Machine Translated by Google

Paramètre de tonalité ZEN-Core (Z-Core)

DU SON

Paramètre	Évaluer	Explication
Niveau	0–127	Ajuste le volume général de la tonalité
Poêle	L64–0–63R	Spécifie le pan de la tonalité. "L64" est à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.
Détection de niveau doux	0–100	Spécifie la quantité de changement de volume qui se produit lorsque vous actionnez la pédale douce (CC#67). Ceci est efficace lorsqu'il est spécifié pour les sons de piano.
Priorité	Ceci détermine comment les notes seront gérées lorsque la polyphonie maximale est dépassée.	
	DERNIÈRE	Les dernières voix jouées auront la priorité et les notes en cours de son seront désactivées dans l'ordre, en commençant par la première note jouée.
	LE PLUS FORT	Les voix avec le volume le plus fort seront prioritaire, et les notes en cours de reproduction seront désactivées, en commençant par la voix la plus faible.
Sensation analogique	0–127	Applique un changement variable dans le temps à la hauteur et au volume de la tonalité qui produit le son, ajoutant une sensation de variabilité. Lorsque vous augmentez cette valeur vers le maximum, la variabilité devient plus grande, produisant une instabilité.
Monopole	Spécifie si la tonalité jouera de manière polyphonique (POLY) ou monophonique (MONO). Le réglage « MONO » est efficace lorsque vous jouez d'un son d'instrument solo comme le saxophone ou la flûte.	
	MONO	Seule la dernière note jouée retentira.
	POLY	Deux notes ou plus peuvent être jouées simultanément.
Accord grossier	-48–+48 [demi-ton]	Ajuste la hauteur du son de la tonalité vers le haut ou vers le bas par pas d'un demi-ton (+/-4 octaves).
Affiner	-50–+50 [cent]	Ajuste la hauteur du son de la tonalité vers le haut ou vers le bas par pas de 1 centième (+/-50 centièmes).
Décalage d'octave	-3–+3	Ajuste la hauteur du son de la tonalité vers le haut ou vers le bas par unités d'une octave (+/-3 octaves).
Stretch Tune Depth OFF, 1–3		Ce réglage vous permet d'appliquer un "accord étiré" au son (l'accord étiré est un système par lequel les pianos acoustiques sont normalement accordés, ce qui fait que la plage inférieure est plus basse et la plage supérieure plus élevée que les rapports d'accord mathématiques ne l'exigeraient autrement.). Avec un réglage sur « OFF », l'accordage de la tonalité sera de tempérament égal. Un réglage de « 3 » produira la plus grande différence dans la hauteur des graves et des aigus. Le diagramme montre le changement de hauteur par rapport au tempérament égal qui se produira dans les gammes basses et hautes. Ce réglage aura un effet subtil sur la manière dont les accords résonnent. 
Commutateur Legato	ÉTEINT ALLUMÉ	Ceci est efficace lorsque Mono/Poly est réglé sur MONO et Legato Switch est activé. Lorsque vous appuyez sur la touche suivante tout en maintenant enfoncée la touche précédente (interprétation legato), la hauteur change en douceur. La façon dont le changement se produit dépend de l'intervalle de redéclenchement Legato.

Paramètre	Évaluer	Explication
Legato Redéclenchement Intervalle	0–12, OFF	Lorsque LegatoSwitch est activé et que vous jouez en legato, cela spécifie si le redéclenchement se produit (0–12) ou ne se produit pas (OFF). Si cette option est désactivée, seule la hauteur des tonalités actuellement émises change en fonction de la hauteur de la touche. S'il est réglé sur 1–12, le redéclenchement se produit en douceur lorsque la différence de hauteur pendant la performance legato dépasse la valeur spécifiée. Par exemple, s'il est réglé sur 4, et en utilisant C4 comme hauteur de référence, jouer les notes Db4– E4 legato ne changera que la hauteur sans redéclencher, mais jouer la note F4 (qui est à cinq demi-tons de C4) legato redéclenchera F4 . Lorsque F4 est redéclenché à ce moment, F4 devient maintenant la hauteur de référence. S'il est réglé sur 0, chaque note est redéclenchée à chaque fois, quelle que soit la différence de hauteur. Pour les sons de type acoustique en particulier, une impression non naturelle peut se produire si seule la hauteur est modifiée, vous devrez donc ajuster l'intervalle de redéclenchement Legato.
Commutateur de portamento	OFF, ON	Spécifie si l'effet de portamento sera appliqué (ON) ou non (OFF). * Le portamento est un effet qui change en douceur la hauteur de la première touche jouée à la prochaine touche jouée. En appliquant le portamento lorsque le paramètre Mono/Poly est « MONO », vous pouvez simuler des techniques de performance en slide sur un violon ou un instrument similaire.
Mode portamento	Spécifie les conditions de performance pour lesquelles le portamento sera appliqué.	
	ORDINAIRE	Le portamento sera toujours appliqué.
	ATTACHÉ	Applique le portamento uniquement lorsque vous jouez legato (c'est-à-dire lorsque vous appuyez sur la touche suivante avant de relâcher la touche précédente).
Type de portamento	Spécifie le type d'effet de portamento.	
	FRÉQUENCE	Le temps que cela prendra dépendra de la distance entre les deux terrains.
	TEMPS	Le temps qu'il faudra sera constant
Début du portamento	Lorsqu'une autre touche est enfoncée pendant un changement de hauteur produit par le portamento, un nouveau changement de hauteur commence. Ce réglage spécifie la hauteur à laquelle le changement commencera.	
	Terrain	Démarre un nouveau portamento lorsqu'une autre touche est enfoncée pendant que la hauteur change. 
	REMARQUE	Le portamento commencera à partir de la hauteur où le changement actuel se terminerait. 
Temps de portamento	0–1023	Spécifie le temps nécessaire pour que la hauteur change lors de la lecture du portamento. Des réglages plus élevés feront que le changement de hauteur vers la note suivante prendra plus de temps.

Machine Translated by Google

Paramètre	Évaluer	Explication
Plier la plage vers le haut	0–48 [demi-ton]	Spécifie en demi-tons la quantité de changement qui se produit lorsque vous appuyez sur l'extrémité droite du contrôleur de ruban. Par exemple, si ce paramètre est réglé sur « 12 », la hauteur augmentera d'une octave lorsque le levier de variation de ton est déplacé vers la position la plus à droite.
Plier la plage vers le bas	0–48 [demi-ton]	Spécifie en demi-tons la quantité de changement qui se produit lorsque vous appuyez sur l'extrémité gauche du contrôleur de ruban. Par exemple, s'il est réglé sur « 48 » et que vous déplacez le levier de pitch bend à fond vers la gauche, la hauteur chutera de 4 octaves.
Mode de pliage	ORDINAIRE	Le levier de pitch bend fonctionne de manière conventionnelle.
	ATTRAPER•DERNIER	Le contrôleur de ruban n'affecte que la dernière note émise. Si vous jouez une note alors que le contrôleur de ruban est déjà déplacé, cette note retentit à sa hauteur normale (comme si le contrôleur était au centre). La hauteur ne commence à changer qu'une fois que le contrôleur est passé par la position centrale.
Bend Range Fine Up 0–100 [cent]		Ajuste avec précision le degré de changement de hauteur par unités d'un cent lorsque le levier Pitch Bend est déplacé vers la droite.
Plage de courbure fine Bas	0–100 [cent]	Ajuste avec précision le degré de changement de hauteur par unités d'un cent lorsque le levier Pitch Bend est déplacé vers la gauche.

LA STRUCTURE

Structure vous permet de jouer deux partiels comme un ensemble.

Vous pouvez créer une large gamme de sons en utilisant le partiel 2 ou 4 (le modulateur) pour moduler le partiel 1 ou 3 (la porteuse).

Étant donné que la structure utilise deux partiels par paire, elle fournit des paramètres qui sont utilisés en commun par le porteur et le modulateur.

Pour les paramètres suivants, seuls les réglages partiels de la porteuse sont valides (les réglages du modulateur sont ignorés).

CLAVIER

5 gamme inférieure du clavier
5 gamme supérieure du clavier
5 Largeur de fondu du clavier inférieure
5 Keyboard Fade Width Upper
5 Plage de vélocité inférieure
5 Plage de vélocité supérieure
5 Velocity Fade Width Lower
5 Velocity Fade Width Upper

CHANGER

5 Commutation partielle

OSC

5 Mode Delay (remarque)
5 Mode de retard
5 Synchronisation du temps de retard
5 Temps de retard (remarque)
5 Temps de retard

CONTRÔLER

5 Mode enveloppe
5 Recevoir Hold-1
5 Commutateur de redamper
5 Note sans amortisseur
5 MATRICE DE CONTRÔLE
5 Destination : PMT
5 Destination : CROSS-MOD

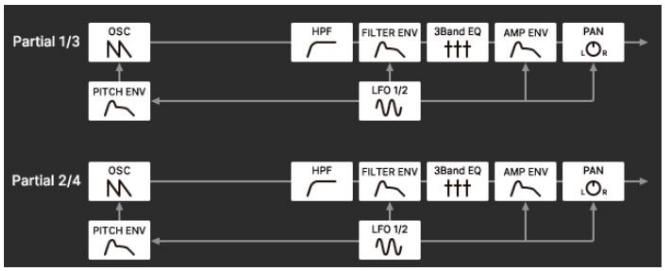
Paramètre	Évaluer	Explication
Structure1-2	Le son du partiel 1 est modulé par le partiel 2.	
	DÉSACTIVÉ	DÉSACTIVÉ
	SYNCHRONISER	Implémente la fonction de synchronisation d'oscillateur fournie par un synthétiseur analogique. L'oscillateur du partiel 1 est réinitialisé à intervalles du cycle de hauteur du partiel 2. Ceci n'est efficace que si le type OSC est VirtualAnalog ou PCM-Sync.
	BAGUE	Implémente la fonction de modulateur en anneau fournie par un synthétiseur analogique. Le son de sortie du partiel 2 est multiplié par le partiel 1.
	XMOD, XMOD2	Implémente la fonction de modulation croisée fournie par un synthétiseur analogique. Le son de sortie du partiel 2 est appliqué comme hauteur du partiel 1. XMOD2 est disponible uniquement lorsque les partiels 1 et 3 sont de type OSC « VA ».
Structure3-4	Le son de sortie du partiel 3 est modulé par le partiel 4.	
	DÉSACTIVÉ	DÉSACTIVÉ
	SYNCHRONISER	Implémente la fonction de synchronisation d'oscillateur fournie par un synthétiseur analogique. L'oscillateur du partiel 3 est réinitialisé à intervalles du cycle de hauteur du partiel 4. Ceci n'est efficace que si le type OSC est VirtualAnalog ou PCM-Sync.
	BAGUE	Implémente la fonction de modulateur en anneau fournie par un synthétiseur analogique. Le son de sortie du partiel 4 est multiplié par le partiel 3.
	XMOD, XMOD2	Implémente la fonction de modulation croisée fournie par un synthétiseur analogique. Le son de sortie du partiel 4 est appliqué comme hauteur du partiel 3. XMOD2 est disponible uniquement lorsque les partiels 1 et 3 sont de type OSC « VA ».
Niveau SONNERIE1-2	0–127	Niveau RING lorsque Structure1-2 est RING.
Niveau RING3-4	0–127	Niveau RING lorsque Structure3-4 est RING.
SONNERIE Niveau OSC1	0–127	Efficace lorsque Structure1-2 est RING. Définit le niveau OSC partiel 1.
SONNERIE Niveau OSC2	0–127	Efficace lorsque Structure1-2 est RING. Définit le niveau OSC partiel 2.
SONNERIE Niveau OSC3	0–127	Efficace lorsque Structure3-4 est RING. Définit le niveau partiel 3 OSC.
SONNERIE Niveau OSC4	0–127	Efficace lorsque Structure3-4 est RING. Définit le niveau partiel 4 OSC.
Profondeur XMOD 1-2	0–9600 [cent]	Profondeur de modulation croisée lorsque Structure1-2 est XMOD.
Profondeur XMOD 3-4	0–9600 [cent]	Profondeur de modulation croisée lorsque Structure3-4 est XMOD.
XMOD2 1-2 Profondeur	0–127	Profondeur de modulation croisée lorsque Structure1-2 est XMOD2.
XMOD2 3-4 Profondeur	0–127	Profondeur de modulation croisée lorsque Structure3-4 est XMOD2.
CrossMod OSC1 Niveau	0–127	Efficace lorsque Structure1-2 est XMOD/ XMOD2. Définit le niveau OSC partiel 1.
CrossMod OSC2 Niveau	0–127	Efficace lorsque Structure1-2 est XMOD/XMOD2. Définit le niveau OSC partiel 2.
CrossMod OSC3 Niveau	0–127	Efficace lorsque Structure3-4 est XMOD/XMOD2. Définit le niveau partiel 3 OSC.
CrossMod OSC4 Niveau	0–127	Efficace lorsque Structure3-4 est XMOD/XMOD2. Définit le niveau partiel 4 OSC.

OSC MOD COM

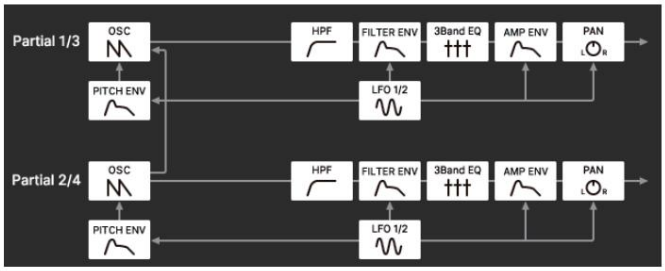
Paramètre	Évaluer	Explication
Verrouillage de phase partiel	ÉTEINT ALLUMÉ	Ceci est disponible si le type OSC est "VA" ; il verrouille la phase de la forme d'onde entre les partiels. Il est efficace de l'utiliser avec XMOD2.

Machine Translated by Google

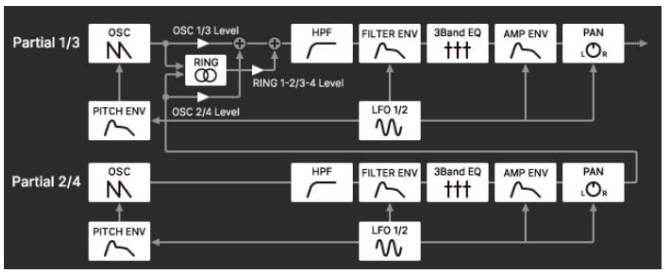
DÉSACTIVÉ



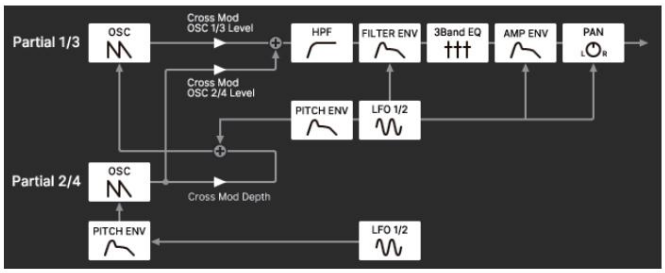
SYNCHRONISER



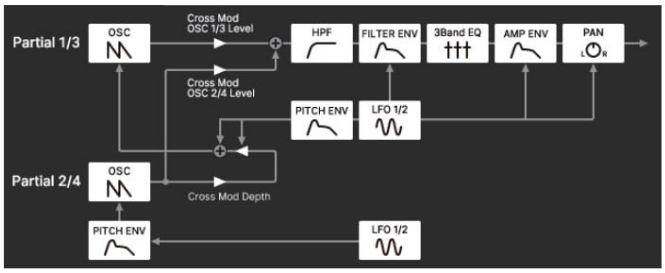
BAGUE



XMOD



XMOD2



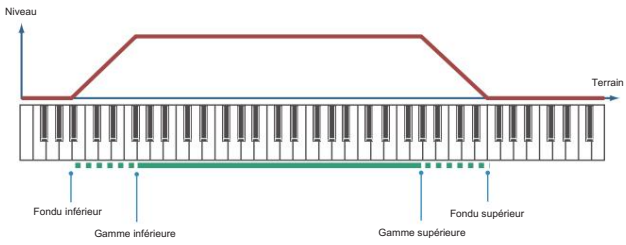
UNISSON

Paramètre	Évaluer	Explication
Commutateur à l'unisson	ÉTEINT ALLUMÉ	Cela superpose un seul son. Si le commutateur Unison est activé, le nombre de notes superposées sur une touche changera en fonction du nombre de touches que vous jouez. 5 Si le type OSC est PCM, ceci est limité à la lecture mono. 5 Si le commutateur Legato est activé, le temps de retard est ignoré pendant la lecture legato. 5 Même si Legato Retrigger Interval est spécifié, il fonctionne comme OFF.
Taille universelle	2–8	Si l'unisson est activé, cela spécifie le nombre de notes affectées à chaque touche enfoncée. L'augmentation de la taille d'unisson augmente la polyphonie, ce qui augmente la probabilité que des notes soient coupées.
Désaccord à l'unisson	0–100	Désaccorde chacune des notes attribuées par le numéro Unison Size, produisant un effet désaccordé. Plus vous augmentez cette valeur, plus chaque note est désaccordée, produisant un son plus épais.

CTRL PTL

Paramètre	Évaluer	Explication
Contrôle de la vitesse	ARRÊT, MARCHE, ALÉATOIRE, CYCLE	Spécifie comment les partiels sont joués en fonction de la dynamique de jeu de votre clavier (vélocité) S'il est sur « ON », différents partiels sont produits en fonction de la vélocité de lecture et des réglages Velocity Range Lower/ Upper et Velocity Fade Lower/Upper 5 Si c'est sur « RANDOM » ou « CYCLE », chaque partiel est produit de manière aléatoire ou cyclique. 5 Dans le cas de "RANDOM" ou "CYCLE" lorsque La structure 1-2 (3-4) a un réglage autre que OFF, les partiels 1 et 2 (3 et 4) sont émis par paire, soit de manière aléatoire, soit en alternance. 5 Dans le cas de « RANDOM » ou « CYCLE », la vélocité n'a aucun effet, mais vous devrez faire des réglages pour chaque partiel afin que la plage de vélocité n'entre pas en conflit.
Courbe de niveau PMT	EXP	Lorsque vous utilisez Velocity Control pour basculer entre les partiels, le niveau de fondu enchaîné change selon une courbe non linéaire.
	LINÉAIRE	Lorsque vous utilisez Velocity Control pour passer d'un partiel à l'autre, le niveau de fondu enchaîné change selon une courbe linéaire.
Commutation partielle	ÉTEINT ALLUMÉ	Utilisez ces boutons pour activer/désactiver les partiels.

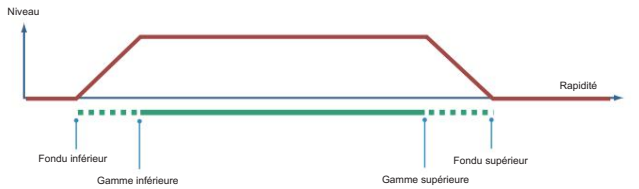
GAMME PTL



Paramètre	Évaluer	Explication
Plage de touches basse	C—G9	Spécifiez la tessiture pour chaque partiel. Effectuez ces réglages lorsque vous souhaitez que différentes plages de touches jouent des tonalités différentes.
Plage de touches vers le haut	C—G9	Spécifiez la limite inférieure (Lower) et la limite supérieure (Upper) de la plage de touches.
Plage de touches Fade Low 0–127		Spécifie le degré auquel le partiel est produit par les notes jouées en dessous de Key Range Low. Spécifiez « 0 » si vous ne voulez pas que de telles notes soient émises.

Machine Translated by Google

Paramètre	Évaluer	Explication
Plage de touches Fondu vers le haut	0–127	Spécifie le degré auquel le partiel est produit par les notes jouées au-dessus de Key Range Up. Spécifiez « 0 » si vous ne voulez pas que de telles notes soient émises.



Paramètre	Évaluer	Explication
Plage de vélocité Basse	1–127	Spécifiez la limite inférieure (Lower) et la limite supérieure (Upper) des vélocités qui feront retentir le partiel.
Plage de vélocité vers le haut	1–127	Effectuez ces réglages lorsque vous souhaitez que différents partiels sonnent en fonction de la dynamique de jeu au clavier.
Velocity Fade Low	0–127	Spécifie le degré auquel le partiel est produit par des notes jouées plus doucement que Velocity Range Low. Spécifiez « 0 » si vous ne voulez pas que de telles notes soient émises.
Fondu vers le haut de la vélocité	0–127	Spécifie le degré auquel le partiel est produit par des notes jouées plus fortement que Velocity Range Up. Spécifiez « 0 » si vous ne voulez pas que de telles notes soient émises.

RÉGLAGE

Paramètre	Évaluer	Explication
Type (type d'accord d'échelle)	DOUANE	Personnalisé: Cela vous permet de créer une échelle personnalisée.
	ÉGAL	Tempérament égal : Cet accord divise une octave en 12 parties égales. Chaque intervalle produit à peu près la même quantité de légère dissonance.
	JUSTE-MAI	Just (Major): Cette gamme élimine la dissonance en quintes et en tierces. Il est inadapté au jeu des mélodies et non transposable, mais capable de belles sonorités.
	JUSTE-MIN	Just (Minor): Les gammes des intonations justes majeures et mineures sont différentes. Vous pouvez obtenir le même effet avec la gamme mineure qu'avec la gamme majeure.
	PYTHAGORE	Pythagoricien : Cette gamme, conçue par le philosophe Pythagore, élimine la dissonance en quartes et quintes. La dissonance est produite en tierces, mais les mélodies sont euphoniques.
	KIRNBERGE	Kirnberger : Cette gamme est une modification du ton moyen et des intonations justes qui permet une plus grande liberté de transposition vers d'autres tonalités. Les performances sont possibles dans toutes les tonalités (III).
	MOYENNE	Ton moyen : Cette gamme fait quelques compromis sur l'intonation juste, permettant la transposition vers d'autres tonalités.
	WORKMEIS	Werckmeister : Il s'agit d'une combinaison des gammes de ton moyen et de Pythagore. Les performances sont possibles dans toutes les tonalités (première technique, III).
	ARABE	Gamme arabe : Cette gamme convient à la musique arabe.
Clé (touche d'accord d'échelle)	C–B	Définit la note d'identification.
C–B	-64–+63	Ajuste finement la hauteur.

Paramètre de partie (BOUTON CTRL)

Paramètres avec le " ATTRIBUER » l'affichage peut être attribué au bouton.

Paramètre	Évaluer	Explication
Niveau ATTRIBUER	0–127	Règle le volume de chaque partie.
Poêle ATTRIBUER	L64–0–63R	Spécifie le panoramique du son de chaque partie lors de l'utilisation de la sortie stéréo.
Différer l'envoi (Niveau d'envoi retardé) ASSIGN	0–127	Spécifie le niveau d'envoi à retarder.
Rev Envoyer (Niveau d'envoi de la réverbération) ASSIGN	0–127	Spécifie le niveau d'envoi à la réverbération.
Accord grossier ATTRIBUER	-48–+48	Décale la hauteur par unités d'un demi-ton.
Affiner ATTRIBUER	-50–+50	Ajuste finement la hauteur par unités d'un centième.
Monopole	MONO, POLY, TON	Choisissez MONO si vous voulez que la tonalité assignée à la partie joue en monophonie ; choisissez POLY si vous voulez jouer en polyphonie. Choisissez TONE si vous souhaitez utiliser le réglage spécifié par la tonalité.
Legato Sw (Commutateur Legato)	OFF, ON, TONE	Si vous jouez en monophonie, vous pouvez appliquer le legato. «Legato» est une technique de performance qui relie en douceur une note à la suivante. Cela produit un effet similaire au martelage ou au retrait lors de la lecture d'une guitare. Choisissez « ON » pour appliquer le legato, ou « OFF » si vous ne voulez pas l'appliquer. Choisissez « TONE » si vous souhaitez utiliser le réglage spécifié par la tonalité.
Plage de courbure	0–24, TON	Spécifie la quantité de changement de hauteur en demi-tons (maximum deux octaves) qui se produit lorsque vous déplacez un contrôleur lorsque le pitch bend est assigné à ce contrôleur. Choisissez TONE si vous souhaitez utiliser le réglage spécifié par la tonalité.
porte sw (Commutateur de portamento) ASSIGN	ARRÊT, MARCHE, TON	Spécifie si le portamento est appliqué. Sélectionnez ON pour appliquer le portamento ou OFF si vous ne souhaitez pas appliquer le portamento. Choisissez TONE si vous souhaitez utiliser le réglage spécifié par la tonalité.
Temps de porte (Temps de portamento) ASSIGN	0–127, TON	Lorsque le portamento est utilisé, cela spécifie le temps pendant lequel la hauteur va changer. Des réglages plus élevés feront que le changement de hauteur vers la note suivante prendra plus de temps. Choisissez TONE si vous souhaitez utiliser le réglage spécifié par la tonalité.
Couper (Décalage de coupure) ATTRIBUER	-64–+63	Ajuste la distance d'ouverture du filtre. Augmenter cette valeur rend le son plus clair et la diminuer rend le son plus sombre.
Résonance (Décalage de résonance) ASSIGN	-64–+63	Accentue la partie du son dans la région de la fréquence de coupure, ajoutant du caractère au son. Des réglages trop élevés peuvent produire des oscillations, entraînant une distorsion du son. Augmenter cette valeur renforce le personnage et la diminuer l'affaiblit.
Attaque (Attaque Décalage horaire) ATTRIBUER	-64–+63	Ajuste le temps pendant lequel le son atteint son volume maximum après que vous avez appuyé sur la touche. Des réglages plus grands de cette valeur rendent l'attaque plus douce et des réglages plus petits rendent l'attaque plus nette.
Pourriture (Décalage du temps de déclin) ASSIGN	-64–+63	Règle le temps pendant lequel le volume diminue à partir de sa valeur maximale. Des réglages plus élevés de cette valeur allongent la décroissance et des réglages plus petits raccourcissent la décroissance.
Sortie (Temps de libération Décalage) ATTRIBUER	-64–+63	Ajuste le temps pendant lequel le son se décompose en silence après que vous avez relâché la touche. Des réglages plus grands de cette valeur font durer le son, et des réglages plus petits font que le son se termine plus brusquement.

Machine Translated by Google

Paramètre	Évaluer	Explication
Taux de vibrations (Taux de vibration) ATTRIBUER	-64–+63	Ajustez la vitesse du vibrato (la vitesse à laquelle la hauteur est modulée). La hauteur sera modulée plus rapidement pour des réglages plus élevés, et plus lentement avec des réglages plus bas.
Profondeur des vibrations (Profondeur du vibrato) ASSIGN	-64–+63	Ceci règle la profondeur de l'effet de vibrato (la profondeur à laquelle la hauteur est modulée). La hauteur sera modulée plus fortement pour des réglages plus élevés, et moins avec des réglages plus bas.
Retard Vib (Délai de vibrato) ATTRIBUER	-64–+63	Ajuste le temps jusqu'à ce que le vibrato (modulation de hauteur) commence à s'appliquer. Des réglages plus élevés produiront un temps de retard plus long avant le début du vibrato, tandis que des réglages plus bas produiront un temps plus court.
Décalage d'octobre (Décalage d'octave) ATTRIBUER	-3–+3	Décale la hauteur du clavier par unités d'une octave.
Voile Sens (Décalage du sens de vélocité)	-63–+63	Règle la sensibilité à la vélocité. Des réglages plus grands augmentent la sensibilité.
VoiceAsgn (Mode d'attribution de voix)	Le type d'affectation définit la manière dont les sons sont joués lorsque la même touche est enfoncée plusieurs fois.	
	CÉLIBATAIRE	La note précédente est réduite au silence chaque fois que la même touche est jouée à plusieurs reprises.
	LIMITE	Lorsque la même touche est jouée à plusieurs reprises un certain nombre de fois, le niveau le plus bas des notes sonnant à la même hauteur est réduit au silence.
	COMPLET	Même lorsque la même touche est jouée à plusieurs reprises, elle est émise dans les limites de la polyphonie disponible.
Mode de pliage	Spécifie ce qui se produit lorsque vous actionnez un contrôleur tel que le levier de pitch bend lorsque le pitch bend lui est assigné.	
	ORDINAIRE	L'effet de pitch bend conventionnel se produit.
	C+L (PRISE + DERNIER)	L'effet pitch bend ne s'applique qu'à la dernière note jouée. Si une activation de note se produit alors que le pitch bend est déjà appliqué, la nouvelle note retentit à la hauteur centrale. La hauteur ne commence à changer qu'une fois que le contrôleur est passé par la position centrale.
	TON	Les paramètres de tonalité sont utilisés.
Sw à l'unisson (Commutateur à l'unisson)	ARRÊT, MARCHE, TON	Cela superpose un seul son. Choisissez "ON" si vous souhaitez utiliser l'unisson, ou "OFF" si vous ne le souhaitez pas. Choisissez « TONE » si vous souhaitez utiliser le réglage spécifié par la tonalité. Les parties dont Unison Switch est activé seront MONO.
SYS-Ctrl1–4 ATTRIBUER	0–127	Spécifiez les valeurs de SYS-Ctrl 1–4. En connectant SYS-Ctrl 1–4 aux paramètres de tonalité, vous pouvez utiliser les boutons pour contrôler des valeurs autres que les paramètres de partie.

INFO

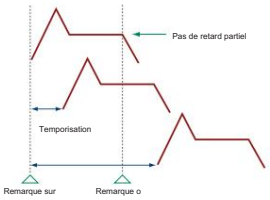
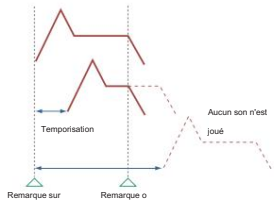
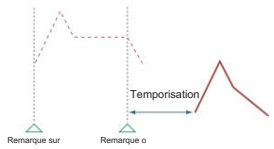
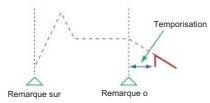
Paramètre	Évaluer	Explication
Catégorie	Tous, Ac.Piano, Pop Piano, EGrndPno, E.Piano1, E.Piano2, E.Organ, Pipe Org, Reed Org, Harpschd, Clav, Celesta, Accrdion, Harmnica, Bell, Mallet, Ac.Gtr, E.Gtr , Dist.Gtr, Ac.Bass, E.Bass, Syn.Bass, Pluck, Solo Str, Ens.Str, Orch, Solo Brs, Ens.Brs, Wind, Flute, Sax, Recorder, Vox, Scat, Syn.Lead , Syn.Brs, Syn.Pad, Bell Pad, Poly Key, Syn.FX, Syn.Seq, Phrase, Pulse, Beat&Grv, Hit, Sound FX, Drums, Perc, Stack, Zone	Sélectionne la catégorie de la tonalité.

OSC

Paramètre	Évaluer	Explication
Type OSC	Spécifie le type d'oscillateur.	
	MCP	PCM est utilisé. L'onde du numéro spécifié par Wave Group et Wave Number L/R est utilisée.
	ET	Une onde modélisée analogiquement calculée numériquement est générée. L'onde du nombre spécifié par Waveform est utilisée.
	Synchronisation PCM	L'onde du nombre spécifié par PCM Sync Wave Number est utilisée.
	SuperSAW	SuperSAW est utilisé.
	Bruit	Le bruit blanc est utilisé.
TYPE (type de groupe d'ondes)	INT	Lorsque OSC TYPE est réglé sur PCM, les formes d'onde intégrées à la MC-707 sont utilisées.
	SAMP	Lorsque OSC TYPE est réglé sur PCM, les formes d'onde chargées dans le projet sont utilisées.
Banque de vagues	A, B, C	Spécifie la banque du groupe d'ondes qui est utilisé lorsque le type OSC est PCM.
Numéro de vague L		Spécifie le numéro d'onde dans le groupe spécifié par Wave Group. Si vous utilisez mono, spécifiez uniquement le côté gauche (L). Si vous utilisez la stéréo, spécifiez également le côté droit (R).
Numéro d'onde R		Si vous utilisez mono, spécifiez uniquement Wave Number L et laissez Wave Number R à 0 : OFF. Si vous spécifiez uniquement le numéro d'onde R, aucun son n'est entendu.
Forme d'onde	Spécifie l'onde utilisée lorsque le type OSC est VA.	
	SCIE	Vague en dents de scie
	SQR	Vague carrée
	TROIS	Vague triangulaire
	PÉCHÉ	onde sinusoïdale
	RAMPE	Onde de rampe
	JUNO	Onde en dents de scie modulée
	TRI2	Variation d'onde triangulaire
	TRI3	Variation d'onde triangulaire
	NAS2	Variation d'onde sinusoïdale
Commutation d'inversion de forme d'onde	OFF, ON	S'il est activé, la phase de la forme d'onde VA est inversée.
PCM-Sync Wave No.	Spécifie l'onde utilisée lorsque le type OSC est PCM-Sync. L'oscillateur PCM-Sync est effectif lorsqu'il est spécifié comme esclave (le partiel 1 ou 3 modulé en synchronisation) lorsque Structure est réglé sur SYNC.	
Gain	-18–+12 [dB]	Spécifie le gain (amplitude) de la forme d'onde. La valeur changera par pas de 6 dB (décibel). Chaque augmentation de 6 dB double le gain.
Largeur d'impulsion	0–127	Cet effet est produit lorsque la forme d'onde est déformée en faisant varier le rapport cyclique de la largeur d'impulsion. Il est efficace lorsque OSCType est VA, et est également efficace avec des formes d'onde autres que SQR (onde carrée). * Si la valeur est 64, la largeur d'impulsion a un rapport cyclique de 50 % : 50 %.
Profondeur PWM	-63–+63	Spécifie la quantité (profondeur) de LFO appliquée à PW (Pulse Width). PW est modulé en fonction du réglage LFO2.
Désaccord SuperSAW	0–127	Règle la profondeur de Detune pour SuperSAW. Des valeurs plus élevées produisent un effet Detune plus profond. * Ceci n'est efficace que lorsque SuperSAW est sélectionné comme type OSC.
Cliquez sur Taper	DOUX DURE, NATUREL, DÉSACTIVÉ	Modifie le sens de l'attaque en faisant varier la position à laquelle le son démarre. Ceci est disponible si le type OSC est VA. Cependant, HARD n'est efficace que lorsque la forme d'onde est TRI, TRI2, SIN ou SIN2.

Machine Translated by Google

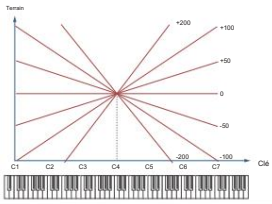
Paramètre	Évaluer	Explication
Gros	0–127	Renforce la région des basses fréquences. Ceci est efficace si le type OSC est VA.
Atténuateur OSC	0–255	Spécifie le niveau OSC. 255 est la valeur de référence. Si vous souhaitez que seule l'auto-oscillation du filtre soit entendue, réglez-la sur 0.
Commutateur FXM	ÉTEINT ALLUMÉ	Cela définit si FXM sera utilisé (ON) ou non (OFF). * FXM (Frequency Cross Modulation) utilise une forme d'onde spécifiée pour appliquer une modulation de fréquence à la forme d'onde actuellement sélectionnée, créant des harmoniques complexes. Ceci est utile pour créer des sons dramatiques ou des effets sonores.
Couleur FXM	1–4	Spécifie comment FXM effectuera la modulation de fréquence. Des réglages plus élevés donnent un son plus granuleux, tandis que des réglages plus bas donnent un son plus métallique.
Profondeur FXM	0–16	Spécifie la profondeur de la modulation produite par FXM.
Mode de retard	Partial Delay	Produit un délai entre le moment où une touche est enfoncée (ou relâchée) et le moment où le partiel commence réellement à sonner. Vous pouvez également faire des réglages qui décalent le timing auquel chaque partiel est émis. Cela diffère du Delay dans les effets internes, en ce sens qu'en changeant les qualités sonores des partiels retardés et en changeant la hauteur de chaque partiel, vous pouvez également effectuer des passages de type arpège en appuyant simplement sur une touche. Vous pouvez également synchroniser le temps de retard partiel sur le tempo du séquenceur MIDI externe. Si Legato Retrigger Interval est autre que OFF, le fonctionnement legato ne se produit que lorsque le mode Delay est NORMAL. Dans ce cas également, Legato Retrigger Interval fonctionne comme 0 (redéclenchement à chaque DelayTime).

Paramètre	Évaluer	Explication
Mode de retard	ORDINAIRE	Le partiel commence à jouer une fois que le temps spécifié dans le paramètre Partial Delay Time s'est écoulé. 
	PRISE	Bien que le partiel commence à jouer après que le temps spécifié dans le paramètre Partial Delay Time se soit écoulé, si la touche est relâchée avant que le temps spécifié dans le paramètre Partial Delay Time ne se soit écoulé, le partiel n'est pas joué. 
	KEY-OFF-NORMAL	Plutôt que d'être joué pendant que la touche est enfoncée, le partiel commence à jouer une fois que la période de temps spécifiée dans le paramètre Partial Delay Time s'est écoulée après le relâchement de la touche. Ceci est efficace dans des situations telles que la simulation de bruits de guitares et d'autres instruments. 
	KEY-OFF-DECAY	Plutôt que d'être joué pendant que la touche est enfoncée, le partiel commence à jouer une fois que la période de temps spécifiée dans le paramètre Partial Delay Time s'est écoulée après le relâchement de la touche. Ici, cependant, les changements dans l'enveloppe TVA commencent lorsque la touche est enfoncée, ce qui dans de nombreux cas signifie que seul le son de la partie de relâchement de l'enveloppe est entendu. 
Synchronisation du temps de retard	ÉTEINT ALLUMÉ	Réglez-le sur ON si vous voulez que le temps de retard partiel se synchronise avec le tempo.
Temps de retard (note)	1/64T–2	Ceci est disponible lorsque Delay Time Sync est activé. Il spécifie le temps de retard en termes de valeur de note.
Temporisation	0–1023	Ceci est disponible lorsque Delay Time Sync est désactivé. Il spécifie le temps de retard sans tenir compte du tempo.

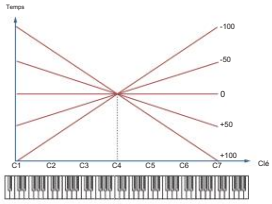
Terrain

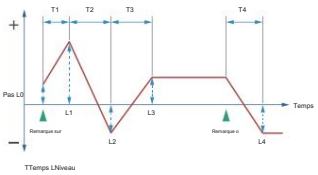
Paramètre	Évaluer	Explication
Accord grossier	-48–+48 [demi-ton]	Ajuste la hauteur du son de la tonalité vers le haut ou vers le bas par pas d'un demi-ton (+/-4 octaves).
Affiner	-50–+50 [cent]	Ajuste la hauteur du son de la tonalité vers le haut ou vers le bas par pas de 1 centième (+/-50 centièmes).
Profondeur aléatoire	0–1200 [cent]	Ceci spécifie la largeur de l'écart de hauteur aléatoire qui se produira chaque fois qu'une touche est enfoncée. Si vous ne voulez pas que la hauteur change de façon aléatoire, réglez-le sur « 0 ». * Ces valeurs sont en unités de cents (1/100ème de demi-ton).

Machine Translated by Google

Paramètre	Évaluer	Explication
Pitch Keyfollow	-200–+200	Ceci spécifie la quantité de changement de hauteur qui se produit lorsque vous jouez une touche une octave plus haut (c'est-à-dire 12 touches vers le haut sur le clavier). Si vous voulez que la hauteur monte d'une octave comme sur un clavier conventionnel, réglez-le sur « +100 ». Si vous voulez que la hauteur monte de deux octaves, réglez-la sur "+200". Inversement, réglez-le sur une valeur négative (-) si vous voulez que la hauteur baisse. Avec un réglage de « 0 », toutes les touches produiront la même hauteur. 
Vibrato Pitch Sens	-100–+100	Spécifie la quantité de modification de la profondeur de hauteur du LFO1 par la profondeur de modification de la vibration du programme.
Désaccord stéréo	-50–+ 50 [cent]	Spécifie le désaccord entre L#R lors de la sortie en stéréo.

PITCH ENV

Paramètre	Évaluer	Explication
Profondeur	-100–+100	Règle l'effet de l'enveloppe de hauteur. Des réglages plus élevés entraîneront un changement plus important de l'enveloppe de hauteur. Une valeur négative (-) inversera la forme de l'enveloppe. Si le type OSC est autre que VA, ceci est limité à ±63.
Sens de vitesse	-100–+100	La dynamique de jeu du clavier peut être utilisée pour contrôler la profondeur de l'enveloppe de hauteur. Si vous souhaitez que l'enveloppe de hauteur ait plus d'effet pour les notes jouées avec force, réglez ce paramètre sur une valeur positive (+). Si vous souhaitez que l'enveloppe de hauteur ait moins d'effet pour les notes fortement jouées, réglez-la sur une valeur négative (-).
Sens de vitesse T1	-100–+100	Cela permet à la dynamique du clavier d'affecter le temps 1 de l'enveloppe de hauteur. Si vous souhaitez que le temps 1 soit accéléré pour les notes jouées avec force, réglez ce paramètre sur une valeur « + » positive. Si vous voulez qu'il soit ralenti, réglez-le sur une valeur négative "-".
Capteur de vitesse T4	-100–+100	Utilisez ce paramètre lorsque vous souhaitez que la vitesse de relâchement des touches affecte la valeur Time 4 de l'enveloppe de hauteur. Si vous souhaitez que le temps 4 soit accéléré pour les notes relâchées rapidement, réglez ce paramètre sur une valeur positive (+). Si vous voulez qu'il soit ralenti, réglez-le sur une valeur négative (-).
Temps Keyfollow	-100–+100	Utilisez ce réglage si vous voulez que les durées d'enveloppe de hauteur (Time 2–Time 4) soient affectées par l'emplacement du clavier. Sur la base des temps d'enveloppe de hauteur pour la touche C4, une valeur positive (+) fera que les notes supérieures à C4 auront des temps de plus en plus courts, et une valeur négative (-) leur fera avoir des temps de plus en plus longs. Des valeurs plus élevées produiront un changement plus important. 

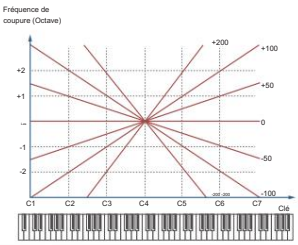
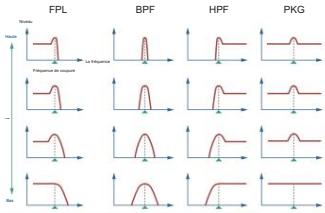
Paramètre	Évaluer	Explication
Vitesse d'enveloppe de hauteur Courbe	FIXE, 1–7	Sélectionne l'une des 7 courbes suivantes qui déterminera comment la dynamique de jeu au clavier affectera l'enveloppe de hauteur. Réglez-le sur « FIXED » si vous ne voulez pas que l'enveloppe de hauteur soit affectée par la vélocité du clavier. 
Déclencheur PENV LFO Changer	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est activé, l'enveloppe de hauteur est redéclenchée cycliquement par le LFO1. * Ceci est efficace lorsque le mode Enveloppe est SOUTENIR.
T1/Attaque, T2, T3/Décomposition, T4/Libération	0–1023	Spécifiez les temps d'enveloppe de hauteur (Time 1– Time 4). Des réglages plus élevés se traduiront par un temps plus long jusqu'à ce que la hauteur suivante soit atteinte. (Par exemple, Time 2 est le temps pendant lequel la hauteur passe du niveau 1 au niveau 2.) * Si le commutateur d'enveloppe ADSR est activé, le temps 2 n'a aucun effet. 
L0, L1, L2, L3/Sustain, L4	-511–+511	Spécifiez les niveaux d'enveloppe de hauteur (niveau 0 à niveau 4). Il détermine de combien la hauteur change par rapport à la hauteur de référence (la valeur définie avec Coarse Tune ou Fine Tune sur l'écran Pitch) à chaque point. Une valeur positive (+) entraînera une hauteur plus élevée que la hauteur standard, et une valeur négative (-) l'abaissera. * Si le commutateur d'enveloppe ADSR est activé, seul le niveau 3 (Sustain) a un effet. Dans ce cas également, les paramètres avec une valeur négative sont ignorés.

FILTRE

Paramètre	Évaluer	Explication
Type de filtre	TVF, VCF	Sélectionne le type de filtre. * TVF signifie Time Variant Filter, un filtre qui vous permet de spécifier en détail comment les composantes de fréquence du son changent dans le temps. Si vous sélectionnez VCF, la polyphonie sera plus faible que si vous sélectionnez TVF.

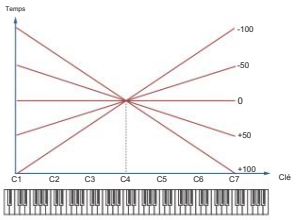
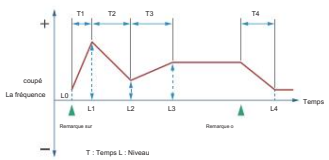
Machine Translated by Google

Paramètre	Évaluer	Explication
Type de filtre TVF	Sélectionne le type de filtre TVF. * Si le type de filtre est réglé sur VCF, ce sera LPF.	
	DÉSACTIVÉ	Aucun filtre n'est utilisé.
	FPL	Filtre passe bas. Cela coupe les fréquences dans la région au-dessus de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency). Comme cela coupe la région des hautes fréquences, le son devient plus doux. C'est le filtre le plus couramment utilisé dans les synthétiseurs.
	BPF	Filtre passe-bande. Cela ne laisse que les fréquences dans la région de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency) et coupe le reste. Cela peut être utile lors de la création de sons distinctifs.
	HPF	Filtre passe-haut. Cela coupe les fréquences dans la région en dessous de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency). Ceci est adapté pour créer des sons percussifs en accentuant leurs tonalités les plus élevées.
	PKG	Filtre de crête. Ceci accentue les fréquences dans la région de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency). Vous pouvez l'utiliser pour créer des effets wah-wah en utilisant un LFO pour modifier la fréquence de coupure de manière cyclique.
	LPF2	Filtre passe-bas 2. Bien que les composantes de fréquence au-dessus de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency) soient coupées, la sensibilité de ce filtre est la moitié de celle du LPF. Cela en fait un filtre passe-bas relativement plus chaud. Ce filtre est idéal pour une utilisation avec des sons d'instruments simulés tels que le piano acoustique. * Si vous réglez « LPF2 », le réglage du paramètre Resonance sera ignoré (p. 68).
	LPF3	Filtre passe-bas 3. Bien que les composantes de fréquence au-dessus de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency) soient coupées, la sensibilité de ce filtre change en fonction de la fréquence de coupure. Bien que ce filtre soit également bon pour une utilisation avec des sons d'instruments acoustiques simulés, la nuance qu'il présente diffère de celle du LPF2, même avec les mêmes paramètres d'enveloppe TVF. * Si vous réglez « LPF3 », le réglage du paramètre Resonance sera ignoré (p. 68).
TYPE FVC	Ce paramètre est effectif lorsque le type de filtre est VCF.	
	APPARTEMENT, TYPEJP, TYPE-M, TYPE-P	Chaque réglage simule le fonctionnement du LPF d'un synthétiseur analogique. En particulier, MG, JP et P5 sont des types qui conviennent à la reproduction des sons de synthétiseur du passé.
Pente du filtre	-12, -18, -24 [dB/oct.]	Ce bouton sélectionne la pente (pente) du filtre. Pour VCF, vous pouvez choisir -12, -18 ou -24. Pour TVF, seuls -12 ou -24 peuvent être sélectionnés. Si le type de filtre est TVF, les limitations suivantes s'appliquent. 5 Vous ne pouvez spécifier que -12 dB ou -24 dB. Si vous spécifiez -18 dB, le générateur de sons fonctionne en interne avec le réglage -12 dB. 5 Si vous spécifiez -24 dB, la polyphonie sera plus faible que si vous spécifiez -12 dB.
Seuil HPF	0–1023	Spécifie la fréquence de coupure du filtre passe-haut -6 dB. * Ce paramètre est effectif lorsque le type de filtre est VCF.

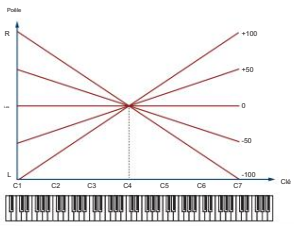
Paramètre	Évaluer	Explication
Couper	0–1023	Sélectionne la fréquence à laquelle le filtre commence à avoir un effet sur les composantes de fréquence de la forme d'onde. Avec « LPF/LPF2/LPF3 » sélectionné pour le paramètre TVF Filter Type, les réglages de fréquence de coupure inférieurs réduisent les harmoniques supérieures d'une tonalité pour un son plus rond et plus chaud. Des réglages plus élevés rendent le son plus brillant. Si "BPF" est sélectionné pour le type de filtre, les composants harmoniques changeront en fonction du réglage de la fréquence de coupure TVF. Cela peut être utile lors de la création de sons distinctifs. Avec "HPF" sélectionné, des réglages de fréquence de coupure plus élevés réduiront les harmoniques inférieures pour accentuer uniquement les composants les plus brillants du son. Avec « PKG » sélectionné, les harmoniques à accentuer varient en fonction du réglage de la fréquence de coupure.
Suivi de clé	-200–+200	Utilisez ce paramètre si vous souhaitez que la fréquence de coupure change en fonction de la touche enfoncée. Par rapport à la fréquence de coupure au niveau de la touche spécifiée par Cutoff Keyfollow Base Point, les valeurs positives « + » font augmenter la fréquence de coupure lorsque vous jouez au-dessus de la touche de référence, et les valeurs « - » font baisser la fréquence de coupure négative. Des valeurs plus élevées produiront un changement plus important. 
Courbe de vitesse de coupure	FIXE, 1–7	Sélectionne l'une des sept courbes suivantes qui déterminent l'influence de la dynamique de jeu au clavier (vélocité) sur la fréquence de coupure. Réglez-le sur « FIXED » si vous ne voulez pas que la fréquence de coupure soit affectée par la vélocité du clavier. 
Sens de vitesse de coupure	-100–+100	Utilisez ce paramètre pour modifier la fréquence de coupure à appliquer suite à des changements de vélocité de jeu. Spécifiez une valeur « + » positive si vous souhaitez que la fréquence de coupure augmente lorsque vous jouez fort, ou une valeur négative si vous souhaitez qu'elle diminue.
Suivi de la touche de coupure Point de base	0–127	Spécifie la clé de référence lors de l'utilisation de Keyfollow pour modifier la fréquence de coupure. S'il s'agit de 60, la clé C4 (Do du milieu) est la clé de référence.
Résonance	0–1023	Accentue la partie du son dans la région de la fréquence de coupure, ajoutant du caractère au son. Des réglages trop élevés peuvent produire des oscillations, entraînant une distorsion du son. 
Vitesse de résonance Sens	-100–+100	Utilisez ce paramètre pour modifier la résonance à appliquer suite à des changements de vélocité de jeu. Spécifiez une valeur « + » positive si vous voulez que la résonance augmente lorsque vous jouez fort, ou une valeur « - » négative si vous voulez qu'elle diminue.
Sens de coupure du vibrato	-100–+100	Spécifie comment la profondeur TVF du LFO1 est affectée par la profondeur de modification de la vibration du programme.

Machine Translated by Google

ENV FILTRE

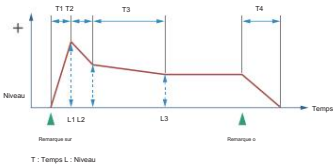
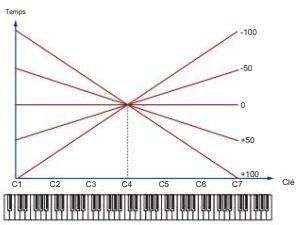
Paramètre	Évaluer	Explication
Profondeur d'environnement	-63–+63	Spécifie la profondeur de l'enveloppe du filtre. Des réglages plus élevés augmentent le changement produit par l'enveloppe du filtre. Une valeur négative (-) inversera la forme de l'enveloppe.
Profondeur fine Env TVF -63–+63		Ajuste finement la profondeur de l'enveloppe du filtre.
Courbe de vitesse	FIXE, 1–7	Sélectionne l'un des sept types de courbe suivants par lesquels la dynamique de jeu au clavier affecte la profondeur de l'enveloppe du filtre. Si vous ne voulez pas que la dynamique de jeu au clavier affecte la profondeur de l'enveloppe du filtre, spécifiez « FIXED ». 
Sens de vitesse	-100–+100	Spécifiez ceci si vous voulez que la dynamique de jeu au clavier affecte la profondeur de l'enveloppe du filtre. Spécifiez une valeur positive "+" si vous voulez que l'enveloppe du filtre s'applique plus profondément lorsque vous jouez plus fort, ou une valeur négative "-" si vous voulez s'applique moins profondément.
Sens de vitesse T1	-100–+100	Spécifiez ceci si vous voulez que la dynamique de jeu au clavier affecte le temps 1 de l'enveloppe du filtre. Si vous souhaitez que le temps 1 soit accéléré pour les notes jouées avec force, réglez ce paramètre sur une valeur « + » positive. Si vous voulez qu'il soit ralenti, réglez-le sur une valeur négative. "-"
Capteur de vitesse T4	-100–+100	Spécifiez ceci si vous voulez que la vitesse de relâchement des touches affecte le temps 4 de l'enveloppe du filtre. Si vous souhaitez que le temps 4 soit accéléré pour les notes relâchées rapidement, réglez ce paramètre sur une valeur positive (+). Si vous voulez qu'il soit ralenti, réglez-le sur une valeur négative (-).
Temps Keyfollow	-100–+100	Spécifiez ceci si vous souhaitez que les durées d'enveloppe du filtre (Time 2–Time 4) varient en fonction de la position du clavier sur laquelle vous jouez. Par rapport aux durées d'enveloppe de filtre sur la touche C4 (do central), les valeurs positives « + » raccourcissent les durées des notes jouées dans la région au-dessus de C4, et les valeurs négatives « - » allongent les durées. Des valeurs plus élevées produiront un changement 
Déclencheur FENV LFO Changer	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est activé, l'enveloppe du filtre est cycliquement redéclenchée par le LFO1. * Ceci est efficace lorsque le mode Enveloppe est SOUTENIR.
T1/Attaque, T2, T3/Décomposition, T4/Libération	0–1023	Spécifiez les temps d'enveloppe du filtre (Time 1–Time 4). Des réglages plus élevés allongeront le temps jusqu'à ce que le prochain niveau de fréquence de coupure soit atteint. (Par exemple, le temps 2 est le temps pendant lequel le niveau 1 passera au niveau 2.) * Si le commutateur d'enveloppe ADSR est activé, le temps 2 n'a aucun effet. 
L0, L1, L2, L3/Sustain, L4	0–1023	Spécifiez les niveaux d'enveloppe de filtre (niveau 0 à niveau 4). Spécifiez la quantité de changement de fréquence de coupure à chaque point par rapport à la fréquence de coupure de référence (la valeur de fréquence de coupure spécifiée dans l'écran Filter). * Si le commutateur d'enveloppe ADSR est activé, seul le niveau 3 (Sustain) a un effet.

AMP

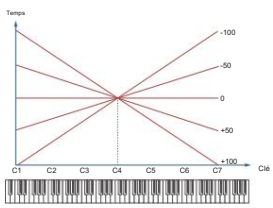
Paramètre	Évaluer	Explication
Niveau	0–127	Règle le volume du partiel. Ce paramètre est utile principalement pour régler la balance de volume entre les partiels.
Courbe de vitesse	FIXE, 1–7	Sélectionne l'une des sept courbes suivantes qui déterminent comment la dynamique du clavier affectera le volume. Réglez-le sur « FIXED » si vous ne voulez pas que le volume du partiel soit affecté par la vélocité du clavier. 
Sens de vitesse	-100–+100	Réglez-le lorsque vous voulez que le volume du partiel change en fonction de la force avec laquelle vous appuyez sur les touches. Réglez-le sur une valeur positive (+) pour que les changements de volume partiel augmentent plus les touches sont jouées avec force ; pour rendre le jeu partiel plus doux lorsque vous jouez plus fort, réglez-le sur une valeur négative (-).
Niveau de biais	-100–+100	Ajuste l'angle du changement de volume qui se produira dans la direction de polarisation sélectionnée. Des valeurs plus élevées produiront un changement plus important. Les valeurs négatives (-) inverseront la direction du changement.
Position de biais	0–127	Spécifie la clé par rapport à laquelle le volume sera modifié. Un réglage de 64 est la clé C4 (do médian).
Sens du biais	Sélectionne la direction dans laquelle le changement se produira à partir de la position de polarisation.	
	PLUS BAS	Le volume sera modifié pour la zone du clavier sous le point de polarisation.
	SUPÉRIEUR	Le volume sera modifié pour la zone du clavier au-dessus du point de polarisation.
	INFÉRIEUR ET SUPÉRIEUR	Le volume sera modifié symétriquement vers la gauche et la droite du point de polarisation.
	TOUS	Le volume change linéairement avec le point de polarisation au centre.
Poêle	L64–63R	Définit le panoramique du partiel. "L64" est à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.
Panoramique Keyfollow	-100–+100	Utilisez ce paramètre si vous souhaitez que la position des touches affecte le panoramique. Une valeur positive (+) entraînera un panoramique progressif des notes supérieures à la touche C4 (do central) vers la droite, et une valeur négative (-) entraînera un panoramique des notes supérieures à la touche C4 (do central) vers la gauche. Des valeurs plus élevées produiront un changement plus important. 
Profondeur de panoramique aléatoire	0–63	Utilisez ce paramètre lorsque vous souhaitez que l'emplacement stéréo change de manière aléatoire chaque fois que vous appuyez sur une touche. Des valeurs plus élevées produiront une plus grande quantité de changement.
Profondeur de panoramique alternative	L63–63R	Ce réglage fait alterner le panoramique entre la gauche et la droite chaque fois qu'une touche est enfoncée. Des valeurs plus élevées produiront une plus grande quantité de changement. Les réglages « L » ou « R » inverseront l'ordre dans lequel le panoramique alternera entre gauche et droite. Par exemple, si deux partiels sont réglés respectivement sur "L" et "R", le panoramique des deux sons alternera à chaque fois qu'ils sont joués.
Sens du niveau de vibrato	-100–+100	Spécifie comment la profondeur de modification de la vibration du programme affecte la profondeur d'amplification du LFO1.
Largeur stéréo	0–100	Ajuste la quantité de largeur lors de la sortie en stéréo. Cela n'a aucun effet lors de la sortie en mono.

Machine Translated by Google

ENV AMP

Paramètre	Évaluer	Explication
Sens de vitesse T1	-100–+100	Spécifiez ceci si vous voulez que la dynamique du clavier affecte le temps 1 de l'enveloppe AMP. Si vous voulez que le temps 1 soit accéléré pour les notes fortement jouées, réglez ce paramètre sur une valeur positive (+). Si vous voulez qu'il soit ralenti, réglez-le sur une valeur négative (-).
Capteur de vitesse T4	-100–+100	Spécifiez ceci si vous voulez que la vitesse de relâchement des touches affecte le temps 4 de l'enveloppe AMP. Si vous voulez que le temps 4 soit accéléré pour les notes rapidement relâchées, réglez ce paramètre sur une valeur positive (+). Si vous voulez qu'il soit ralenti, réglez-le sur une valeur négative (-).
Déclencheur AENV LFO Changer	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, l'enveloppe de l'ampli est redéclenchée cycliquement par le LFO1. * Ceci est efficace lorsque le mode Enveloppe est SUSTAIN.
T1/Attaque, T2, T3/Décomposition, T4/Libération	0–1023	Spécifiez les temps d'enveloppe AMP (Time 1– Time 4). Des réglages plus élevés allongent le temps jusqu'à ce que le niveau de volume suivant soit atteint. (Par exemple, le temps 2 est le temps pendant lequel le niveau 1 passera au niveau 2.) * Si le commutateur d'enveloppe ADSR est activé, le temps 2 n'a aucun effet.
L1, L2, L3/Sustain	0–1023	Spécifiez les niveaux d'enveloppe AMP (niveau 1 à niveau 3). Ceux-ci spécifient la quantité de changement à chaque point par rapport au volume de référence (la valeur de niveau partiel spécifiée dans l'écran Amp).  T : Temps L : Niveau * Si le commutateur d'enveloppe ADSR est activé, seul le niveau 3 (Sustain) a un effet.
Temps Keyfollow	-100–+100	Spécifiez ceci si vous voulez que la position du clavier affecte les temps de l'enveloppe AMP (Time 2–Time 4). Par rapport aux durées d'enveloppe AMP sur la touche C4 (do central), les valeurs positives (+) raccourcissent les durées lorsque vous jouez plus haut sur le clavier, et les valeurs négatives (-) allongent les durées. Des valeurs plus élevées produiront un changement plus important. 

LFO1 / LFO2

Paramètre	Évaluer	Explication
Forme d'onde (LFO1, LFO2)	Sélectionne la forme d'onde du LFO.	
	PÊCHE	Onde sinusoïdale
	TROIS	Vague triangulaire
	SCIAGE	Vague en dents de scie
	SAW-DW	Onde en dents de scie (polarité négative)
	SQR	Vague carrée
	RND	Vague aléatoire
	TRP	Onde trapézoïdale
	E&H	Sample & Hold wave (une fois par cycle, la valeur du LFO est modifiée)
	SHC	Vague de chaos
	VSIN	Onde sinusoïdale modifiée. L'amplitude d'une onde sinusoïdale est variée de manière aléatoire une fois par cycle.
	ÉTAPE	Une forme d'onde générée par les données spécifiées par LFO Step 1–16. Cela produit un changement par étapes avec un modèle fixe similaire à un modulateur par étapes.
Commutateur de synchronisation du tempo (LFO1, LFO2)	DÉSACTIVÉ	Réglez-le sur ON si vous souhaitez que la vitesse du LFO se synchronise avec le tempo.
	AU	
Remarque sur le taux (LFO1, LFO2)	1/64T–4	Ceci est efficace si Rate Sync est activé. Spécifie le taux du LFO en termes de valeur de note.
Fréquence (LFO1, LFO2)	0–1023	Ceci est efficace si Rate Sync est désactivé. Spécifie la vitesse du LFO sans tenir compte du tempo. Des valeurs plus élevées produisent un taux de LFO plus rapide (un cycle plus court).
Décalage (LFO1, LFO2)	-100–+100	Augmente ou diminue la forme d'onde du LFO par rapport à la valeur centrale (hauteur ou fréquence de coupure). Une valeur positive (+) déplacera la forme d'onde de sorte que la modulation se produise à partir du centre valeur vers le haut. Une valeur négative (-) déplacera la forme d'onde afin que la modulation se produise de la valeur centrale vers le bas.
Taux de désaccord (LFO1, LFO2)	0–127	Modifie subtilement la vitesse du cycle du LFO (paramètre Rate) à chaque fois que vous appuyez sur une touche. Des valeurs plus élevées produisent un changement plus important. Ce paramètre n'est pas valide lorsque Rate est réglé sur « note ».
Temporisation (LFO1, LFO2)	0–1023	Spécifie le temps écoulé avant que l'effet LFO ne soit appliqué (l'effet continue) après que la touche est enfoncée (ou relâchée). * Après vous être référé à « Comment appliquer le LFO » (p. 72), modifiez le réglage jusqu'à ce que l'effet souhaité soit obtenu.
Temps de retard Keyfollow (LFO1, LFO2)	-100–+100	Ajuste la valeur du paramètre Delay Time en fonction de la position de la touche, par rapport à la touche C4 (do central). Pour diminuer le temps qui s'écoule avant que l'effet LFO ne soit appliqué (l'effet est continu) à chaque touche supérieure enfoncée dans les registres supérieurs, sélectionnez une valeur positive (+) ; pour augmenter le temps écoulé, sélectionnez une valeur négative (-). Des valeurs plus élevées produiront un changement plus important. Si vous ne voulez pas que le temps écoulé avant l'application de l'effet LFO (l'effet est continu) change en fonction de la touche enfoncée, réglez-le sur « 0 ». 
Mode fondu (LFO1, LFO2)	DANS	Spécifie comment le LFO sera appliqué. * Après vous être référé à « Comment appliquer le LFO » (p. 72), modifiez le réglage jusqu'à ce que l'effet souhaité soit obtenu.
	ON-OUT	
	OFF-IN	
	OFF-OUT	

Machine Translated by Google

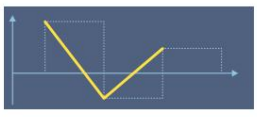
Paramètre	Évaluer	Explication
Temps de fondu (LFO1, LFO2)	0–1023	Spécifie le temps pendant lequel l'amplitude du LFO atteindra le maximum (minimum). * Après vous être référé à « Comment appliquer le LFO » (p. 72), modifiez le réglage jusqu'à ce que l'effet souhaité soit obtenu.
Commutateur de déclenchement de clé (LFO1, LFO2)	ÉTEINT ALLUMÉ	Spécifie si le cycle du LFO sera synchronisé pour commencer lorsque la touche est enfoncée (ON) ou non (OFF).
Profondeur de lancement (LFO1, LFO2)	-100–+100	Spécifie à quel point le LFO affectera la hauteur. * Si OSC Type est autre que VirtualAnalog, la plage est limitée à -63–+63.
Profondeur du filtre (LFO1, LFO2)	-100–+100	Spécifie à quel point le LFO affectera la fréquence de coupure.
Profondeur d'ampli (LFO1, LFO2)	-100–+100	Spécifie à quel point le LFO affectera le volume.
Profondeur panoramique (LFO1, LFO2)	-63–+63	Spécifie à quel point le LFO affectera le panoramique. NOTE Les valeurs positives (+) et négatives (-) du paramètre Depth entraînent différents types de changement de hauteur et de volume. Par exemple, si vous réglez le paramètre Depth sur une valeur positive (+) pour un partiel et que vous réglez un autre partiel sur la même valeur numérique, mais que vous le rendez négatif (-), la phase de modulation des deux partiels sera l'inverse de l'un l'autre. Cela vous permet d'aller et venir entre deux partiels différents, ou de le combiner avec le réglage Pan pour changer cycliquement l'emplacement de l'image sonore.
Position des phases (LFO1, LFO2)	Spécifie la valeur de phase de démarrage du LFO lorsque Key Trigger est activé. * Cela n'a aucun effet si la forme d'onde est RND, S&H ou CHS.	
	0	1 cycle
	1	1/4 cycle
	2	1/2 cycle
	3	3/4 cycle

PAS LFO1/ PAS LFO2

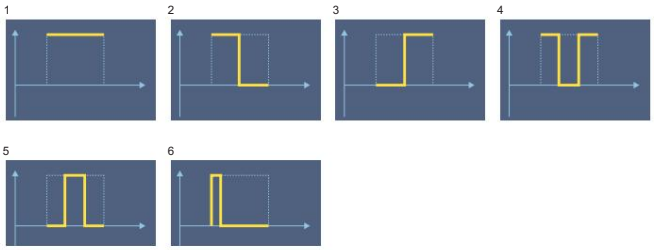
Paramètre	Évaluer	Explication
Longueur de pas (LFO1, LFO2)	1–16	Ceci est efficace si Waveform est STEP. Spécifie la taille de pas qui est bouclée.
Étape 1-16 (LFO1, LFO2)	-72–+72	Ceci est efficace si Waveform est STEP. Spécifiez la valeur de profondeur de chaque pas. Si vous souhaitez spécifier ceci en degrés d'échelle de hauteur (100 centièmes), les réglages sont les suivants. 1 Profondeur de pitch : 51, pas : multiples de 6 … jusqu'à une octave de changement 2 Profondeur de pitch : 74, Pas : multiples de 3 … jusqu'à deux octaves de changement 3 Pitch Depth : 89, Step : multiples de 2 … jusqu'à trois octaves de changement * Si OSC Type n'est pas VirtualAnalog, la plage de réglage de Pitch Depth est limitée à -63–+63, donc seul « 1 » ci-dessus est possible.
Courbe étagée 1-16 (LFO1, LFO2)	0–36	Spécifie le type de courbe à chaque étape. & « Types de courbes en escalier » (p. 71)

Types de courbes en escalier

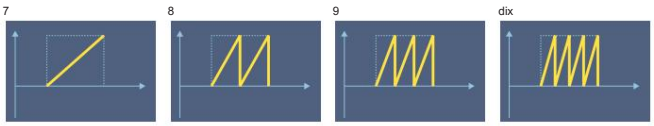
Courbe à pas 0



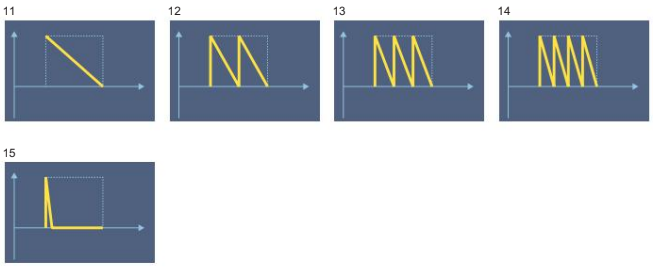
Type de courbe 1–6 (variations d'onde carrée)



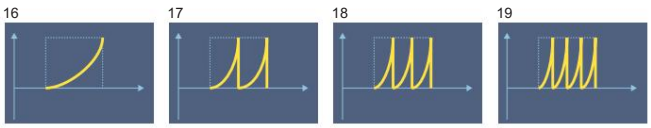
Type de courbe 7–10 (variations de scie ascendante)



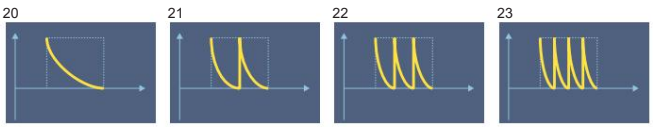
Type de courbe 11–15 (variations de scie descendante)



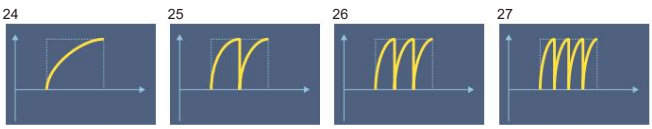
Type de courbe 16–19 (variations d'exponentielle ascendante)



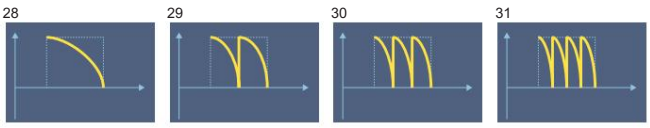
Type de courbe 20–23 (variations d'exponentielle descendante)



Type de courbe 24–27 (variations de la courbe de charge ascendante)



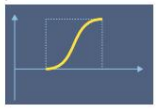
Type de courbe 28–31 (variations de la courbe de charge descendante)



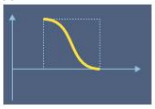
Machine Translated by Google

Type de courbe 32–36 (autres variantes)

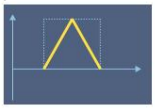
32



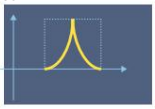
33



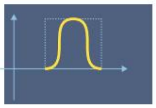
34



35



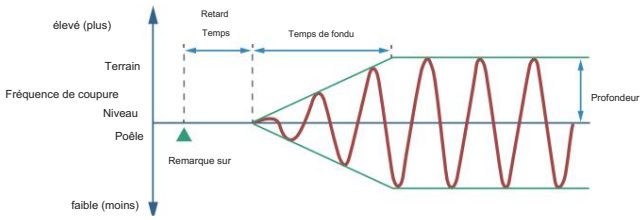
36



Comment appliquer le LFO

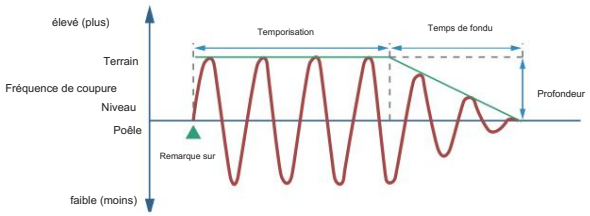
Appliquez le LFO progressivement après avoir appuyé sur la touche

Mode de fondu : ON-IN



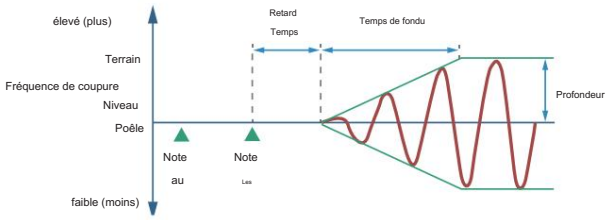
Appliquez le LFO immédiatement lorsque la touche est enfoncée, puis commencez progressivement à diminuer l'effet

Mode de fondu : ON-OUT



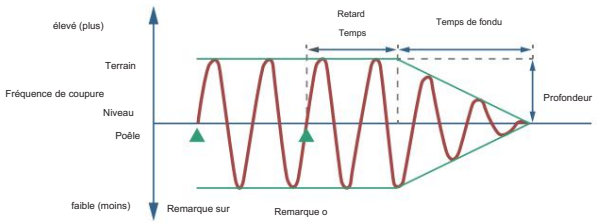
Appliquez le LFO progressivement après avoir relâché la touche

Mode de fondu : OFF-IN



Appliquez le LFO à partir du moment où la touche est enfoncée jusqu'à ce qu'elle soit relâchée, et commencez progressivement à diminuer l'effet lorsque la touche est relâchée

Mode de fondu : OFF-OUT



ÉGALISATION PARTIELLE

Paramètre	Évaluer	Explication
Changer	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive l'égaliseur pour chaque partiel.
Gain faible	-24.0–+24.0 [dB]	Gain de la gamme des basses fréquences.
Gain moyen	-24.0–+24.0 [dB]	Spécifie la fréquence de référence de la plage de fréquences moyennes.
Gain élevé	-24.0–+24.0 [dB]	Gain de la gamme des hautes fréquences.
Basse fréquence	20–16000 [Hz]	Fréquence de la gamme basse.
Moyenne fréquence	20–16000 [Hz]	Ajuste la quantité d'accentuation/atténuation des fréquences moyennes.
Haute fréquence	20–16000 [Hz]	Fréquence de la gamme haute.
Q moyen	0,5 à 16,0 (pas de 0,1)	Spécifie la largeur de la fréquence moyenne Portée. Définissez une valeur plus élevée pour Q afin de réduire la plage à affecter.

SORTIR

Paramètre	Évaluer	Explication
Affectation de sortie	SEC, MFX	Spécifie comment le son de chaque partiel sera produit.
Envoi de niveau de chœur 0–127		Spécifie le niveau du signal envoyé au chorus pour chaque partiel.
Envoi de niveau de réverbération 0–127		Spécifie le niveau du signal envoyé à la réverbération pour chaque partiel.

CONTRÔLER

Paramètre	Évaluer	Explication
Mode enveloppe	PAS DE SUS, SOUTIEN	S'il est réglé sur SUSTAIN, le niveau d'enveloppe 3 est maintenu à partir du moment où le temps d'enveloppe 3 s'est écoulé jusqu'à la fin de la note. Lorsque note-off se produit, l'enveloppe passe de la valeur actuelle au segment Time 4 (segment de relâchement). S'il est réglé sur NO-SUS, l'enveloppe passe au segment de relâchement après avoir dépassé le temps 3, quel que soit le timing de note off, fonctionnant selon les temps spécifiés par l'enveloppe.
Note sans étouffoir OFF, 1–127		Pour les notes au-dessus du numéro de note spécifié, le mode enveloppe fonctionne comme NO-SUS. Utilisez-le pour simuler la région non amortie d'un son de piano.
Décalage de désintégration DF	-100–+100	Spécifie un réglage fin du temps pendant lequel le son décline lorsque l'effet Damper Free Note est appliqué.
Recevoir Bender	ÉTEINT ALLUMÉ	Spécifie pour chaque partiel si les messages de pitch bend MIDI sont reçus (ON) ou non reçus (OFF).
Recevoir l'expression	ÉTEINT ALLUMÉ	Spécifie pour chaque partiel si les messages d'expression MIDI sont reçus (ON) ou non reçus (OFF).
Recevoir Hold-1	ÉTEINT ALLUMÉ	Spécifie pour chaque partiel si les messages MIDI hold 1 sont reçus (ON) ou non reçus (OFF).
Commutateur d'amortisseur	ÉTEINT ALLUMÉ	Si Redamper Switch est activé, vous pouvez effectuer les opérations Half Damper utilisées pour les sons de piano. Cependant, les conditions suivantes doivent être remplies pour utiliser cette opération. 5 Le mode enveloppe est NO-SUS **Les niveaux 1 et 2 de l'enveloppe de** 5 ampères sont supérieurs ou égaux à 1 **Les temps de l'enveloppe de** 5 ampères sont le temps 3 > le temps 4
Soft EQ Sens	0–100	Augmente la proportion selon laquelle le gain élevé de l'égaliseur est abaissé par la quantité de pédale. Avec un réglage de 0, cela n'a aucun effet.

Machine Translated by Google

MATRICE DE COMMANDE

Normalement, si vous vouliez changer des paramètres partiels à l'aide d'un appareil MIDI externe, vous auriez besoin d'envoyer des messages exclusifs au système - des messages MIDI conçus exclusivement pour la MC-707. Cependant, les messages exclusifs au système ont tendance à être compliqués et la quantité de données à transmettre peut devenir assez importante.

Pour cette raison, un certain nombre des paramètres partiels les plus typiques de la MC-707 ont été conçus pour accepter l'utilisation de messages MIDI de changement de commande (ou autres) dans le but de modifier leurs valeurs. Cela vous offre une variété de moyens de changer la façon dont les tonalités sont jouées.

Par exemple, vous pouvez utiliser la barre de modulation pour modifier la fréquence de cycle du LFO ou utiliser le toucher du clavier pour ouvrir et fermer un filtre.

La fonction qui vous permet d'utiliser des messages MIDI pour effectuer ces changements en temps réel sur les paramètres partiels s'appelle le "Matrix Control".

Jusqu'à quatre commandes matricielles peuvent être utilisées dans une seule tonalité.

Pour utiliser Matrix Control, vous spécifiez quel message MIDI (Source) contrôle quel paramètre (Destination) et à quelle profondeur (Sens : sensibilité).

Paramètre	Évaluer	Explication
Sources 1 à 4 (Contrôle matriciel 1–4)	Définit le message MIDI utilisé pour changer le paramètre partiel avec le Matrix Control.	
	DÉSACTIVÉ	Le contrôle matriciel ne sera pas utilisé.
	CC01–31, CC33–95	Numéro de contrôleur 1–31, 33–95
	PLIEZ	Pitch bend
	ARRIÈRE	Aftertouch
	SYS-CTRL1–4	Messages MIDI affectés par les paramètres SYSTEM SYS-CTRL 1–4
	RAPIDITÉ	Vélocité (pression avec laquelle vous appuyez sur une touche)
	PROFITEZ DE SUIVRE	Keyfollow (position du clavier avec C4 comme 0)
	TEMPS	Tempo spécifié par la source d'assignation de tempo
	LFO1, LFO2	OBF 1 OBF 2
	PIT-ENV	Enveloppe de pitch
	FLT-ENV	Enveloppe de filtre
	AMP-ENV	Enveloppe d'ampli
	* Velocity et Keyfollow correspondent aux messages de note. * Bien qu'il n'y ait pas de messages MIDI pour LFO 1 via AMP Envelope, ils peuvent être utilisés comme Matrix Control. Dans ce cas, vous pouvez modifier les paramètres partiels en temps réel en jouant des tonalités. * Si vous souhaitez utiliser des contrôleurs communs pour l'ensemble de la MC-707, sélectionnez "SYS CTRL1"–"SYS-CTRL4". Les messages MIDI utilisés comme System Control 1–4 sont réglés avec Sys-CtrlSrc1–4 (p. 42). REMARQUE 5 Certains paramètres déterminent si le Pitch Bend, le contrôleur numéro 11 (Expression) et le contrôleur numéro 64 (Hold 1) sont reçus ou non (p. 72). Lorsque ces réglages sont sur « ON » et que les messages MIDI sont reçus, lorsqu'une modification est apportée aux réglages du paramètre souhaité, les réglages Pitch Bend, Expression et Hold 1 changent également simultanément. Si vous souhaitez modifier uniquement les paramètres ciblés, réglez-les sur « OFF ». 5 Certains paramètres vous permettent de spécifier si des messages MIDI spécifiques seront reçus pour chaque partie d'une scène (p. 54). Lorsqu'un son avec des réglages Matrix Control est assigné à une partie, confirmez que tous les messages MIDI utilisés pour Matrix Control seront reçus. Si la MC-707 est configurée de telle sorte que la réception des messages MIDI est désactivée, alors le Matrix Control ne fonctionnera pas.	
Destinataires 1 à 4 (COMMANDE MATRICIELLE 1–4)	Sélectionne le paramètre partiel qui doit être contrôlé lors de l'utilisation de Matrix Control. Les paramètres suivants peuvent être contrôlés. Lorsque vous ne contrôlez pas les paramètres avec Matrix Control, réglez-le sur « OFF ». Jusqu'à quatre paramètres peuvent être spécifiés pour chaque contrôle matriciel et contrôlés simultanément.	
	DÉSACTIVÉ	Le contrôle matriciel ne sera pas utilisé.
	PCH	Change la hauteur.
	COUPER	Modifie la fréquence de coupure.
	RES	Accentue les harmoniques dans la région de la fréquence de coupure, ajoutant du caractère au son.
	NIV	Modifie le niveau du volume.
	POÊLE	Change la casserole.
	POUR	Modifie la quantité de chorus.
	TOUR	Modifie la quantité de réverbération.
	PIT-LFO PIT-LFO2	Modifie la profondeur du vibrato.
	FLT-LFO1 FLT-LFO2	Modifie la profondeur de wah-wah.
	AMP-LFO1 AMP-LFO2	Modifie la profondeur du trémolo.
	PAN-LFO1 PAN-LFO2	Modifie l'effet que le LFO aura sur poêle.
	LFO1-RATE TAUX LFO2	Modifie la vitesse des cycles du LFO. La vitesse ne changera pas si LFO Rate est réglé sur « note ».
	PIT-ATK	Modifie le temps 1 de l'enveloppe de hauteur.
	PIT-DCY	Modifie Time 2 et Env Time 3 de l'enveloppe de hauteur.
	PIT-REL	Modifie le temps 4 de l'enveloppe de hauteur.
	FLT-ATK	Modifie le temps 1 de l'enveloppe FLT.
	FLT-DCY	Modifie Time 2 et Env Time 3 de l'enveloppe FLT.
	avec FLT	Modifie le temps 4 de l'enveloppe FLT.
	AMP-ATK	Modifie le temps 1 de l'enveloppe AMP.
	AMP-DCY	Modifie Time 2 et Env Time 3 de l'enveloppe AMP.
	AMP-REL	Modifie le temps 4 de l'enveloppe AMP.
	EMP	Si le Matrix Control est utilisé pour diviser des partiels, réglez le PMT Velocity Control (p. 63) sur « OFF ». 5 Si le Matrix Control est utilisé pour diviser partiels, nous vous conseillons de régler Sens (p. 74) sur « +63 ». La sélection d'une valeur inférieure peut empêcher la commutation des partiels. De plus, si vous souhaitez inverser l'effet, réglez la valeur sur « -63 ». 5 Si vous souhaitez utiliser le contrôle matriciel pour basculez en douceur entre les partiels, utilisez les Velocity Fade Lower et Velocity Fade Upper (p. 64). Plus les valeurs sont élevées, plus le changement est fluide entre les partiels.
	FXM	Modification de la profondeur de modulation de fréquence produite par FXM
	MFX-CTRL1 MFX-CTRL2 MFX-CTRL3 MFX-CTRL4	Applique un changement à MFX CONTROL 1–4 Source. Si cela est spécifié pour plus d'un partiel, le résultat sera la somme des valeurs.
	TP	Applique le changement à PW.
	PWM	Applique le changement à PWM.
	GROS	Applique le changement à FAT.
	XMOD	Ce paramètre n'est valide que pour le transporteur partiel (partiel 1 ou 3) et applique le changement à CrossMod1-2Depth ou CrossMod3-4Depth.
	LFO1-STEP LFO2-STEP	Ceci est valide si la forme d'onde LFO1/LFO2 est STEP ; il spécifie la position du pas. Dans ce cas, la valeur Sens est ignorée.
	SSAW-DETN	Ceci est efficace si le type OSC est SuperSAW ; il applique le changement à Super-SAW Detune.

Machine Translated by Google

Paramètre	Évaluer	Explication
Destinataires 1 à 4 (COMMANDE MATRICIELLE 1–4)	PROFONDEUR DE FOSSE	Modifie la profondeur de l'enveloppe de hauteur.
	FLT-PROFONDEUR	Modifie la profondeur de l'enveloppe du filtre.
	AMP-PROFONDEUR	Modifie la profondeur de l'enveloppe AMP.
	XMOD2	Ceci est efficace lorsque Structure 1-2 (3-4) est XMOD2 ; il applique le changement à XMOD2 1-2 (3-4) Profondeur.
Sens 1–4 (COMMANDE MATRICIELLE 1–4)	-63–+63	Spécifiez la profondeur effective des contrôles matriciels. Pour augmenter la valeur actuellement sélectionnée (pour obtenir des valeurs plus élevées, se déplacer vers la droite, augmenter les taux, etc.), sélectionnez une valeur positive (+) ; pour diminuer la valeur actuellement sélectionnée (pour obtenir des valeurs inférieures, se déplacer vers la gauche, diminuer les taux, etc.), sélectionnez une valeur négative (-). Pour une valeur positive ou négative, des valeurs absolues plus élevées permettront des quantités de changement plus importantes. Réglez-le sur « 0 » si vous ne souhaitez pas appliquer l'effet.

MFX

Paramètre	Évaluer	Explication
Type MFX	Sélectionne le type MFX.	
Commutateur MFX	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive le MFX.
Envoi de chœur MFX Niveau	0–127	Ajuste la quantité de chorus. Si vous ne souhaitez pas ajouter l'effet de chœur, réglez-le sur 0.
Envoi de réverbération MFX Niveau	0–127	Ajuste la quantité de réverbération. Si vous ne souhaitez pas ajouter l'effet de réverbération, réglez-le sur 0.
Paramètres MFX	Modifiez les paramètres du MFX sélectionné. Les paramètres disponibles diffèrent selon le type d'effets que vous avez sélectionné dans MFX Type. &« Paramètres MFX/IFX » (p. 84)	

CTRL MFX

Paramètre	Évaluer	Explication
Contrôle 1–4 Source	Spécifie le message MIDI qui contrôlera le paramètre MFX CONTROL correspondant.	
	DÉSACTIVÉ	MFX ne sera pas utilisé.
	CC01–31	Contrôleur numéro 1–31
	CC33–95	Numéro de contrôleur 33–95
	PLIEZ	Pitch bend
	ARRIÈRE	Aftertouch
	SYS-CTRL1–4	Utilisez le contrôleur assigné par la source de contrôle du système 1–4 (ou la source de contrôle de tonalité 1–4).
Contrôle 1–4 Destination		Spécifie quels paramètres de multi-effets sont contrôlés à l'aide de MFX CONTROL. Les paramètres de multi-effets disponibles pour le contrôle dépendent du type de multi-effets.
Contrôle 1–4 sens	-63–+63	Spécifie la profondeur de MFX CONTROL. Spécifiez une valeur positive "+" si vous souhaitez modifier la valeur de la destination affectée dans un sens positif (plus grand, vers la droite, plus rapide, etc.), ou spécifiez une valeur négative "-" si vous souhaitez modifier la valeur dans le sens négatif (plus petit, vers la gauche, plus lent, etc.). Des valeurs plus élevées permettront une plus grande quantité de contrôle.

Contrôler un MFX via MIDI (MFX CONTROL)

Vous pouvez utiliser des messages MIDI tels que des messages de changement de commande pour contrôler les principaux paramètres MFX. Cette capacité est appelée « MFX CONTROL (contrôle multi-effets) ».

Les paramètres modifiables sont prédéterminés en fonction du type de MFX. Vous pouvez spécifier jusqu'à quatre paramètres pour le contrôle du multi-effet.

Pour utiliser MFX CONTROL, vous devrez spécifier quel message MIDI (Source) affectera quel paramètre (Destination) et dans quelle mesure (Sens).

Machine Translated by Google

Paramètres de sonorité du kit de batterie (Drum)

DU SON

Paramètre	Évaluer	Explication
Niveau	0–127	Ajuste le volume général de la tonalité

MFX

Paramètre	Évaluer	Explication
Taper	Sélectionne le type MFX.	
Changer	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive le MFX.
Niveau d'envoi du chœur	0–127	Ajuste la quantité de chorus. Si vous ne souhaitez pas ajouter l'effet de chœur, réglez-le sur 0.
Niveau d'envoi de la réverbération	0–127	Ajuste la quantité de réverbération. Si vous ne souhaitez pas ajouter l'effet de réverbération, réglez-le sur 0.
Paramètres MFX	Modifiez les paramètres du MFX sélectionné. Les paramètres disponibles diffèrent selon le type d'effets que vous avez sélectionné dans MFX Type. &« Paramètres MFX/IFX » (p. 84)	

KIT MFX CTRL

Paramètre	Évaluer	Explication
Contrôle 1–4 Source	Spécifie le message MIDI qui contrôlera le paramètre MFX CONTROL correspondant.	
	DÉSACTIVÉ	MFX ne sera pas utilisé.
	CC01–31	Contrôleur numéro 1–31
	CC33–95	Numéro de contrôleur 33–95
	PLIEZ	Pitch bend
	ARRIÈRE	Aftertouch
	SYS-CTRL1–4	Utilisez le contrôleur assigné par la source de contrôle du système 1–4.
Contrôle 1–4 Destination		Spécifie quels paramètres de multi-effets sont contrôlés à l'aide de MFX CONTROL. Les paramètres de multi-effets disponibles pour le contrôle dépendent du type de multi-effets.
Contrôle 1–4 sens	-63–+63	Spécifie la profondeur de MFX CONTROL. Spécifiez une valeur positive "+" si vous souhaitez modifier la valeur de la destination affectée dans un sens positif (plus grand, vers la droite, plus rapide, etc.), ou spécifiez une valeur négative "-" si vous souhaitez modifier la valeur dans le sens négatif (plus petit, vers la gauche, plus lent, etc.). Des valeurs plus élevées permettront une plus grande quantité de contrôle.

TAMBOUR COMP1–6

* Seule une piste de batterie avec compresseurs peut utiliser KIT COMP.

Paramètre	Évaluer	Explication
Changer	ÉTEINT ALLUMÉ	Marche/arrêt du compresseur
Temps d'attaque	0,1 à 100 ms	Temps entre le moment où l'entrée dépasse le seuil et le début de la compression
Temps de libération	10–1000 ms	Temps entre le moment où l'entrée tombe en dessous du seuil et celui où la compression est désactivée
Seuil	-60–0 [dB]	Niveau auquel la compression est appliquée
Rapport	1 : 1–inf : 1	Ratio de compression
Le genou	0–30 [dB]	Il s'agit d'une fonction qui lisse l'apparition de compression à partir de l'état non compressé ; il applique progressivement la compression en commençant avant le seuil. Des valeurs plus élevées produisent une transition plus douce.
Gain de sortie	-24–+24 [dB]	Niveau du son de sortie
Affectation de sortie	SEC, MFX	Spécifie la destination de sortie du compresseur.

PAD CTRL

Paramètre	Évaluer	Explication
Niveau	0–127	Règle le volume de la touche.
Poêle	L64–0–63R	Ajuste l'emplacement stéréo de la touche.
Niveau d'envoi retardé	0–127	Ajuste la quantité de retard pour chaque touche.
Niveau d'envoi Reveb	0–127	Règle la quantité de réverbération pour chaque touche.
Groupe muet	OFF, 1–31	Sur une batterie acoustique réelle, un son de charleston ouvert et un son de charleston fermé ne peuvent jamais surviennent simultanément. Pour reproduire la réalité de cette situation, vous pouvez mettre en place un Mute Group. La fonction Mute Group vous permet de désigner deux touches ou plus qui ne sont pas autorisées à sonner simultanément. Jusqu'à 31 groupes de mutes peuvent être utilisés. Les touches qui n'appartiennent à aucun de ces groupes doivent être réglées sur "OFF".
Affectation de sortie	SEC, MFX, COMP1–6	Spécifie la destination de sortie pour chaque touche.
Décalage clé	-24–+24	Décale la hauteur par unités d'un demi-ton.
Réglage fin du décalage	-50–+50 [cent]	Ajuste finement la hauteur par unités d'un centième.
Décalage de coupure TVC	-100–+100	Ajuste la distance d'ouverture du filtre. Augmenter cette valeur rend le son plus clair et la diminuer rend le son plus sombre.
Résonance TVF Décalage	-100–+100	Accentue la partie du son dans la région de la fréquence de coupure, ajoutant du caractère au son. Des réglages trop élevés peuvent produire des oscillations, entraînant une distorsion du son. Augmenter cette valeur renforce le personnage et la diminuer l'affaiblit.
Temps d'attaque TVA Décalage	-100–+100	Ajuste le temps pendant lequel le son atteint son volume maximum après que vous avez appuyé sur la touche. Des réglages plus grands de cette valeur rendent l'attaque plus douce et des réglages plus petits rendent l'attaque plus nette.
Temps de décroissance TVA Décalage	-100–+100	Règle le temps pendant lequel le volume diminue à partir de sa valeur maximale. Des réglages plus élevés de cette valeur allongent la décroissance et des réglages plus petits raccourcissent la décroissance.
Heure de sortie TVA Décalage	-100–+100	Le temps qu'il faut après le relâchement de la touche pour qu'un son devienne inaudible. Si le mode enveloppe est NO-SUS, c'est le temps jusqu'à ce que la note émise devienne inaudible. Des réglages plus grands de cette valeur font durer le son, et des réglages plus petits font que le son se termine plus brusquement.

PAD EQ

Paramètre	Évaluer	Explication
Commutateur d'égalisation	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive l'égaliseur pour chaque touche.
Égalisation à faible gain	-24.0–+24.0 [dB]	Gain de la gamme des basses fréquences.
Gain moyen de l'égaliseur	-24.0–+24.0 [dB]	Spécifie la fréquence de référence de la plage de fréquences moyennes.
Gain élevé d'égalisation	-24.0–+24.0 [dB]	Gain de la gamme des hautes fréquences.
EQ basse fréquence 20–16000 [Hz]		Fréquence de la gamme basse.
Fréquence moyenne d'égalisation 20–16000 [Hz]		Ajuste la quantité d'accentuation des fréquences moyennes/ couper.
Égaliseur haute fréquence 20–16000 [Hz]		Fréquence de la gamme haute.
Q moyen	0,5 à 16,0 (pas de 0,1)	Spécifie la largeur de la fréquence moyenne Portée. Définissez une valeur plus élevée pour Q afin de réduire la plage à affecter.

Machine Translated by Google

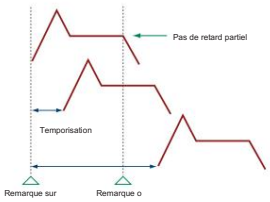
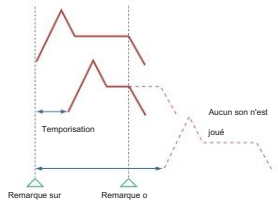
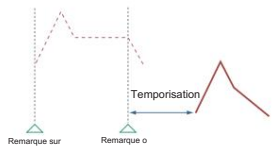
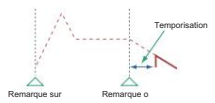
INST COMMUN

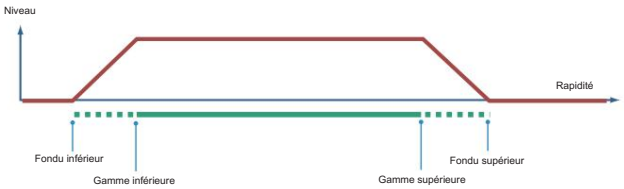
Paramètre	Évaluer	Explication
Catégorie	---, Kick, E.Kick, Snare, E.Snare, Stick, Clap, HH, E.HH, Ride, Cymbal, Tom, E.Tom, Perc 1, Perc 2, Perc 3, Perc 4, FX, Bruit, Voix, Hit, SFX	Sélectionne la catégorie Inst.
Niveau	0–127	Règle le volume de l'Inst.
Clé source	0–127	Spécifie la hauteur par pas d'un demi-ton par rapport à 60 (la hauteur d'origine de l'instrument).
Affiner	-50–+50 [cent]	Ajuste la hauteur du son de la tonalité vers le haut ou vers le bas par pas de 1 centième (+/-50 centièmes).
Profondeur de hauteur aléatoire	0–1200 [cent]	Spécifie la largeur dans laquelle la hauteur est modifiée de manière aléatoire à chaque fois que la note est émise. Si vous ne voulez pas que la hauteur change de façon aléatoire, réglez-le sur « 0 ».
Profondeur de panoramique aléatoire	0–63	Utilisez ce paramètre lorsque vous souhaitez que l'emplacement stéréo change de manière aléatoire chaque fois que vous appuyez sur une touche. Des valeurs plus élevées produiront une plus grande quantité de changement.
Autre profondeur de panoramique	L64–63R	Ce réglage fait alterner le panoramique entre la gauche et la droite chaque fois qu'une touche est enfoncée. Des valeurs plus élevées produiront une plus grande quantité de changement. Les réglages « L » ou « R » inverseront l'ordre dans lequel le panoramique alternera entre gauche et droite. Par exemple, si le réglage INST WAVE Wave Alter Pan Sw est ON ou REVS pour les deux ondes, le panoramique alternera à chaque fois que la touche est enfoncée.
Attribuer un type	MULTI, SIMPLE	Définit la façon dont les sons sont joués lorsque la même touche est enfoncée plusieurs fois. MULTI : Superposer le son des mêmes touches. Même avec des sons continus où le son joue pendant une durée prolongée, comme avec les cymbales crash, les sons sont superposés, sans que les sons précédemment joués soient éliminés. SINGLE : Un seul son peut être joué à la fois lorsque la même touche est enfoncée. Avec des sons continus où le son est lu pendant une durée prolongée, le son précédent est arrêté lorsque le son suivant est lu.
Mode enveloppe	NON-SUS, SOUTENIR	Lorsqu'une forme d'onde en boucle est sélectionnée, le son continue normalement tant que la touche est enfoncée. Si vous voulez que le son diminue naturellement même si la touche reste enfoncée, réglez-le sur « NO-SUS ». * Si une onde de type one-shot est sélectionnée, elle ne maintien même si ce paramètre est réglé sur « SUSTAIN ».
Contrôle de vitesse WMT	OFF, ON, RANDOM	Détermine si une onde différente est jouée (ON) ou non (OFF) en fonction de la force avec laquelle la touche est jouée. Lorsqu'il est réglé sur « RANDOM », l'onde constitutive du son retentira de manière aléatoire, quels que soient les messages de vélocité.
Vitesse du niveau TVA Courbe	FIXE, 1–7	Sélectionne l'une des sept courbes suivantes qui déterminent comment la dynamique du clavier affectera le volume. Réglez-le sur « FIXED » si vous ne voulez pas que le volume du partiel soit affecté par la vélocité du clavier.  1 2 3 4 5 6 7
Vitesse du niveau TVA Sens	-100–+100	Réglez-le lorsque vous voulez que le volume du partiel change en fonction de la force avec laquelle vous appuyez sur les touches. Réglez-le sur une valeur positive (+) pour que les changements de volume partiel augmentent plus les touches sont jouées avec force ; pour rendre le jeu partiel plus doux lorsque vous jouez plus fort, réglez-le sur une valeur négative (-).

INST VAGUE

Paramètre	Évaluer	Explication
Type de groupe de vagues	INT	Lorsque OSC TYPE est réglé sur PCM, les formes d'onde intégrées à la MC-707 sont utilisées.
	SAMP	Lorsque OSC TYPE est réglé sur PCM, les formes d'onde chargées dans le projet sont utilisées.
Banque de vagues	A B C D	Spécifie la banque du groupe d'ondes.
Numéro de vague L		Spécifie le numéro d'onde dans le groupe spécifié par Wave Group. Si vous utilisez mono, spécifiez uniquement le côté gauche (L). Si vous utilisez la stéréo, spécifiez également le côté droit (R). Si vous utilisez mono, spécifiez uniquement Wave Number L et laissez Wave Number R à 0 : OFF.
Numéro d'onde R		Si vous spécifiez uniquement le numéro d'onde R, aucun son n'est entendu.
Gain d'onde	-18–+12 [dB]	Spécifie le gain (amplitude) de la forme d'onde. La valeur changera par pas de 6 dB (décibel). Chaque augmentation de 6 dB double le gain.
Commutateur Wave FXM	ÉTEINT ALLUMÉ	Cela définit si FXM sera utilisé (ON) ou non (OFF). * FXM (Frequency Cross Modulation) utilise une forme d'onde spécifiée pour appliquer une modulation de fréquence à la forme d'onde actuellement sélectionnée, créant des harmoniques complexes. Ceci est utile pour créer des sons dramatiques ou des effets sonores.
Couleur Wave FXM	1–4	Spécifie comment FXM effectuera la modulation de fréquence. Des réglages plus élevés donnent un son plus granuleux, tandis que des réglages plus bas donnent un son plus métallique.
Profondeur FXM	0–16	Spécifie la profondeur de la modulation produite par FXM.
Vague grossière	-48–+48	Ajuste la hauteur du son de chaque onde vers le haut ou vers le bas par pas d'un demi-ton (+/-4 octaves). NOTE Le réglage grossier de l'ensemble du partiel de batterie est défini par « Coarse Tune » (p. 64).
Réglage fin de la vague	-50–+50	Ajuste la hauteur du son de chaque onde vers le haut ou vers le bas par pas de 1 centième (+/-50 centièmes). * Un centième correspond à 1/100e de demi-ton. NOTE Le Fine Tune de l'ensemble du partiel de batterie est réglé par « Fine Tune » (p. 64).
Niveau de vague	0–127	Ajuste le niveau de chaque onde. NOTE Le niveau de volume de chaque partiel de batterie est réglé avec le niveau de partiel ; les niveaux de volume de l'ensemble du kit de batterie sont réglés avec « Level » (p. 75).
Casserole Vague	L64–63R	Ceci spécifie le panoramique de la forme d'onde. "L64" est à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.
Vague Aléatoire Panoramique	ÉTEINT ALLUMÉ	Utilisez ce réglage pour que le panoramique de la forme d'onde change de manière aléatoire chaque fois qu'une touche est enfoncée (ON) ou non (OFF). * La plage de changement de panoramique est définie par Random Pan Depth (p. 76).
Wave Alter Pan Sw	OFF, ON, REVS	Ce réglage fait alterner le panoramique de la forme d'onde entre la gauche et la droite chaque fois qu'une touche est enfoncée. Réglez-le sur « ON » pour effectuer un panoramique de l'onde en fonction des paramètres Alternate Pan Depth, ou sur « REVS » lorsque vous souhaitez inverser le panoramique. Si vous ne voulez pas que le panoramique change chaque fois qu'une touche est enfoncée, réglez-le sur « OFF ».
Note actuelle	21 (A0)–108 (C8)	Sélectionne la clé.
Numéro d'installation	000–	Sélectionne l'Inst à affecter à la touche.

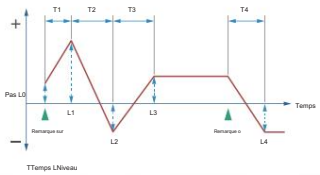
Machine Translated by Google

Paramètre	Évaluer	Explication
Mode de retard d'onde		Délai d'onde Produit un délai entre le moment où une touche est enfoncée (ou relâchée) et le moment où l'onde commence réellement à retentir. Vous pouvez également effectuer des réglages qui modifient la synchronisation à laquelle chaque onde est émise. Cela diffère du Delay dans les effets internes, en ce sens qu'en modifiant les qualités sonores de l'onde retardée et en changeant la hauteur de chaque onde, vous pouvez également exécuter des passages de type arpège en appuyant simplement sur une touche. Vous pouvez également synchroniser le temps de retard de l'onde sur le tempo du séquenceur MIDI externe.
Mode de retard d'onde	ORDINAIRE	L'onde commence à jouer une fois que le temps spécifié dans le paramètre Wave Delay Time s'est écoulé. 
	PRISE	Bien que l'onde commence à jouer après que le temps spécifié dans le paramètre Wave Delay Time se soit écoulé, si la touche est relâchée avant que le temps spécifié dans le paramètre Wave Delay Time ne se soit écoulé, l'onde n'est pas jouée. 
	KEY-OFF-NORMAL	Plutôt que d'être joué pendant que la touche est enfoncée, l'onde commence à jouer une fois que la période de temps spécifiée dans le paramètre Wave Delay Time s'est écoulée après le relâchement de la touche. Ceci est efficace dans des situations telles que la simulation de bruits de guitares et d'autres instruments. 
	KEY-OFF-DECAY	Plutôt que d'être joué pendant que la touche est enfoncée, l'onde commence à jouer une fois que la période de temps spécifiée dans le paramètre Wave Delay Time s'est écoulée après le relâchement de la touche. Ici, cependant, les changements dans l'enveloppe TVA commencent lorsque la touche est enfoncée, ce qui dans de nombreux cas signifie que seul le son de la partie de relâchement de l'enveloppe est entendu. 
Temps de retard d'onde Synchroniser	ÉTEINT ALLUMÉ	Réglez-le sur ON si vous voulez que le temps de retard de l'onde se synchronise avec le tempo.
Temps de retard d'onde (note)	1/64T–2	Ceci est disponible lorsque Wave Delay Time Sync est activé. Il spécifie le temps de retard en termes de valeur de note.
Temps de retard d'onde	0–1023	Ceci est disponible lorsque Wave Delay Time Sync est désactivé. Il spécifie le temps de retard sans tenir compte du tempo.



Paramètre	Évaluer	Explication
Plage de vélocité Basse 1–127		Spécifie la limite inférieure (Lower) et la limite supérieure (Upper) des vélocités qui feront retentir l'onde.
Plage de vélocité vers le haut 1–127		Effectuez ces réglages lorsque vous souhaitez jouer différentes ondes en fonction de la dynamique de votre clavier.
Velocity Fade Low 0–127		Spécifie le degré auquel l'onde est émise par des notes jouées plus doucement que Velocity Range Low. Si vous ne voulez pas que la tonalité retentisse du tout, réglez ce paramètre sur « 0 ».
Fondu vers le haut de la vélocité	0–127	Spécifie le degré auquel l'onde est émise par des notes jouées plus fortement que Velocity Range Up. Si vous ne voulez pas que la tonalité retentisse du tout, réglez ce paramètre sur « 0 ».

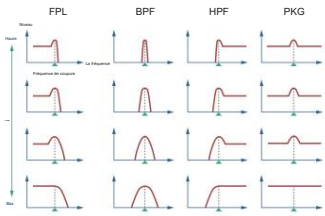
INST PENV

Paramètre	Évaluer	Explication
Profondeur d'environnement	-100–+100	Règle l'effet de l'enveloppe de hauteur. Des réglages plus élevés entraîneront un changement plus important de l'enveloppe de hauteur. Une valeur négative (-) inversera la forme de l'enveloppe.
Env Velocity Sens	-100–+100	La dynamique de jeu du clavier peut être utilisée pour contrôler la profondeur de l'enveloppe de hauteur. Si vous souhaitez que l'enveloppe de hauteur ait plus d'effet pour les notes jouées avec force, réglez ce paramètre sur une valeur positive (+). Si vous souhaitez que l'enveloppe de hauteur ait moins d'effet pour les notes fortement jouées, réglez-la sur une valeur négative (-).
Env Temps 1 Vitesse Sens	-100–+100	Cela permet à la dynamique du clavier d'affecter le temps 1 de l'enveloppe de hauteur. Si vous souhaitez que le temps 1 soit accéléré pour les notes jouées avec force, réglez ce paramètre sur une valeur « + » positive. Si vous voulez qu'il soit ralenti, réglez-le sur une valeur négative "-".
Env Temps 4 Vélocité Sens	-100–+100	Utilisez ce paramètre lorsque vous souhaitez que la vitesse de relâchement des touches affecte la valeur Time 4 de l'enveloppe de hauteur. Si vous souhaitez que le temps 4 soit accéléré pour les notes relâchées rapidement, réglez ce paramètre sur une valeur positive (+). Si vous voulez qu'il soit ralenti, réglez-le sur une valeur négative (-).
Temps d'environnement 1–4	0–1023	Spécifiez les temps d'enveloppe de hauteur (Time 1– Time 4). Des réglages plus élevés se traduiront par un temps plus long jusqu'à ce que la hauteur suivante soit atteinte. (Par exemple, Time 2 est le temps pendant lequel la hauteur passe du niveau 1 au niveau 2.) 
Niveau d'environnement 0–4	-511–+511	Spécifiez les niveaux d'enveloppe de hauteur (niveau 0 à niveau 4). Il détermine de combien la hauteur change par rapport à la hauteur de référence (la valeur définie avec Coarse Tune ou Fine Tune sur l'écran Pitch) à chaque point. Une valeur positive (+) entraînera une hauteur plus élevée que la hauteur standard, et une valeur négative (-) l'abaissera.

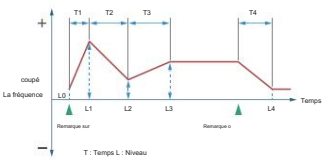
Machine Translated by Google

INST FILTRE

Paramètre	Évaluer	Explication
Type de filtre	Sélectionne le type de filtre.	
	DÉSACTIVÉ	Aucun filtre n'est utilisé.
	FPL	Filtre passe bas. Cela coupe les fréquences dans la région au-dessus de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency). Comme cela coupe la région des hautes fréquences, le son devient plus doux. C'est le filtre le plus couramment utilisé dans les synthétiseurs.
	BPF	Filtre passe-bande. Cela ne laisse que les fréquences dans la région de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency) et coupe le reste. Cela peut être utile lors de la création de sons distinctifs.
	HPF	Filtre passe-haut. Cela coupe les fréquences dans la région en dessous de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency). Ceci est adapté pour créer des sons percussifs en accentuant leurs tonalités les plus élevées.
	PKG	Filtre de crête. Ceci accentue les fréquences dans la région de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency). Cela peut être utilisé pour représenter le pic de résonance d'un tambour.
	LPF2	Filtre passe-bas 2. Bien que les composantes de fréquence au-dessus de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency) soient coupées, la sensibilité de ce filtre est la moitié de celle du LPF. Cela en fait un filtre passe-bas relativement plus chaud. Ce filtre est idéal pour une utilisation avec des sons d'instruments simulés tels que le piano acoustique. * Si vous réglez « LPF2 », le réglage du paramètre Resonance sera ignoré (p. 78).
	LPF3	Filtre passe-bas 3. Bien que les composantes de fréquence au-dessus de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency) soient coupées, la sensibilité de ce filtre change en fonction de la fréquence de coupure. Bien que ce filtre soit également bon pour une utilisation avec des sons d'instruments acoustiques simulés, la nuance qu'il présente diffère de celle du LPF2, même avec les mêmes paramètres d'enveloppe TVF. * Si vous réglez « LPF3 », le réglage du paramètre Resonance sera ignoré (p. 78).
Fréquence de coupure	0–1023	Sélectionne la fréquence à laquelle le filtre commence à avoir un effet sur les composantes de fréquence de la forme d'onde. Avec « LPF/LPF2/LPF3 » sélectionné pour le paramètre Filter Type, les réglages de fréquence de coupure inférieurs réduisent les harmoniques supérieures d'une tonalité pour un son plus rond et plus chaud. Des réglages plus élevés rendent le son plus brillant. Si "BPF" est sélectionné pour le type de filtre, les composants harmoniques changeront en fonction du réglage de la fréquence de coupure TVF. Cela peut être utile lors de la création de sons distinctifs. Avec "HPF" sélectionné, des réglages de fréquence de coupure plus élevés réduiront les harmoniques inférieures pour accentuer uniquement les composants les plus brillants du son. Avec « PKG » sélectionné, les harmoniques à accentuer varient en fonction du réglage de la fréquence de coupure.
Courbe de vitesse de coupure	FIXE, 1–7	Sélectionne l'une des sept courbes suivantes qui déterminent l'influence de la dynamique de jeu au clavier (vélocité) sur la fréquence de coupure. Réglez-le sur « FIXED » si vous ne voulez pas que la fréquence de coupure soit affectée par la vélocité du clavier. 
Sens de vitesse de coupure	-100–+100	Utilisez ce paramètre pour modifier la fréquence de coupure à appliquer suite à des changements de vélocité de jeu. Spécifiez une valeur « + » positive si vous souhaitez que la fréquence de coupure augmente lorsque vous jouez fort, ou une valeur négative si vous souhaitez qu'elle diminue. "-"

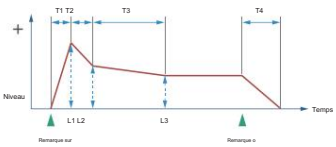
Paramètre	Évaluer	Explication
Résonance	0–1023	Accentue la partie du son dans la région de la fréquence de coupure, ajoutant du caractère au son. Des réglages trop élevés peuvent produire des oscillations, entraînant une distorsion du son. 
Vitesse de résonance Sens	-100–+100	Utilisez ce paramètre pour modifier la résonance à appliquer suite à des changements de vélocité de jeu. Spécifiez une valeur « + » positive si vous voulez que la résonance augmente lorsque vous jouez fort, ou une valeur « - » négative si vous voulez qu'elle diminue.

FENV INST

Paramètre	Évaluer	Explication
Profondeur d'environnement	-63–+63	Spécifie la profondeur de l'enveloppe du filtre. Des réglages plus élevés augmentent le changement produit par l'enveloppe du filtre. Une valeur négative (-) inversera la forme de l'enveloppe.
Courbe de vitesse d'environnement	FIXE, 1–7	Sélectionne l'un des sept types de courbe suivants par lesquels la dynamique de jeu au clavier affecte la profondeur de l'enveloppe du filtre. Si vous ne voulez pas que la dynamique de jeu au clavier affecte la profondeur de l'enveloppe du filtre, spécifiez « FIXED ». 
Env Velocity Sens	-100–+100	Spécifiez ceci si vous voulez que la dynamique de jeu au clavier affecte la profondeur de l'enveloppe du filtre. Spécifiez une valeur positive "+" si vous voulez que l'enveloppe du filtre s'applique plus profondément que vous vous jouez plus fort, ou une valeur négative si vous voulez la valeur "-" si qu'elle s'applique moins profondément.
Env Temps 1 Vitesse Sens	-100–+100	Spécifiez ceci si vous voulez que la dynamique de jeu au clavier affecte le temps 1 de l'enveloppe du filtre. Si vous souhaitez que le temps 1 soit accéléré pour les notes jouées avec force, réglez ce paramètre sur une valeur « + » positive. Si vous voulez qu'il soit ralenti, réglez-le sur une valeur négative.
Env Temps 4 Vélocité Sens	-100–+100	Spécifiez ceci si vous voulez que la vitesse de relâchement des touches affecte le temps 4 de l'enveloppe du filtre. Si vous souhaitez que le temps 4 soit accéléré pour les notes relâchées rapidement, réglez ce paramètre sur une valeur positive (+). Si vous voulez qu'il soit ralenti, réglez-le sur une valeur négative (-).
Temps d'environnement 1–4	0–1023	Spécifiez les temps d'enveloppe du filtre (Time 1– Time 4). Des réglages plus élevés allongeront le temps jusqu'à ce que le prochain niveau de fréquence de coupure soit atteint. (Par exemple, le temps 2 est le temps pendant lequel le niveau 1 passera au niveau 2.) 
Niveau d'environnement 0–4	0–1023	Spécifiez les niveaux d'enveloppe de filtre (niveau 0 à niveau 4). Spécifiez la quantité de changement de fréquence de coupure à chaque point par rapport à la fréquence de coupure de référence (la valeur de fréquence de coupure spécifiée dans l'écran Filter).

Machine Translated by Google

INST AENV

Paramètre	Évaluer	Explication
Env Temps 1 Vitesse Sens	-100–+100	Spécifiez ceci si vous voulez que la dynamique du clavier affecte le temps 1 de l'enveloppe AMP. Si vous voulez que le temps 1 soit accéléré pour les notes fortement jouées, réglez ce paramètre sur une valeur positive (+). Si vous voulez qu'il soit ralenti, réglez-le sur une valeur négative (-).
Env Temps 4 Vélocité Sens	-100–+100	Spécifiez ceci si vous voulez que la vitesse de relâchement des touches affecte le temps 4 de l'enveloppe AMP. Si vous voulez que le temps 4 soit accéléré pour les notes rapidement relâchées, réglez ce paramètre sur une valeur positive (+). Si vous voulez qu'il soit ralenti, réglez-le sur une valeur négative (-).
Temps d'environnement 1–4	0–1023	Spécifiez les temps d'enveloppe AMP (Time 1– Time 4). Des réglages plus élevés allongent le temps jusqu'à ce que le niveau de volume suivant soit atteint. (Par exemple, le temps 2 est le temps pendant lequel le niveau 1 passera au niveau 2.)
Niveau d'environnement 1–3	0–1023	Spécifiez les niveaux d'enveloppe AMP (niveau 1 à niveau 3). Ceux-ci spécifient la quantité de changement à chaque point par rapport au volume de référence (la valeur de niveau partiel spécifiée dans l'écran Amp).  T : Temps L : Niveau

Machine Translated by Google

Paramètres d'effet totaux

COMP

Paramètre	Évaluer	Explication
Changer	ÉTEINT ALLUMÉ	Spécifie si le COMP principal (un compresseur appliqué à l'ensemble du générateur de sons de la MC-707) est utilisé (ON) ou non (OFF).
Faible temps d'attaque	0,1–100 [ms]	Spécifie le temps à partir duquel l'entrée dépasse Low Thres jusqu'à ce que la compression soit appliquée au volume de la bande basse fréquence.
Faible temps de libération	10–1000 [ms]	Dans un état où la compression est déjà appliquée, cela spécifie le temps entre le moment où l'entrée descend en dessous de Low Thres jusqu'à ce que la bande basse fréquence cesse d'être compressée.
Seuil bas	-60–0 [dB]	Spécifie le niveau de volume auquel la compression démarre pour la bande des basses fréquences.
Rapport faible	1 : 1, 2 : 1, 3 : 1, 4 : 1, 8 : 1, 16 : 1, 32 : 1, INF : 1	Spécifie le taux de compression pour la bande des basses fréquences.
Bas du genou	0–30 [dB]	Il s'agit d'une fonction qui lisse l'apparition de compression à partir de l'état non compressé ; il applique progressivement la compression en commençant avant Low Thres. Des valeurs plus élevées produisent une transition plus douce.
Gain de sortie faible	-24.0–+24.0 [dB]	Spécifie le volume de sortie de la bande des basses fréquences.
Temps d'attaque moyen	0,1–100 [ms]	Spécifie le temps à partir duquel l'entrée dépasse Mid Thres jusqu'à ce que la compression soit appliquée au volume de la bande des fréquences moyennes.
Temps de libération moyen	10–1000 [ms]	Dans un état où la compression est déjà appliquée, cela spécifie le temps à partir duquel l'entrée descend en dessous de Mid Thres jusqu'à ce que la bande de fréquence moyenne cesse d'être compressée.
Seuil moyen	-60–0 [dB]	Spécifie le niveau de volume auquel la compression démarre pour la bande des fréquences moyennes.
Rapport moyen	1 : 1, 2 : 1, 3 : 1, 4 : 1, 8 : 1, 16 : 1, 32 : 1, INF : 1	Spécifie le taux de compression pour la bande de fréquences moyennes.
Mi-genou	0–30 [dB]	Il s'agit d'une fonction qui lisse le début de la compression à partir de l'état non compressé ; il applique progressivement la compression en commençant avant Mid Thres. Des valeurs plus élevées produisent une transition plus douce.
Gain de sortie moyen	-24.0–+24.0 [dB]	Spécifie le volume de sortie de la bande de fréquences moyennes.
Temps d'attaque élevé	0,1–100 [ms]	Spécifie le temps à partir duquel l'entrée dépasse High Thres jusqu'à ce que la compression soit appliquée au volume de la bande haute fréquence.
Temps de libération élevé	10–1000 [ms]	Dans un état où la compression est déjà appliquée, cela spécifie le temps entre le moment où l'entrée descend en dessous de High Thres jusqu'à ce que la bande haute fréquence cesse d'être compressée.
Seuil élevé	-60–0 [dB]	Spécifie le niveau de volume auquel la compression démarre pour la bande des hautes fréquences.
Ratio élevé	1 : 1, 2 : 1, 3 : 1, 4 : 1, 8 : 1, 16 : 1, 32 : 1, INF : 1	Spécifie le taux de compression pour la bande des hautes fréquences.
Genou haut	0–30 [dB]	Il s'agit d'une fonction qui lisse le début de la compression à partir de l'état non compressé ; il applique progressivement la compression en commençant avant High Thres. Des valeurs plus élevées produisent une transition plus douce.
Gain de sortie élevé	-24.0–+24.0 [dB]	Spécifie le volume de sortie de la bande des hautes fréquences.
Split Freq bas	16–16000 [Hz]	Spécifie la fréquence à laquelle la bande basse fréquence (LOW) et la bande moyenne fréquence (MID) sont divisées.
Split Freq Haut		Spécifie la fréquence à laquelle la bande haute fréquence (HIGH) et la bande moyenne fréquence (MID) sont divisées.

égaliseur

Paramètre	Évaluer	Explication
Changer	ÉTEINT ALLUMÉ	Spécifie si l'égaliseur principal (un égaliseur appliqué à l'ensemble du générateur de sons de la MC-707) est utilisé (ON) ou non (OFF).
Gain d'entrée de l'égaliseur	-24–+24 [dB]	Ajuste la quantité d'accentuation/atténuation de l'entrée vers l'égaliseur.
Gain faible	-24–+24 [dB]	Gain de la gamme des basses fréquences.
Basse fréquence	20–16000 [Hz]	Fréquence de la gamme basse.
Gain moyen1	-24–+24 [dB]	Gain de la plage de fréquence moyenne 1.
Mid1Fréq	20–16000 [Hz]	Fréquence du milieu de gamme 1.
Mi1 Q	0,5–16,0	Largeur de la plage de fréquence moyenne 1.Définissez une valeur plus élevée pour Q afin de réduire la plage à affecter.
Gain moyen2	-24–+24 [dB]	Gain de la plage de fréquence moyenne 2.
Mid2Freq	20–16000 [Hz]	Fréquence du milieu de gamme 2.
Mi2 Q	0,5–16,0	Largeur de la plage de fréquence moyenne 2. Définissez une valeur plus élevée pour Q afin de réduire la plage à affecter.
Gain moyen3	-24–+24 [dB]	Gain de la plage de fréquence moyenne 3.
Fréquence moyenne 3	20–16000 [Hz]	Fréquence du milieu de gamme 3.
Mi3 Q	0,5–16,0	Largeur de la plage de fréquence moyenne 3. Définissez une valeur plus élevée pour Q afin de réduire la plage à affecter.
Gain élevé	-24–+24 [dB]	Gain de la gamme des hautes fréquences.
Haute fréquence	20–16000 [Hz]	Fréquence de la gamme haute.

MFX

Paramètre	Évaluer	Explication
Changer	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive l'effet.
Paramètres MFX	(Affiche les paramètres du MFX sélectionné.)	
Pour envoyer (Niveau d'envoi du chœur)	0–127	Spécifie le niveau d'envoi du chœur du son après l'application du MFX.
Rev Envoyer (Niveau d'envoi de réverbération)	0–127	Spécifie le niveau d'envoi de la réverbération du son après l'application du MFX.
CTRL MFX Src1–4 (MFX CtrlSrc 1–4)	Spécifie le message MIDI qui contrôlera le paramètre MFX CONTROL correspondant.	
	DÉSACTIVÉ	MFX ne sera pas utilisé.
	MOD : CC01–31	Contrôleur numéro 1–31
	CC33–PHASR : Numéro de contrôleur CC95 33–95	
	PLIEZ	Pitch bend
	ARRIÈRE	Aftertouch
	SYS-CTRL1–SYS CTRL4	Les contrôleurs affectés par les paramètres système SysCtrlSrc1–4 Source sont utilisés.
CTRL MFX Dst1–4 (MFX CtrlDst 1–4)	Spécifie quels paramètres de multi-effets sont contrôlés à l'aide de MFX CONTROL. Les paramètres de multi-effets disponibles pour le contrôle dépendent du type de multi-effets.	
CTRL MFX Sens1–4 (MFX CtrlSens 1–4)	-63–+63	Spécifie la profondeur de MFX CONTROL. Spécifiez une valeur positive "+" si vous souhaitez modifier la valeur de la destination affectée dans un sens positif (plus grand, vers la droite, plus rapide, etc.), ou spécifiez une valeur négative "-" si vous souhaitez modifier la valeur dans le sens négatif (plus petit, vers la gauche, plus lent, etc.). Des valeurs plus élevées permettront une plus grande quantité de contrôle.

Contrôler un MFX via MIDI (MFX CONTROL)

Vous pouvez utiliser des messages MIDI tels que des messages de changement de commande pour contrôler les principaux paramètres MFX. Cette capacité est appelée « MFX CONTROL (contrôle multi-effets) ».

Les paramètres modifiables sont prédéterminés en fonction du type de MFX. Vous pouvez spécifier jusqu'à quatre paramètres pour le contrôle du multi-effet.

Pour utiliser MFX CONTROL, vous devrez spécifier quel message MIDI (Source) affectera quel paramètre (Destination) et dans quelle mesure (Sens).

Machine Translated by Google

Égaliseur (Partie 1–4)

Paramètre	Évaluer	Explication
Changer	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive l'égaliseur (EQ).
Gain d'entrée (Gain d'entrée)	-24–+24 [dB]	Spécifie la quantité d'accentuation/atténuation du son d'entrée.
Gain faible (Gain faible)	-24–+24 [dB]	Spécifie la quantité d'accentuation/atténuation pour la région des basses fréquences.
Basse fréquence (basse fréquence)	20–16000 [Hz]	Fréquence de la gamme basse.
Gain moyen (gain moyen)	-24–+24 [dB]	Spécifie la quantité d'accentuation/coupure pour la région des fréquences moyennes.
Mid Freq (fréquence moyenne)	20–16000 [Hz]	Ajuste la quantité d'accentuation/atténuation des fréquences moyennes.
Q moyen (Q moyen)	0,5–16,0	Spécifie la largeur de la région des fréquences moyennes. Définissez une valeur plus élevée pour Q afin de réduire la plage à affecter.
Gain élevé (gain élevé)	-24–+24 [dB]	Spécifie la quantité d'accentuation/coupure pour la région des hautes fréquences.
Haute fréquence (Haute fréquence)	20–16000 [Hz]	Fréquence de la gamme haute.

RETARD

Paramètre	Évaluer	Explication
Type de chœur	Sélectionne les types de retard.	
Commutateur de chœur	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive le retard.
Niveau de chœur	0–127	Spécifie le niveau de sortie du son avec retard appliqué.
Rev Send (Envoi de réverbération)	0–127	Spécifie le niveau d'envoi à la réverbération.
Paramètres de retard	Modifiez les paramètres du type de délai sélectionné. Les paramètres disponibles diffèrent selon le type de chorus que vous avez sélectionné dans Chorus Type.	

Paramètres de retard

REFRAIN

Il s'agit d'un refrain stéréo.

Paramètre	Évaluer	Explication
Fréquence	0–127	Fréquence de modulation
Profondeur	0–127	Profondeur de modulation
Retour	0–127	Niveau auquel le son du chorus est renvoyé à l'entrée

CE-1

Ceci modélise l'unité d'effet de chorus classique BOSS CE-1.

Il fournit un son de chorus avec une chaleur typiquement analogique.

Paramètre	Évaluer	Explication
Intensité	0–127	Profondeur du chœur

SDD-320

Ceci modélise le DIMENSION D de Roland (SDD-320). Il fournit un son de chorus clair.

Paramètre	Évaluer	Explication
Mode	1–4, 1+4, 2+4, 3+4 Change de mode.	

CHŒUR DU JUNO-106

Modélise les effets de chœur du Roland JUNO-106.

Paramètre	Évaluer	Explication
Mode	I, II, I+II, JX I, JX II	Type de Chorus I+II : L'état dans lequel deux boutons sont enfoncés simultanément.
Niveau de bruit	0–127	Volume du bruit produit par le chorus

RETARD

Il s'agit d'un délai stéréo.

Paramètre	Évaluer	Explication
Délai (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est activé, le délai se synchronise avec le tempo.
Délai (ms) Retard (note)	1–1300 [ms] Note & « Remarque » (p. 120)	Ajuste le temps de retard du son direct jusqu'à ce que le son retardé soit entendu.
Retour	-98–+98 [%]	Ajuste la proportion du son retardé qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
HF humide	200–8000 [Hz], CONTOURNE	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son renvoyé à l'effet est filtré. Si vous ne souhaitez pas filtrer les hautes fréquences, réglez ce paramètre sur BYPASS.

RETARD T-CTRL

Un retard stéréo dans lequel le temps de retard peut être modifié en douceur.

Paramètre	Évaluer	Explication
Délai (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est activé, le délai se synchronise avec le tempo.
Délai (ms) Retard (note)	1–1300 [ms] Note & « Remarque » (p. 120)	Ajuste le temps de retard du son direct jusqu'à ce que le son retardé soit entendu.
Accélération	0–15	Lorsque vous modifiez le temps de retard, cela spécifie le temps pendant lequel le temps de retard actuel passe au temps de retard spécifié. Cela affecte la vitesse de changement de hauteur ainsi que le temps de retard.
Retour	-98–+98 [%]	Ajuste la proportion du son retardé qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
HF humide	200–8000 [Hz], CONTOURNE	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son renvoyé à l'effet est filtré. Si vous ne souhaitez pas filtrer les hautes fréquences, réglez ce paramètre sur BYPASS.

DELAY 0 TREMOLO

Le trémolo est appliqué au son retardé.

Paramètre	Évaluer	Explication
Mode d'entrée	MONAURAL	L'entrée est mono-mixte.
	STÉRÉO	Le son est entré en stéréo.
Délai (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est activé, le délai se synchronise avec le tempo.
Délai (ms) Retard (note)	1–1300 [ms] Note & « Remarque » (p. 120)	Ajuste le temps de retard du son direct jusqu'à ce que le son retardé soit entendu.
Retour	-98–+98 [%]	Ajuste la proportion du son retardé qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
HF humide	200–8000 [Hz], CONTOURNE	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son renvoyé à l'effet est filtré. Si vous ne souhaitez pas filtrer les hautes fréquences, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Commutateur de trémolo	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive l'effet de trémolo

Machine Translated by Google

Paramètre	Évaluer	Explication
Tremolo Mod Wave	Onde de modulation (panoramique)	
	TROIS	Vague triangulaire
	SQR	Vague carrée
	PÉCHÉ	Onde sinusoïdale
	SAW1	Vague en dents de scie
	VU 2	
	TRP	Onde trapézoïdale
Taux de trémolo (commutateur de synchronisation) OFF, ON		S'il est activé, le trémolo se synchronise avec le tempo.
Taux de trémolo (Hz) Taux de trémolo (Remarque)	0,05–10,00 [Hz] Note & « Remarque » (p. 120)	Taux de trémolo
Profondeur du trémolo	0–127	Profondeur du trémolo

2TAP PAN RETARD

Le son retardé est entendu aux deux endroits que vous spécifiez.

Paramètre	Évaluer	Explication
Délai (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est activé, le délai se synchronise avec le tempo.
Délai (ms) Retard (note)	1–1300 [ms] Note & « Remarque » (p. 120)	Ajuste le temps jusqu'à ce que le deuxième son retardé soit entendu.
Retour	-98–+98 [%]	Ajuste la proportion du son retardé qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
HF humide	200–8000 [Hz], CONTOURNE	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son renvoyé à l'effet est filtré. Si vous ne souhaitez pas filtrer les hautes fréquences, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Delay 1 Pan	L64–63R	Emplacement stéréo du délai 1
Delay 2 Pan	L64–63R	Emplacement stéréo du Delay 2
Delay 1 Niveau	0–127	Volume de retard 1
Delay 2 Niveau	0–127	Volume de retard 2

3TAP PAN RETARD

Le son retardé est entendu aux trois endroits que vous spécifiez.

Paramètre	Évaluer	Explication
Délai (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est activé, le délai se synchronise avec le tempo.
Délai (ms) Retard (note)	1–2600 [ms] Note & « Remarque » (p. 120)	Temps de retard du troisième son retardé après que le son original ait été entendu.
Retard1 Retour	-98–+98 [%]	Ajuste la proportion du son retardé qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
HF humide	200–8000 [Hz], CONTOURNE	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son renvoyé à l'effet est filtré. Si vous ne souhaitez pas filtrer les hautes fréquences, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Delay 1 Pan	L64–63R	Emplacement stéréo du délai 1
Delay 2 Pan	L64–63R	Emplacement stéréo du Delay 2
Delay 3 Pan	L64–63R	Emplacement stéréo du Delay 3
Delay 1 Niveau	0–127	Volume de retard 1
Delay 2 Niveau	0–127	Volume de retard 2
Delay 3 Niveau	0–127	Volume de retard 3

REVERB

Paramètre	Évaluer	Explication
Type de réverbération	Sélectionne les types de réverbération.	
Commutateur de réverbération	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive la réverbération.
Niveau de réverbération	0–127	Spécifie le niveau de sortie du son avec la réverbération appliquée.
Paramètres de réverbération	Modifiez les paramètres du type de réverbération sélectionné. Les paramètres disponibles diffèrent selon le type de réverbération sélectionné dans Reverb Type.	

Paramètres de réverbération

INTÉGRA

Paramètre	Évaluer	Explication
Taper	01 : CHAMBRE1 02 : CHAMBRE2 03 : SALLE1 04 : SALLE2 05 : PLAQUE	Sélectionne les types de réverbération. OFF : la réverbération n'est pas utilisée Chambre 1/2 : Chambre Salle 1/2 : Salle Assiette : Assiette
Pré-délai	0–100 [ms]	Ajuste le temps de retard entre le son direct et le son de réverbération.
Temps	0,1 à 10,0 [s]	Ajuste la longueur de chute du son de réverbération.
Densité	0–127	Règle la densité du son de réverbération.
La diffusion	0–127	Ajuste le changement de densité de la réverbération dans le temps. Plus la valeur est élevée, plus la densité augmente avec le temps. (L'effet de ce réglage est plus prononcé avec de longs temps de réverbération.)
LF humide	0–100	Règle la partie basse fréquence de la réverbération.
HF humide	0–100	Règle la partie haute fréquence de la réverbération.
Propager	0–127	Propagation de la réverbération
Ton	0–127	Caractère tonal de la réverbération

SALLE CHAUDE

Paramètre	Évaluer	Explication
Pré-délai	0–100 [ms]	Ajuste le temps de retard entre le son direct et le son de réverbération.
Temps	0,3 à 30 [s]	Ajuste la longueur de déclin du son de réverbération.
Pré LPF	16–15000 [Hz], Contourne	Fréquence au-dessus de laquelle couper la partie haute fréquence du son entrant dans la réverbération
Pré HPF	16–15000 [Hz], Contourne	Fréquence en dessous de laquelle couper la partie basse fréquence du son entrant dans la réverbération
Pré-boucle LPF	16–15000 [Hz], Contourne	Fréquence au-dessus de laquelle couper la partie haute fréquence de la réverbération étendue
La diffusion	0–127	Ajuste le changement de densité de la réverbération dans le temps.
Fréquence d'humidité HF	1000–8000 [Hz]	Fréquence au-dessus de laquelle couper la partie haute fréquence de la réverbération
Taux d'amortissement HF	0,1–1,0	Degré d'atténuation de la partie haute fréquence de la réverbération

ENTRÉE

Paramètre	Évaluer	Explication
Pré-délai	0,0–100 [ms]	Ajuste le temps de retard entre le son direct et le son de réverbération.
Temps	0–127	Ajuste la longueur de déclin du son de réverbération.
Taille	1–8	Taille de la salle/couloir
Coupe haute	160–12500 [Hz], CONTOURNE	Fréquence au-dessus de laquelle la partie haute fréquence du son de sortie final est coupée (BYPASS : pas de coupure)

Machine Translated by Google

Paramètre	Évaluer	Explication
Densité	0–127	Densité de réverbération
La diffusion	0–127	Ajuste la façon dont la densité de réverbération augmente avec le temps. (Cet effet est particulièrement visible avec de longs temps de réverbération.)
Fréquence d'humidité BF	50–4000 [Hz]	Fréquence en dessous de laquelle la partie basse fréquence du son de réverbération est coupée.
Gain d'amortissement LF	-36–0 [dB]	Quantité d'atténuation d'amortissement LF (0 : aucun effet)
Fréquence d'humidité HF	4000–12500 [Hz]	Fréquence au-dessus de laquelle la partie haute fréquence du son de réverbération est coupée
Gain d'amortissement HF	-36–0 [dB]	Quantité d'atténuation d'amortissement HF (0 : aucun effet)

GS

Paramètre	Évaluer	Explication
Personnage	CHAMBRE 1–3, HALL1–2, PLAQUE, RETARD, PAN-RETARD	Type de réverbération
Pré-LPF	0–7	Niveau d'atténuation des hautes fréquences pour le son entrant dans la réverbération
Temps	0–127	Ajuste la longueur de chute du son de réverbération.
Retarder la rétroaction	0–127	Niveau auquel le son de réverbération est renvoyé à l'entrée

SRV2000

Paramètre	Évaluer	Explication
Sélection	Sélectionne le type de réverbération offert par la réverbération numérique Roland SRV-2000.	
	Pré-délai	Réverbération de la pièce. Des valeurs plus élevées augmentent la taille de la pièce.
	Temps	Réverbération de salle. Des valeurs plus élevées augmentent la taille de la salle de concert.
	HF humide	Réverbération à plaque. Un son de réverbération plus flamboyant que PA.
	Densité	Réverbération à plaque.
Pré-délai	0–160	Ajuste le temps de retard entre le son direct et le son de réverbération.
Temps	1–990 [ms]	Ajuste la longueur de chute du son de réverbération.
HF humide	0,05–1,00	Règle la partie haute fréquence de la réverbération.
Densité	0–9	Règle la densité de la réverbération tardive.
Gain d'attaque	0–9	Ajuste le gain des premières réflexions.
Temps d'attaque	0–9	Règle le temps des premières réflexions.
Densité ER	0–9	Ajuste la densité des premières réflexions.
Niveau ER	0–99	Ajuste le volume des premières réflexions.
Égaliseur basse fréquence	0,04–1,00 [kHz]	Fréquence de la gamme basse.
Égalisation à faible gain	-24–+12 [dB]	Gain de la gamme des basses fréquences.
EQ moyenne fréquence	0,25–9,99 [kHz]	Ajuste la quantité d'accentuation des fréquences moyennes/ couper.
Gain moyen de l'égaliseur	-24–+12 [dB]	Spécifie la fréquence de référence de la plage de fréquences moyennes.
Q moyen d'égalisation	0,2–9,0	Spécifie la largeur de la plage des fréquences moyennes. Définissez une valeur plus élevée pour Q afin de réduire la plage à affecter.
EQ haute fréquence	0,80–9,99 [kHz]	Fréquence de la gamme haute.
Gain élevé d'égalisation	-24–+12 [dB]	Gain de la gamme des hautes fréquences.
EQ Salut Q	0,2–9,0	Spécifie la largeur de la plage des hautes fréquences. Définissez une valeur plus élevée pour Q afin de réduire la plage à affecter.

SRV2000 (NON LINÉAIRE)

Paramètre	Évaluer	Explication
Pré-délai	0–160	Ajuste le temps de retard entre le son direct et le son de réverbération.
Temps de réverbération	1–990 [ms]	Ajuste la longueur de chute du son de réverbération.
Temps de porte	10–450 [ms]	Ajuste la longueur de chute du son de réverbération.
HF humide	0,05–1,00	Règle la partie haute fréquence de la réverbération.
Égaliseur basse fréquence	0,04–1,00 [kHz]	Fréquence de la gamme basse.
Égalisation à faible gain	-24–+12 [dB]	Gain de la gamme des basses fréquences.
EQ moyenne fréquence	0,25–9,99 [kHz]	Ajuste la quantité d'accentuation/atténuation des fréquences moyennes.
Gain moyen de l'égaliseur	-24–+12 [dB]	Spécifie la fréquence de référence de la plage de fréquences moyennes.
Q moyen d'égalisation	0,2–9,0	Spécifie la largeur de la plage des fréquences moyennes. Définissez une valeur plus élevée pour Q afin de réduire la plage à affecter.
EQ haute fréquence	0,80–9,99 [kHz]	Fréquence de la gamme haute.
Gain élevé d'égalisation	-24–+12 [dB]	Gain de la gamme des hautes fréquences.
EQ Salut Q	0,2–9,0	Spécifie la largeur de la haute fréquence Portée. Définissez une valeur plus élevée pour Q afin de réduire la plage à affecter.

RÉVERBATION GM2

Paramètre	Évaluer	Explication
Personnage	0–5	Type de réverbération
Temps	0–127	Ajuste la longueur de chute du son de réverbération.

Machine Translated by Google

Paramètres MFX/IFX

00 À travers pages 85

Effets de filtre

01 Égaliseur pages 85
02 Spectre pages 85
03 Isolateur page 86
04 Faible boost page 86
05 Super filtre page 86
06 Filtre d'étape page 87
07 Enhancer page 87
08 Wah automatique page 87
09 Humanisateur page 88
dix Simulateur de haut-parleur page 88

Effets de modulation

11 Phaseur 1 page 89
12 Phaseur 2 page 89
13 Phaseur 3 page 89
14 Étape Phaser pages 90
15 Phaser multi-étages pages 90
16 Phaseur infini pages 90
17 Modulateur en anneau pages 90
18 Trémolo page 91
19 Panoramique automatique page 91
20 Trancheuse page 91
21 Rotatif page 92
22 VK Rotatif page 92

Effets de chœur

23 Refrain page 93
24 Brides page 93
25 Brides d'étape pages 94
26 Hexa-Chorus pages 94
27 Chorus de trémolo pages 95
28 Espace-D pages 95

Effets dynamiques

29 Surmultipliée pages 95
30 Distorsion pages 95
31 T-Scream pages 96
32 Simulateur d'ampli guitare pages 96
33 Compresseur pages 97
34 Limiteur pages 97
35 Soutien page 98
36 Porte page 98

Effets de retard

37 Retard page 98
38 Délai de modulation pages 99
39 3Tap Pan Delay pages 99
40 4Tap Pan Delay pages 100
41 Délai multi-tap pages 100
42 Retard inverse pages 101
43 Délai de contrôle du temps pages 101
44 Écho de bande pages 102

Effets Lo-Fi

45 LOFI Compresse pages 102
46 Broyeur de bits pages 102

Effets de hauteur

47 Décaleur de hauteur pages 102
48 2Voice Pitch Shifter pages 103

Effets combinés

49 Overdrive 0 Chorus pages 103
50 Overdrive 0 Flasques pages 103
51 Overdrive 0 jour pages 104
52 Distorsion 0 Chorus pages 104
53 Distorsion 0 Flanger pages 104
54 Distorsion 0 Délai pages 104
55 OD/DS 0 TouchWah pages 105
56 OD/DS 0 AutoWah pages 105
57 GtAmpSim 0 Refrain pages 106
58 Flanger GtAmpSim 0 pages 107
59 Phaser GtAmpSim 0 pages 108
60 Délai GtAmpSim 0 pages 109
61 EPampSim 0 Trémolo pages 110
62 EPampSim 0 Chorus pages 110
63 EPampSim 0 Flanger pages 110
64 EPampSim 0 Phaser page 111
65 Délai EPampSim 0 page 111
66 Amplificateur 0 Refrain page 111
67 Amplificateur 0 Flanger page 112
68 Enhancer 0 Retard page 112
69 Retard du chœur 0 page 112
70 Brides 0 Retard pages 113
71 Chœur 0 Brides pages 113

Autre

72 CE-1 pages 113
73 SBF-325 pages 114
74 SDD-320 pages 114
75 2Tap Pan Delay pages 114
76 Transitoire pages 115
77 EQ Mid-Side pages 115
78 Compresseur intermédiaire pages 116
79 Engraisseur de ton pages 116
80 Délai médian pages 116
81 RD EPampSim page 117
82 Boucleur DJFX page 117
83 Boucleur BPM page 117
84 Saturateur pages 118
85 Saturateur chaud pages 118
86 Duvet pages 119
87 Chœur JUNO-106 pages 119
88 Filtre multimode pages 119
89 Distorsion HMS pages 119
90 Phaseur 100 pages 119

Machine Translated by Google

00 Thru

01 Égaliseur

Il s'agit d'un égaliseur stéréo à quatre bandes (basse, moyenne x 2, haute).



Paramètre	Évaluer	Explication
Basse fréquence (basse fréquence)	20, 25, 31, 40, 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400 [Hz]	Fréquence de la gamme basse
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Fréquence Mid1 (Mid1 La fréquence)	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Fréquence du milieu de gamme 1
Gain moyen1	-15–+15 [dB]	Gain du milieu de gamme 1
Mi1 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de la plage médiane 1 Définissez une valeur plus élevée pour réduire la plage à affecter.
Fréquence Mid2 (Mid2 La fréquence)	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Fréquence du milieu de gamme 2
Gain moyen2	-15–+15 [dB]	Gain du milieu de gamme 2
Mi2 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de la plage médiane 2 Définissez une valeur plus élevée pour réduire la plage à affecter.
Haute Fréq (Haute La fréquence)	2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000 [hertz]	Fréquence de la gamme haute
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Niveau	0–127	Niveau de sortie

02 Spectre

Il s'agit d'un spectre stéréo. Le spectre est un type de filtre qui modifie le timbre en augmentant ou en coupant le niveau à des fréquences spécifiques.

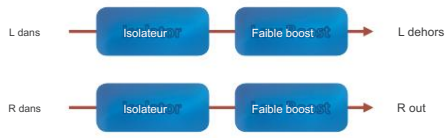


Paramètre	Évaluer	Explication
Bande1 (250Hz)	-15–+15 [dB]	Gain de chaque bande de fréquence
Bande2 (500Hz)		
Bande3 (1000 Hz)		
Bande4 (1250Hz)		
Bande5 (2000 Hz)		
Bande6 (3150Hz)		
Bande7 (4000 Hz)		
Bande8 (8000Hz)		
Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ajuste simultanément la largeur des plages ajustées pour toutes les bandes de fréquence.
Niveau	0–127	Niveau de sortie

Machine Translated by Google

03 Isolateur

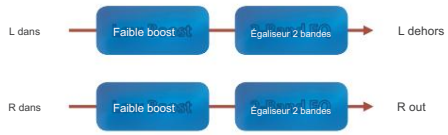
Il s'agit d'un égaliseur qui réduit considérablement le volume, vous permettant d'ajouter un effet spécial au son en coupant le volume dans différentes plages.



Paramètre	Évaluer	Explication
Boost/coupe bas	-60–+4 [dB]	Ceux-ci amplifient et atténuent chacune des plages de fréquences hautes, moyennes et basses.
Boost/Couper les médiums	-60–+4 [dB]	A -60 dB, le son devient inaudible. 0 dB équivaut au niveau
Boost/coupe haut	-60–+4 [dB]	d'entrée du son.
Bas anti-phase OFF, ON		Active et désactive la fonction Anti-Phase pendant les plages de basses fréquences. Lorsqu'il est activé, le contre-canal du son stéréo est inversé et ajouté au signal.
Niveau bas antiphase 0–127		Niveau de la fonction Anti-Phase pour les gammes de basses fréquences. Le réglage de ce niveau pour certaines fréquences vous permet d'accentuer des parties spécifiques. (Ceci n'est efficace que pour la source stéréo.)
Anti Phase Mid Sw OFF, ON		Réglages de la fonction Anti-Phase pour les gammes de
Niveau moyen anti-phase 0–127		fréquences moyennes. Les paramètres sont les mêmes que pour les plages de basses fréquences.
Low Boost Sw	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive Low Booster. Cela accentue le bas pour créer un son de basse lourd.
Faible niveau de boost	0–127	L'augmentation de cette valeur vous donne un bas de gamme plus lourd. Selon les paramètres de l'isolateur et du filtre, cet effet peut être difficile à distinguer.
Niveau	0–127	Niveau de sortie

04 Faible Boost

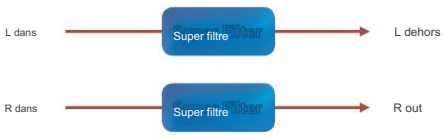
Augmente le volume de la gamme inférieure, créant des basses puissantes.



Paramètre	Évaluer	Explication
Augmenter La fréquence	50, 56, 63, 71, 80, 90, 100, 112, 125 [Hz]	Fréquence centrale à laquelle la gamme inférieure sera amplifiée
Augmenter le gain	0–+12 [dB]	Fréquence centrale à laquelle la gamme inférieure sera amplifiée
Amplification de la largeur	WIDE, MID, NARROW	Largeur de la plage inférieure qui sera amplifiée
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Niveau	0–127	Niveau de sortie

05 super filtre

Il s'agit d'un filtre avec une pente extrêmement forte. La fréquence de coupure peut varier cycliquement.

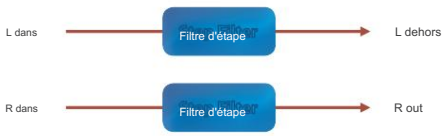


Paramètre	Évaluer	Explication
Type de filtre	LPF, BPF, HPF, ENCOCHE	Type de filtre Gamme de fréquence qui passera à travers chaque filtre LPF : fréquences inférieures à la coupure BPF : fréquences dans la région de la coupure HPF : fréquences au-dessus de la coupure NOTCH : fréquences autres que la région de la coupure
Pente du filtre	-12, -24, -36 [dB]	Niveau d'atténuation par octave -12 dB : Doux, -24 dB : Raide, -36 dB : Extrêmement raide
Coupure du filtre	0–127	Fréquence de coupure du filtre Augmenter cette valeur augmentera la fréquence de coupure.
Filtre Résonance	0–100	Niveau de résonance du filtre L'augmentation de cette valeur accentuera la région proche de la fréquence de coupure.
Gain de filtre	0–+12 [dB]	Quantité de boost pour la sortie du filtre
Commutation de modulation	ÉTEINT ALLUMÉ	Interrupteur marche/arrêt pour changement cyclique
Onde de modulation	TRI, SQR, NAS, SAW1, VU 2	Comment la fréquence de coupure sera modulée TRI : Onde triangulaire SQR : Onde carrée SIN : Onde sinusoïdale SAW1 : Onde en dents de scie (vers le haut) SAW2 : Onde en dents de scie (descendante)
	SAW1 VU 2	
Taux (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Fréquence (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
Taux (note)	Note &« Remarque » (p. 120)	
Profondeur	0–127	Profondeur de modulation
Attaque	0–127	Vitesse à laquelle la fréquence de coupure changera Ceci est efficace si Modulation Wave est réglé sur SQR, SAW1 ou SAW2.
Niveau	0–127	Niveau de sortie

Machine Translated by Google

06 Filtre en 06 étapes

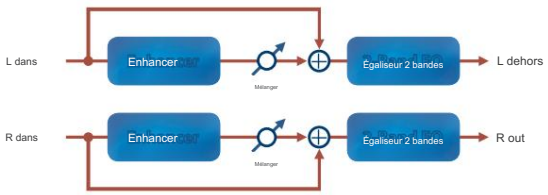
Il s'agit d'un filtre dont la fréquence de coupure peut être modulée par paliers. Vous pouvez spécifier le modèle selon lequel la fréquence de coupure changera.



Paramètre	Évaluer	Explication
Étape 01–16	0–127	Fréquence de coupure à chaque pas
Taux (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Fréquence (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
Taux (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Attaque	0–127	Vitesse à laquelle la fréquence de coupure change entre les étapes
Type de filtre	LPF, BPF, HPF, ENCOCHE	Type de filtre Gamme de fréquence qui passera à travers chaque filtre LPF : fréquences inférieures à la coupure BPF : fréquences dans la région de la coupure HPF : fréquences au-dessus de la coupure NOTCH : fréquences autres que la région de la coupure
Pente du filtre	-12, -24, -36 dB	Niveau d'atténuation par octave -12 dB : Doux, -24 dB : Raide, -36 dB : Extrêmement raide
Résonance du filtre	0–127	Niveau de résonance du filtre L'augmentation de cette valeur accentuera la région proche de la fréquence de coupure.
Gain de filtre	0–+12 [dB]	Quantité de boost pour la sortie du filtre
Niveau	0–127	Niveau de sortie

07 Enhancer

Contrôle la structure harmonique des hautes fréquences, ajoutant de l'éclat et de l'étanchéité au son.



Paramètre	Évaluer	Explication
Sens	0–127	Sensibilité de l'amplificateur
Mélanger	0–127	Niveau des harmoniques générés par l'enhancer
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Niveau	0–127	Niveau de sortie

08 Auto Wah

Contrôle cycliquement un filtre pour créer un changement cyclique de timbre.



Paramètre	Évaluer	Explication
Type de filtre	LPF, BPF	Type de filtre LPF : produit un effet wah dans une large gamme de fréquences. BPF : produit un effet wah dans un gamme de fréquences.
Manuel	0–127	Fréquence centrale à laquelle l'effet wah est appliqué
Pic	0–127	Largeur de la région de fréquence à laquelle l'effet wah est appliqué L'augmentation de cette valeur rendra la région de fréquence plus étroite.
Sens	0–127	Règle la sensibilité avec laquelle le filtre est contrôlé.
Polarité	HAUT, BAS	Sens dans lequel le filtre se déplacera UP : Le filtre changera vers une fréquence plus élevée. DOWN : Le filtre changera vers une fréquence plus basse.
Taux (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &"TEMPO" (p. 52)"TEMPO" (p. 52)"TEMPO" (p. 52)
Fréquence (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Fréquence de modulation de l'effet wah
Taux (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Profondeur	0–127	Profondeur de modulation
Phase	0–180 [deg]	Règle le degré de déphasage des sons gauche et droit lorsque l'effet wah est appliqué.
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Niveau	0–127	Niveau de sortie

Machine Translated by Google

09 Humanisateur

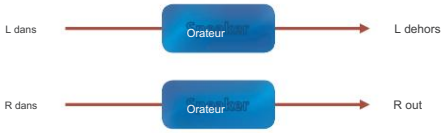
Ajoute un caractère de voyelle au son, le rendant similaire à une voix humaine.



Paramètre	Évaluer	Explication
Commutateur d'entraînement	ÉTEINT ALLUMÉ	Overdrive activé/désactivé
Lecteur	0–127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
Voyelle1	un, e, je, o, tu	Sélectionne la voyelle.
Voyelle2	un, e, je, o, tu	Voyelle2
Taux (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Fréquence (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Fréquence à laquelle les deux voyelles changent
Taux (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Profondeur	0–127	Profondeur de l'effet
Commutateur de synchronisation d'entrée	ÉTEINT ALLUMÉ	Activation/désactivation de la réinitialisation du LFO S'il est activé, le LFO pour la commutation des voyelles est réinitialisé par le signal d'entrée.
Seuil de synchronisation d'entrée	0–127	Niveau de volume auquel la réinitialisation est appliquée
Manuel	0–100	Point auquel la voyelle 1/2 change 0–49 : la voyelle 1 aura une durée plus longue. 50 : Voyelle 1 et 2 seront de durée égale. 51–100 : la voyelle 2 aura une durée plus longue.
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Poêle	L64–63R	Emplacement stéréo du son de sortie
Niveau	0–127	Niveau de sortie

10 Simulateur 10 haut-parleurs

Simule le type de haut-parleur et les paramètres du microphone utilisés pour enregistrer le son du haut-parleur.

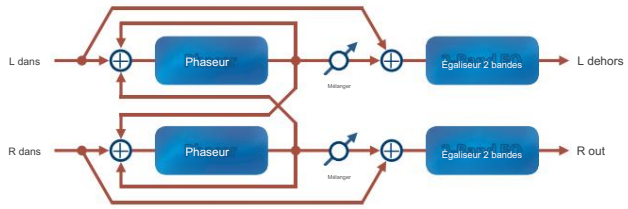


Paramètre	Évaluer	Explication		
		Armoire	Diamètre (en pouces) et numéro du haut-parleur	Microphone
Type de haut-parleur	PETIT 1	Petit dos nu enceinte	dix	Dynamique
	PETIT 2	Petit boîtier à dos ouvert	dix	Dynamique
	MILIEU	Boîtier arrière ouvert	12 x 1	Dynamique
	JC-120	Boîtier arrière ouvert	12 x 2	Dynamique
	INTÉGRÉ 1	Boîtier arrière ouvert	12 x 2	Dynamique
	INTÉGRÉ 2	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Condenseur
	INTÉGRÉ 3	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Condenseur
	INTÉGRÉ 4	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Condenseur
	INTÉGRÉ 5	Boîtier arrière ouvert	12 x 2	Condenseur
	BG PILE 1	Enceinte scellée	12 x 2	Condenseur
	BG PILE 2	Grand scellé enceinte	12 x 2	Condenseur
	MS PILE 1	Grand scellé enceinte	12 x 4	Condenseur
	MS PILE 2	Grand scellé enceinte	12 x 4	Condenseur
	PILE MÉTALLIQUE	Grande pile double	12 x 4	Condenseur
	2-PILE	Grande pile double	12 x 4	Condenseur
	3-PILE	Grande pile triple	12 x 4	Condenseur
Réglage du micro	1, 2, 3	Ajuste l'emplacement du microphone qui enregistre le son du haut-parleur. Cela peut être ajusté en trois étapes, le microphone devenant plus éloigné dans l'ordre de 1, 2 et 3.		
Niveau micro	0–127	Volume du micro		
Niveau direct	0–127	Volume du son direct		
Niveau	0–127	Niveau de sortie		

Machine Translated by Google

11 Phaser 1

Il s'agit d'un phaser stéréo. Un son déphasé est ajouté au son d'origine et modulé.

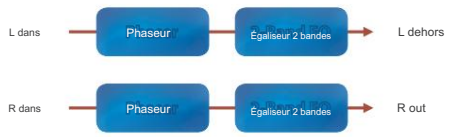


Paramètre	Évaluer	Explication
Mode	4 ÉTAPES, 8 ÉTAPES, 12 ÉTAPES	Nombre d'étages dans le phaser
Manuel	0–127	Fréquence centrale à laquelle le son est modulé
Taux (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Fréquence (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Taux de modulation
Taux (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Profondeur	0–127	Profondeur de modulation
Polarité	INVERSE, SYNCHRO	Détermine si les phases gauche et droite de la modulation seront identiques ou opposées. INVERSE : les phases gauche et droite seront opposées. Lors de l'utilisation d'une source mono, cela étale le son. SYNCHRO : La phase gauche et droite sera la même. Sélectionnez ceci lors de l'entrée d'une source stéréo.
Résonance	0–127	Quantité de commentaires
Rétroaction croisée	-98–+98 [%]	Ajuste la proportion du son du phaser qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
Mélanger	0–127	Niveau du son déphasé
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Niveau	0–127	Niveau de sortie

12 Phaser 2

Cela simule un phaser analogique du passé.

Il est particulièrement adapté au piano électrique.



Paramètre	Évaluer	Explication
Fréquence	0–100	Taux de modulation
Couleur	1, 2	Caractère de modulation
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Niveau	0–127	Niveau de sortie

13 Phaser 3

Cela simule un phaser analogique différent du Phaser 2.

Il est particulièrement adapté au piano électrique.

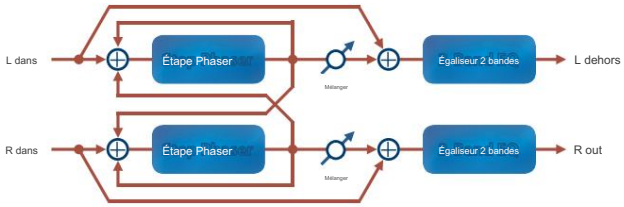


Paramètre	Évaluer	Explication
Vitesse	0–100	Vitesse de modulation
Profondeur	0–127	Profondeur de modulation
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Niveau	0–127	Niveau de sortie

Machine Translated by Google

14 Phaser en 14 étapes

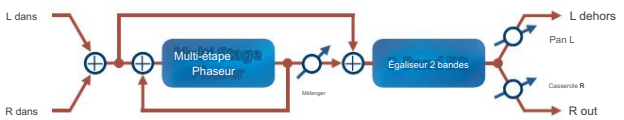
Il s'agit d'un phaser stéréo. L'effet de phaser variera progressivement.



Paramètre	Évaluer	Explication
Mode	4 ÉTAPES, 8 ÉTAPES, 12 ÉTAPES	Nombre d'étages dans le phaser
Manuel	0–127	Fréquence centrale à laquelle le son est modulé
Taux (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Fréquence (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Taux de modulation
Taux (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Profondeur	0–127	Profondeur de modulation
Polarité	INVERSE, SYNCHRO	Détermine si les phases gauche et droite de la modulation seront identiques ou opposées. INVERSE : les phases gauche et droite seront opposées. Lors de l'utilisation d'une source mono, cela étale le son. SYNCHRO : La phase gauche et droite sera la même. Sélectionnez ceci lors de l'entrée d'une source stéréo.
Résonance	0–127	Quantité de commentaires
Rétroaction croisée	-98–+98 [%]	Ajuste la proportion du son du phaser qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
Fréquence de pas (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Fréquence de pas (Hz)	0,10–20,00 [Hz]	Taux de changement progressif de l'effet de phaser
Taux de pas (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Mélanger	0–127	Niveau du son déphasé
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Niveau	0–127	Niveau de sortie

15 Phaser multi-étages

Des réglages extrêmement élevés de la différence de phase produisent un effet de phaser profond.



Paramètre	Évaluer	Explication
Mode	4 ÉTAPES, 8 ÉTAPES, 12 ÉTAPES, 16 ÉTAPES, 20 ÉTAPES, 24 ÉTAPES	Nombre d'étages dans le phaser
Manuel	0–127	Fréquence centrale à laquelle le son est modulé
Taux (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Fréquence (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Taux de modulation
Taux (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Profondeur	0–127	Profondeur de modulation
Résonance	0–127	Quantité de commentaires
Mélanger	0–127	Niveau du son déphasé
Poêle	L64–63R	Emplacement stéréo du son de sortie
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Niveau	0–127	Niveau de sortie

16 Phaseur infini

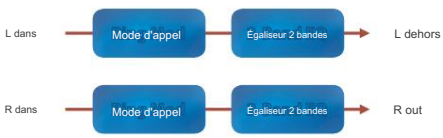
Un phaser qui continue à monter/baisser la fréquence à laquelle le son est modulé.



Paramètre	Évaluer	Explication
Mode	1, 2, 3, 4	Des valeurs plus élevées produiront un effet de phaser plus profond.
Vitesse	-100–100	Vitesse à laquelle monter ou descendre la fréquence à laquelle le son est modulé (+ : vers le haut / - : vers le bas)
Résonance	0–127	Quantité de commentaires
Mélanger	0–127	Niveau du son déphasé
Poêle	L64–63R	Emplacement stéréo du son de sortie
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Niveau	0–127	Niveau de sortie

17 modulateur en anneau

Il s'agit d'un effet qui applique une modulation d'amplitude (AM) au signal d'entrée, produisant des sons de cloche. Vous pouvez également modifier la fréquence de modulation en réponse aux changements de volume du son envoyé dans l'effet.

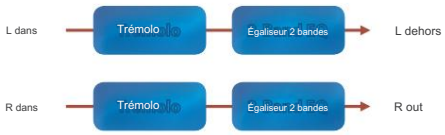


Paramètre	Évaluer	Explication
La fréquence	0–127	Règle la fréquence à laquelle la modulation est appliquée.
Sens	0–127	Ajuste la quantité de modulation de fréquence appliquée.
Polarité	HAUT, BAS	Détermine si la modulation de fréquence se déplace vers des fréquences plus élevées ou vers des fréquences plus basses. UP : Le filtre changera vers une fréquence plus élevée. DOWN : Le filtre changera vers une fréquence plus basse.
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Solde	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son direct (D) et le son d'effet (W)
Niveau	0–127	Niveau de sortie

Machine Translated by Google

18 Trémolo

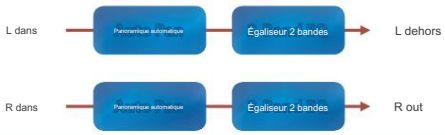
Modifie cycliquement le volume.



Paramètre	Évaluer	Explication
Mod Vague	TRI, SQR, NAS, SAW1, SAW2, TRP	Onde de modulation TRI : Onde triangulaire SQR : Onde carrée SIN : Onde sinusoïdale SAW1/2 : Onde en dents de scie TRP : Onde trapézoïdale
	SAW1 VU 2 	
Taux (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Fréquence (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	
Taux (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	Fréquence du changement
Profondeur	0–127	Profondeur à laquelle l'effet est appliqué
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Niveau	0–127	Niveau de sortie

19 Panoramique automatique

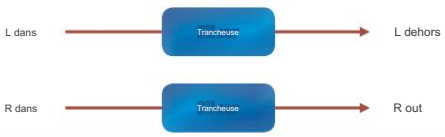
Module cycliquement l'emplacement stéréo du son.



Paramètre	Évaluer	Explication
Mod Vague	TRI, SQR, NAS, SAW1, SAW2, TRP	Comment la casserole change TRI : Onde triangulaire SQR : Onde carrée SIN : Onde sinusoïdale SAW1/2 : Onde en dents de scie TRP : Onde trapézoïdale
	SAW1 VU 2 R R  L L	
Taux (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Fréquence (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	
Taux (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	Fréquence du changement
Profondeur	0–127	Profondeur à laquelle l'effet est appliqué
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Niveau	0–127	Niveau de sortie

20 tranchées

En appliquant des coupes successives au son, cet effet transforme un son conventionnel en un son qui semble être joué comme une phrase d'accompagnement. Ceci est particulièrement efficace lorsqu'il est appliqué à des sons de type sustain.



Paramètre	Évaluer	Explication
Étape 01–16	0–127	Niveau à chaque étape
Taux (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Fréquence (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	
Taux (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	Vitesse à laquelle la séquence en 16 étapes cyclera
Attaque	0–127	Vitesse à laquelle le niveau change entre les étapes
Commutateur de synchronisation d'entrée	ÉTEINT ALLUMÉ	Spécifie si une note d'entrée fera reprendre la séquence à partir du premier pas de la séquence (ON) ou non (OFF)
Seuil de synchronisation d'entrée	0–127	Volume auquel une note d'entrée sera détectée
Mode	Ligoté, tailladé	Définit la manière dont le volume change d'une étape à l'autre. LEGATO : Le changement de volume d'un niveau de pas à l'autre reste inchangé. Si le niveau d'un pas suivant est le même que celui qui le précède, il n'y a pas de changement de volume. SLASH : Le niveau est momentanément réglé sur 0 avant de passer au niveau de l'étape suivante. Ce changement de volume se produit même si le niveau du pas suivant est le même que le pas précédent.
Mélanger	0–127	Synchronisation des changements de volume en niveaux pour les pas pairs (pas 2, pas 4, pas 6...). Plus la valeur est élevée, plus le battement est tardif progresse.
Niveau	0–127	Niveau de sortie

Machine Translated by Google

21 Rotatif

Cela simule un haut-parleur rotatif classique du passé.

Étant donné que le fonctionnement des rotors haute fréquence et basse fréquence peut être spécifié indépendamment, la modulation distinctive peut être reproduite de manière réaliste. Ceci est plus efficace sur les patchs d'organes.

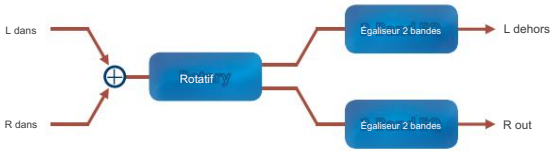


Paramètre	Évaluer	Explication
Vitesse	LENT RAPIDE	Commutez simultanément la vitesse de rotation du rotor basse fréquence et du rotor haute fréquence. SLOW : Ralentit la rotation jusqu'au Slow Fréquence. FAST : Accélère la rotation jusqu'à la vitesse rapide.
Vitesse lente du woofer 0,05–10,00 [Hz]		Vitesse lente (SLOW) du rotor basse fréquence
Vitesse rapide du woofer 0,05–10,00 [Hz]		Vitesse rapide (FAST) du rotor basse fréquence
Accélération du woofer 0–15		Règle le temps nécessaire au rotor basse fréquence pour atteindre la nouvelle vitesse sélectionnée lors du passage de la vitesse rapide à lente (ou lente à rapide).
Niveau du woofer	0–127	Volume du rotor basse fréquence
Vitesse lente du tweeter 0,05–10,00 [Hz]		Réglages du rotor haute fréquence Les paramètres sont les mêmes que pour le rotor basse fréquence
Vitesse rapide du tweeter 0,05–10,00 [Hz]		
Accélération du tweeter 0–15		
Niveau du tweeter	0–127	
Séparation	0–127	Dispersion spatiale du son
Niveau	0–127	Niveau de sortie

22 VK Rotatif

Ce type fournit une réponse modifiée pour le haut-parleur rotatif, les graves étant encore amplifiés.

Cet effet présente les mêmes spécifications que le haut-parleur rotatif intégré du VK-7.

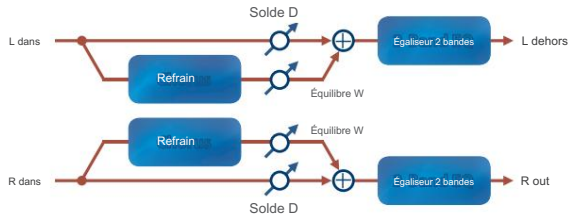


Paramètre	Évaluer	Explication
Vitesse	LENT RAPIDE	Vitesse de rotation du haut-parleur rotatif LENT : lent RAPIDE : Rapide
Frein	ÉTEINT ALLUMÉ	Change la rotation du haut-parleur rotatif. Lorsqu'il est activé, la rotation s'arrête progressivement. Lorsqu'il est éteint, la rotation reprend progressivement.
Vitesse lente du woofer 0,05–10,00 [Hz]		Vitesse de rotation à basse vitesse du woofer
Vitesse rapide du woofer	0,05–10,00 [Hz]	Vitesse de rotation à grande vitesse du woofer
Haut-parleur de graves	0–127	Ajuste la vitesse à laquelle la rotation du woofer s'accélère lorsque la rotation passe de Lent à Rapide.
Haut-parleur de graves bas 0–127		Règle la vitesse à laquelle la rotation du woofer s'accélère lorsque la rotation passe de Fast à Slow.
Niveau du woofer	0–127	Volume du woofer
Vitesse lente du tweeter 0,05–10,00 [Hz]		Réglages du tweeter Les paramètres sont les mêmes que pour le woofer.
Vitesse rapide du tweeter 0,05–10,00 [Hz]		
Tweeter Trans vers le haut	0–127	
Tweeter trans vers le bas 0–127		
Niveau du tweeter	0–127	
Propager	0–10	Définit l'image stéréo du haut-parleur rotatif.
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Niveau	0–127	Niveau de sortie
Commutateur OD	ÉTEINT ALLUMÉ	Overdrive activé/désactivé
Du gain	0–127	Niveau d'entrée Overdrive Des valeurs plus élevées augmenteront la distorsion.
Lecteur OD	0–127	Degré de distorsion
Niveau DO	0–127	Volume de l'overdrive

Machine Translated by Google

23 Chœur

Il s'agit d'un refrain stéréo. Un filtre est fourni pour que vous puissiez régler le timbre du son du chorus.



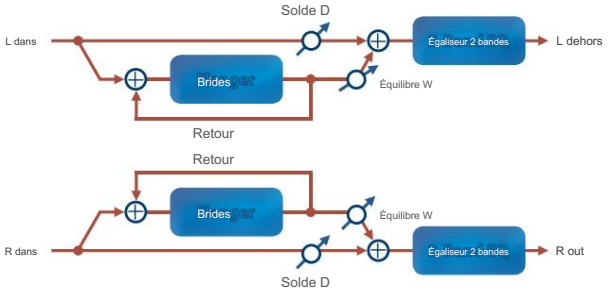
Paramètre	Évaluer	Explication
Type de filtre	ARRÊT, LPF, HPF	Type de filtre OFF : Aucun filtre n'est utilisé. LPF : coupe la plage de fréquences au-dessus du Fréquence de coupure HPF : Coupe la plage de fréquences en dessous de la Fréquence de coupure
Fréquence de coupure	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Fréquence de base du filtre
Pré-délai	0,0–100 [ms]	Ajuste le temps de retard entre le son direct et le son de chorus.
Taux (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Fréquence (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
Taux (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Profondeur	0–127	Profondeur de modulation
Phase	0–180 [deg]	Diffusion spatiale du son
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Solde	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son direct (D) et le son de chorus (W)
Niveau	0–127	Niveau de sortie

24 Brides

Il s'agit d'un flanger stéréo (le LFO a la même phase pour la gauche et la droite.).

Il produit une résonance métallique qui monte et descend comme un avion à réaction qui décolle ou atterrit.

Un filtre est fourni pour que vous puissiez régler le timbre du son flasqué.



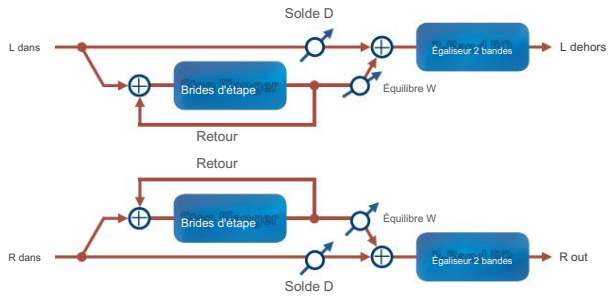
Paramètre	Évaluer	Explication
Type de filtre	ARRÊT, LPF, HPF	Type de filtre OFF : Aucun filtre n'est utilisé. LPF : coupe la plage de fréquences au-dessus du Fréquence de coupure HPF : Coupe la plage de fréquences en dessous de la Fréquence de coupure
Fréquence de coupure	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Fréquence de base du filtre
Pré-délai	0,0–100 [ms]	Règle le temps de retard entre le son direct et le son du flanger.
Taux (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Fréquence (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
Taux (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Profondeur	0–127	Profondeur de modulation
Phase	0–180 [deg]	Diffusion spatiale du son
Retour	-98–+98 [%]	Règle la proportion du son de flanger réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Solde	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son direct (D) et le son du flanger (W)
Niveau	0–127	Niveau de sortie

Machine Translated by Google

25 Step Flanger
Brides à 25 marches

Il s'agit d'un flanger dans lequel la hauteur du flanger change par paliers.

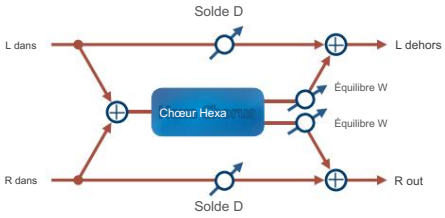
La vitesse à laquelle la hauteur change peut également être spécifiée en termes de valeur de note d'un tempo spécifié.



Paramètre	Évaluer	Explication
Type de filtre	ARRÊT, LPF, HPF	Type de filtre OFF : Aucun filtre n'est utilisé. LPF : coupe la plage de fréquences au-dessus du Fréquence de coupure HPF : Coupe la plage de fréquences en dessous de la Fréquence de coupure
Fréquence de coupure	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Fréquence de base du filtre
Pré-délai	0,0–100,0 [ms]	Règle le temps de retard entre le son direct et le son du flanger.
Taux (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Fréquence (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
Taux (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Profondeur	0–127	Profondeur de modulation
Phase	0–180 [deg]	Diffusion spatiale du son
Retour	-98–+98 [%]	Règle la proportion du son de flanger réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
Fréquence de pas (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Fréquence de pas (Hz)	0,10–20,00 [Hz]	Taux (période) de changement de hauteur
Taux de pas (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Solde	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son direct (D) et le son du flanger (W)
Niveau	0–127	Niveau de sortie

26 Hexa-Chorus
26 Hexa-Chœur

Utilise un chœur à six phases (six couches de son chœur) pour donner de la richesse et une répartition spatiale au son.

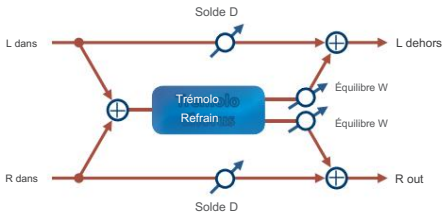


Paramètre	Évaluer	Explication
Pré-délai	0,0–100 [ms]	Ajuste le temps de retard entre le son direct et le son de chorus.
Taux (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Fréquence (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
Taux (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Profondeur	0–127	Profondeur de modulation
Déviation de pré-délai 0–20		Ajuste les différences de Pre Delay entre chaque son de chorus.
Écart de profondeur	-20–20	Règle la différence de profondeur de modulation entre chaque son de chorus.
Déviation panoramique	0–20	Ajuste la différence d'emplacement stéréo entre chaque son de chorus. 0 : Tous les sons de chorus seront au centre. 20 : Chaque son de chorus sera espacé à des intervalles de 60 degrés par rapport au centre.
Solde	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son direct (D) et le son de chorus (W)
Niveau	0–127	Niveau de sortie

Machine Translated by Google

27 Trémolo Chorus

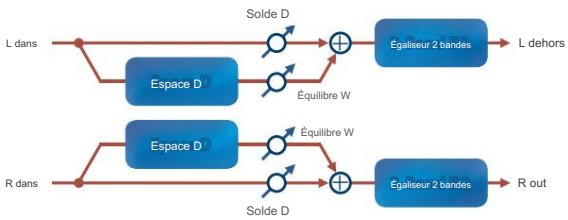
Il s'agit d'un effet de chorus avec trémolo ajouté (modulation cyclique du volume).



Paramètre	Évaluer	Explication
Pré-délai	0,0–100 [ms]	Ajuste le temps de retard entre le son direct et le son de chorus.
Taux de chœur (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Taux de chœur (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Fréquence de modulation de l'effet chorus
Cho Note (taux de chœur (note))	Note & « Remarque » (p. 120)	
Profondeur du chœur	0–127	Profondeur de modulation de l'effet de chœur
Taux de trémolo (commutateur de synchronisation) OFF, ON		S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Taux de trémolo (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Fréquence de modulation de l'effet trémolo
Taux de trémolo (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Séparation du trémolo 0–127		Profondeur de l'effet trémolo
Phase de trémolo	0–180 [deg]	Propagation de l'effet de trémolo
Solde	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son direct (D) et le son de trémolo chorus (W)
Niveau	0–127	Niveau de sortie

28 Espace-D

Il s'agit d'un chorus multiple qui applique une modulation à deux phases en stéréo. Il ne donne aucune impression de modulation, mais produit un effet de chorus transparent.



Paramètre	Évaluer	Explication
Pré-délai	0,0–100 [ms]	Ajuste le temps de retard entre le son direct et le son de chorus.
Taux (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Fréquence (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
Taux (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Profondeur	0–127	Profondeur de modulation
Phase	0–180 [deg]	Diffusion spatiale du son
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Solde	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son direct (D) et le son de chorus (W)
Niveau	0–127	Niveau de sortie

29 Surmultiplication

Il s'agit d'un overdrive qui fournit une forte distorsion.



Paramètre	Évaluer	Explication
Lecteur	0–127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
Ton	0–127	Qualité sonore de l'effet Overdrive
Commutateur d'ampli	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive le simulateur d'ampli.
Type d'ampli	PETIT, INTÉGRÉ, 2 PILE, 3 PILE	Type d'ampli guitare PETIT : Petit ampli INTÉGRÉ : ampli de type monobloc 2-STACK : grand ampli à double pile 3-STACK : Grand ampli triple stack
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Poêle	L64–63R	Emplacement stéréo du son de sortie
Niveau	0–127	Niveau de sortie

30 Distorsion

Il s'agit d'un effet de distorsion qui fournit une forte distorsion.

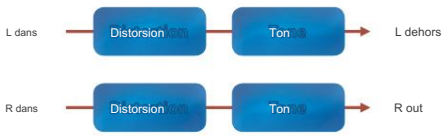


Paramètre	Évaluer	Explication
Lecteur	0–127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
Ton	0–127	Qualité sonore de l'effet Overdrive
Commutateur d'ampli	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive le simulateur d'ampli.
Type d'ampli	PETIT, INTÉGRÉ, 2 PILE, 3 PILE	Type d'ampli guitare PETIT : Petit ampli INTÉGRÉ : ampli de type monobloc 2-STACK : grand ampli à double pile 3-STACK : Grand ampli triple stack
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Poêle	L64–63R	Emplacement stéréo du son de sortie
Niveau	0–127	Niveau de sortie

Machine Translated by Google

31 T-Cri

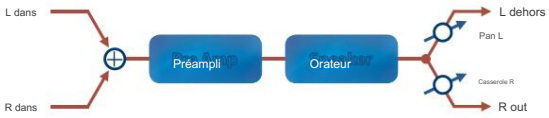
Ce modèle modélise un overdrive analogique classique. Il se distingue par l'ajout d'une quantité appropriée d'harmoniques sans brouiller le son.



Paramètre	Évaluer	Explication
Distorsion	0–127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
Ton	0–127	Caractère tonal de l'overdrive
Niveau	0–127	Niveau de sortie

32 Simulateur d'ampli guitare

C'est un effet qui simule le son d'un amplificateur de guitare.



Paramètre	Évaluer	Explication
Commutateur préampli	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive l'interrupteur de l'ampli.
Type de préampli		Type d'ampli guitare
	JC-120	Modélise le son du Roland JC-120.
	DOUBLE PROPRE	Modélise une Fender Twin Reverb.
	MATCH DRIVE	Ceci modélise l'entrée audio vers l'entrée gauche sur un Matchless D/C-30. Une simulation du dernier ampli à lampes largement utilisé dans les styles allant du blues au rock.
	PLOMB BG	Modélise le son principal de l'ampli combo MESA/ Boogie. Le son d'un ampli à lampe typique de la fin des années 70 à 80.
	MS1959I	Modélise le son entrant dans l'entrée I d'un Marshall 1959. C'est un son aigu adapté au hard rock.
	MS1959II	Modélise le son entrant dans Input II sur un Marshall 1959.
	MS1959I+II	Ceci modélise le son des entrées I et II connectées sur un Marshall 1959 en parallèle. Cela crée un son avec un grave plus fort que moi.
	PLOMB SLDN	Ceci modélise un Soldano SLO-100. C'est le son typique des années 80.
	MÉTAL 5150	Ceci modélise le canal lead d'un Peavey EVH5150.
	PLOMB MÉTALLIQUE	C'est un son de distorsion idéal pour performances de riffs lourds.
	OD-1	Modélise le son du BOSS OD-1. Cela produit une distorsion douce et douce.
	OD-2 TURBO	C'est le son saturé à gain élevé du BOSS OD-2.
	DISTORSION	Cela donne un son de distorsion traditionnel de base.
	DUVET	Un son fuzz avec un riche contenu harmonique.
Volume du préampli	0–127	Volume et quantité de distorsion de l'ampli
Préampli maître	0–127	Volume de l'ensemble du préampli
Gain préampli	LOW, MIDDLE, HIGH Niveau de distorsion du préampli	
Préampli basse	0–127	Tonalité de la gamme de fréquences graves/médiums/aigus
Pré ampli milieu		
Préampli Aigus		
Pré ampli Présence	0–127	Tonalité pour la gamme des ultra-hautes fréquences
Préampli lumineux	ÉTEINT ALLUMÉ	L'activation de cette fonction produit un son plus net et plus brillant. * Ce paramètre s'applique aux types de préampli « JC-120 », « CLEAN TWIN », « MATCH DRIVE » et « BG LEAD ».

Machine Translated by Google

Paramètre	Évaluer	Explication		
Haut-parleur Sw	ÉTEINT ALLUMÉ	Détermine si le signal passe par le haut-parleur (ON) ou non (OFF).		
Type de haut-parleur		Armoire	Diamètre (en pouces) et numéro du haut-parleur	Microphone
	PETIT 1	Petit boîtier à dos ouvert	dix	Dynamique
	PETIT 2	Petit boîtier à dos ouvert	dix	Dynamique
	MILIEU	Boîtier arrière ouvert	12 x 1	Dynamique
	JC-120	Boîtier arrière ouvert	12 x 2	Dynamique
	INTÉGRÉ 1	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Dynamique
	INTÉGRÉ 2	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Condenseur
	INTÉGRÉ 3	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Condenseur
	INTÉGRÉ 4	Boîtier arrière ouvert	12 x 2	Condenseur
	INTÉGRÉ 5	Boîtier arrière ouvert	12 x 2	Condenseur
	BG STACK1	Enceinte scellée	12 x 2	Condenseur
	BG STACK2	Grand scellé enceinte	12 x 2	Condenseur
	MS STACK1	Grand scellé enceinte	12 x 4	Condenseur
	MS STACK2	Grande enceinte étanche	12 x 4	Condenseur
	PILE MTL	Grande pile double	12 x 4	Condenseur
	2-PILE	Grande pile double	12 x 4	Condenseur
	3-PILE	Grande pile triple	12 x 4	Condenseur
Réglage du micro	1, 2, 3	Ajuste l'emplacement du microphone qui enregistre le son du haut-parleur. Cela peut être ajusté en trois étapes, le microphone devenant plus éloigné dans l'ordre de 1, 2 et 3.		
Niveau micro	0–127	Volume du micro		
Niveau direct	0–127	Volume du son direct		
Poêle	L64–63R	Emplacement stéréo du son de sortie		
Niveau	0–127	Niveau de sortie		

33 Compresseur

Aplatit les niveaux élevés et amplifie les niveaux bas, lissant les fluctuations de volume.



Paramètre	Évaluer	Explication
Attaque	0–124	Définit le temps à partir duquel l'entrée dépasse le seuil jusqu'à ce que le volume commence à être compressé
Sortie	0–124	Ajuste le temps après que le volume du signal tombe en dessous du niveau seuil jusqu'à ce que la compression ne soit plus appliquée.
Seuil	-60–0 [dB]	Ajuste le volume auquel la compression commence
Le genou	0–30 [dB]	Il s'agit d'une fonction qui lisse le début de la compression à partir de l'état non compressé ; il applique progressivement la compression en commençant avant le seuil. Des valeurs plus élevées produisent une transition plus douce.
Rapport	1:1, 1.5:1, 2:1, 4:1, 16:1, INF:1	Ratio de compression
Post gain	0–+18 [dB]	Règle le gain de sortie.
Niveau	0–127	Niveau de sortie

34 Limiteur

Compresse les signaux qui dépassent un niveau de volume spécifié, empêchant la distorsion de se produire.

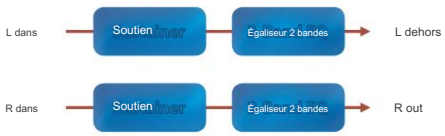


Paramètre	Évaluer	Explication
Sortie	0–127	Ajuste le temps après que le volume du signal tombe en dessous du niveau seuil jusqu'à ce que la compression ne soit plus appliquée.
Seuil	0–127	Ajuste le volume auquel la compression commence
Rapport	1,5:1, 2:1, 4:1, 100:1 Taux de compression	
Post gain	0–+18 [dB]	Règle le gain de sortie.
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Niveau	0–127	Niveau de sortie

Machine Translated by Google

35 Soutien

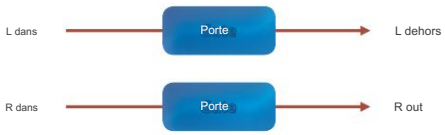
En compressant l'entrée forte et en augmentant l'entrée basse, cet effet maintient le volume constant pour produire un effet de maintien sans distorsion.



Paramètre	Évaluer	Explication
Soutenir	0–127	Règle la plage dans laquelle un signal d'entrée faible est amplifié à un volume constant. Des valeurs plus élevées produisent un maintien plus long.
Attaque	0–127	Temps jusqu'à ce que le volume soit compressé
Sortie	0–127	Temps jusqu'à ce que la compression soit supprimée
Post gain	-15–+15 [dB]	Règle le gain de sortie.
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Niveau	0–127	Niveau de sortie

36 Porte

Coupe le retard de la réverbération en fonction du volume du son envoyé dans l'effet. Utilisez-le lorsque vous souhaitez créer une diminution artificielle de la décroissance de la réverbération.

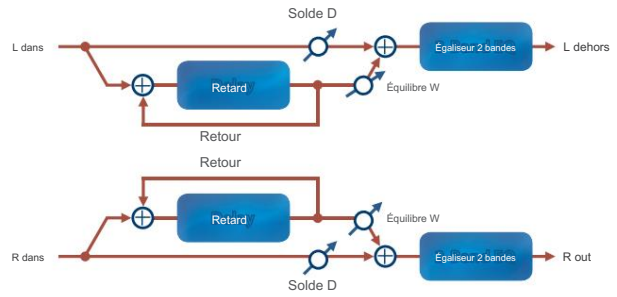


Paramètre	Évaluer	Explication
Seuil	0–127	Niveau de volume auquel la porte commence à se fermer
Mode	PORTE, CANARD	Type de gate GATE : Le gate se ferme lorsque le volume du son d'origine diminue, coupant le son d'origine. DUCK (Duking) : Le gate se ferme lorsque le volume du son d'origine augmente, coupant le son d'origine.
Attaque	0–127	Ajuste le temps qu'il faut pour que la porte s'ouvre complètement après avoir été déclenchée.
Prise	0–127	Ajuste le temps nécessaire au gate pour commencer à se fermer une fois que le son source est passé sous le seuil.
Sortie	0–127	Règle le temps nécessaire à la porte pour se fermer complètement après le temps de maintien.
Solde	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son direct (D) et le son d'effet (W)
Niveau	0–127	Niveau de sortie

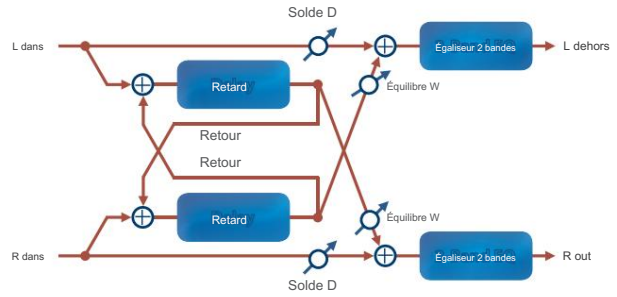
37 Retard

Il s'agit d'un délai stéréo.

Lorsque le mode de rétroaction est NORMAL :



Lorsque le mode de rétroaction est CROSS :



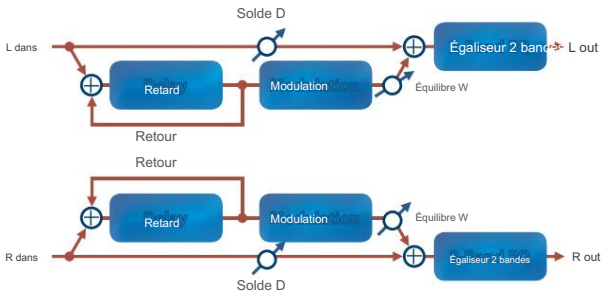
Paramètre	Évaluer	Explication
Délai gauche (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Délai gauche (msec)	1–1300 [ms]	Ajuste le temps jusqu'à ce que le son retardé gauche soit entendu.
Retard à gauche (Remarque)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Délai droit (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Délai droit (msec)	1–1300 [ms]	Ajuste le temps jusqu'à ce que le bon son retardé soit entendu.
Retard à droite (Remarque)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Phase gauche	NORMALE, INVERSE	Phase du son retardé gauche et droit NORMAL : non inversé INVERSER : Inversé
Phase droite		
Mode de rétroaction	NORMAL, CROIX	Sélectionne la manière dont le son retardé est réinjecté dans l'effet. (Voir les chiffres ci-dessus.)
Retour	-98–+98 [%]	Ajuste la proportion du son retardé qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
HF humide	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, CONTOURNEMENT [Hz]	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son retardé réinjecté dans l'effet est filtré (BYPASS : pas de coupure).
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Solde	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son direct (D) et le son retardé (W)
Niveau	0–127	Niveau de sortie

Machine Translated by Google

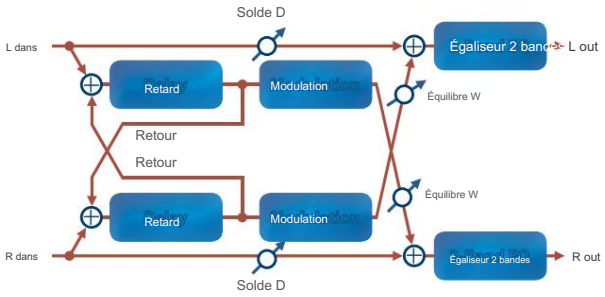
38 Délai de modulation

Ajoute de la modulation au son retardé.

Lorsque le mode de rétroaction est NORMAL :



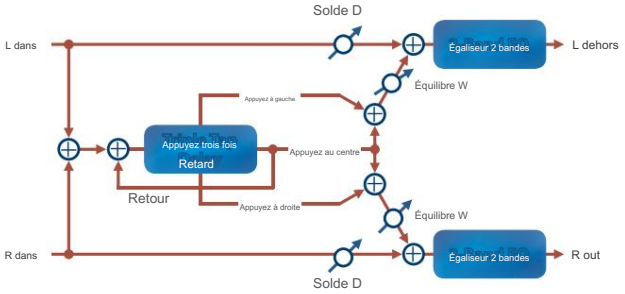
Lorsque le mode de rétroaction est CROSS :



Paramètre	Évaluer	Explication
Délai gauche (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Délai gauche (msec)	1–1300 [ms]	Ajuste le temps jusqu'à ce que le son retardé gauche soit entendu.
Retard à gauche (Remarque)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Délai droit (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Délai droit (msec)	1–1300 [ms]	Ajuste le temps jusqu'à ce que le bon son retardé soit entendu.
Retard à droite (Remarque)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Mode de rétroaction	NORMAL, CROIX	Sélectionne la manière dont le son retardé est réinjecté dans l'effet. (Voir les chiffres ci-dessus.)
Retour	-98–+98 [%]	Ajuste la proportion du son retardé qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
HF humide	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, CONTOURNEMENT [Hz]	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son retardé réinjecté dans l'effet est filtré (BYPASS : pas de coupure).
Taux (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Fréquence (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
Taux (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Profondeur	0–127	Profondeur de modulation
Phase	0–180 [deg]	Diffusion spatiale du son
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Solde	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son direct (D) et le son retardé (W)
Niveau	0–127	Niveau de sortie

39 3Tap Pan Delay

Produit trois sons retardés ; centre, gauche et droite.

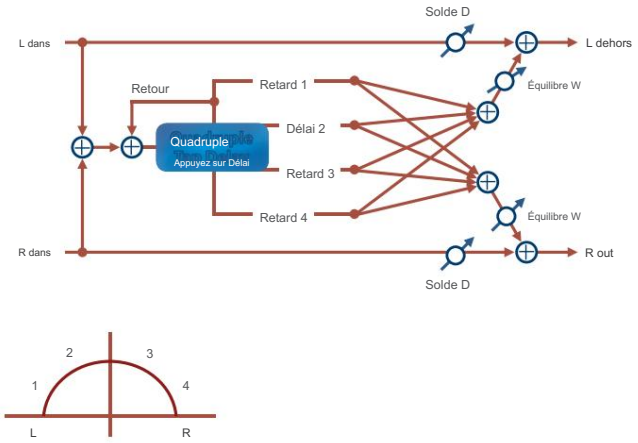


Paramètre	Évaluer	Explication
Délai gauche (commutateur de synchronisation)	OFF, ON	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Délai gauche (msec)	1–2600 [ms]	Ajuste le temps jusqu'à ce que le son retardé gauche soit entendu.
Retard à gauche (Remarque)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Délai droit (commutateur de synchronisation)	OFF, ON	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Délai droit (msec)	1–2600 [ms]	Ajuste le temps jusqu'à ce que le bon son retardé soit entendu.
Délai droit (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Centre de retard (commutateur de synchronisation)	OFF, ON	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Centre de retard (msec)	1–2600 [ms]	Ajuste le temps jusqu'à ce que le son de retard central soit entendu.
Centre de retard (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Rétroaction centrale	-98–+98 [%]	Ajuste la proportion du son retardé qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
HF humide	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, CONTOURNEMENT [Hz]	Ajuste la fréquence au-dessus de laquelle le son retardé réinjecté dans l'effet est filtré (BYPASS : pas de coupure).
Niveau gauche	0–127	Volume de chaque son retardé
Bon niveau	0–127	
Niveau central	0–127	
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Solde	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son direct (D) et le son retardé (W)
Niveau	0–127	Niveau de sortie

Machine Translated by Google

40 4Tap Pan Delay

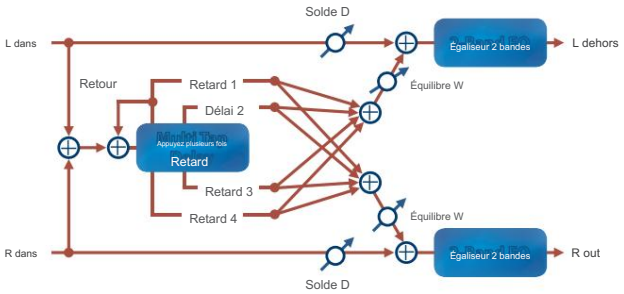
Cet effet a quatre retards.



Paramètre	Évaluer	Explication
Delay 1 Time (sync sw) OFF, ON		S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Délai 1 Temps (msec)	1–2600 [ms]	Ajuste le temps jusqu'à ce que Delay 1 soit entendu.
Delay 1 Time (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Delay 2 Time (sync sw) OFF, ON		S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Temps de retard 2 (msec)	1–2600 [ms]	Ajuste le temps jusqu'à ce que Delay 2 soit entendu.
Temps de retard 2 (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Delay 3 Time (sync sw) OFF, ON		S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Délai 3 Temps (msec)	1–2600 [ms]	Ajuste le temps jusqu'à ce que le Delay 3 soit entendu.
Delay 3 Time (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Delay 4 Time (sync sw) OFF, ON		S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Délai 4 Temps (msec)	1–2600 [ms]	Ajuste le temps entre le son d'origine et le Delay 4.
Delay 4 Temps (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Retard 1 Retour	-98–+98 [%]	Ajuste la proportion du son retardé qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
HF humide	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, CONTOURNEMENT [Hz]	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son retardé réinjecté dans l'effet est filtré (BYPASS : pas de coupure).
Delay 1 Niveau Delay 2 Niveau Delay 3 Niveau Delay 4 Niveau	0–127	Niveau de sortie des Delays 1–4
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Solde	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son direct (D) et le son retardé (W)
Niveau	0–127	Niveau de sortie

41 Délai multi-tap

Cet effet a quatre retards. Chacun des paramètres Delay Time peut être réglé sur une longueur de note basée sur le tempo sélectionné. Vous pouvez également régler le panoramique et le niveau de chaque son retardé.



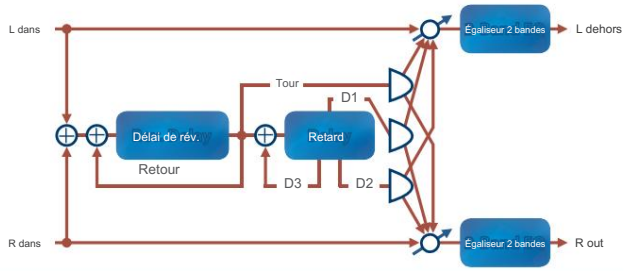
Paramètre	Évaluer	Explication
Delay 1 Time (sync sw) OFF, ON		S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Délai 1 Temps (msec)	1–2600 [ms]	Ajuste le temps entre le son d'origine et le Delay 1.
Delay 1 Time (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Delay 2 Time (sync sw) OFF, ON		S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Temps de retard 2 (msec)	1–2600 [ms]	Ajuste le temps entre le son d'origine et le Delay 2.
Temps de retard 2 (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Delay 3 Time (sync sw) OFF, ON		S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Délai 3 Temps (msec)	1–2600 [ms]	Ajuste le temps entre le son d'origine et l'apparition du retard 3.
Delay 3 Time (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Delay 4 Time (sync sw) OFF, ON		S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Délai 4 Temps (msec)	1–2600 [ms]	Ajuste le temps entre le son d'origine et le Delay 4.
Delay 4 Temps (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Retard 1 Retour	-98–+98 [%]	Ajuste la proportion du son retardé qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
HF humide	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, CONTOURNEMENT [Hz]	Ajuste la fréquence au-dessus de laquelle le son retardé réinjecté dans l'effet est filtré (BYPASS : pas de coupure).
Delay 1 Pan Delay 2 Pan Delay 3 Pan Delay 4 Pan	L64–63R	Emplacement stéréo des Delays 1–4
Delay 1 Niveau Delay 2 Niveau Delay 3 Niveau Delay 4 Niveau	0–127	Niveau de sortie des Delays 1–4
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Solde	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son direct (D) et le son d'effet (W)
Niveau	0–127	Niveau de sortie

Machine Translated by Google

42 Délai d'inversion

Il s'agit d'un retard inverse qui ajoute un son inversé et retardé au son d'entrée.

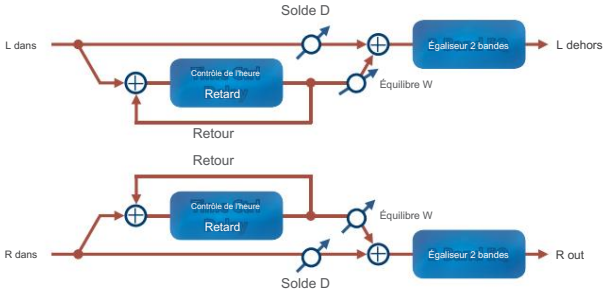
Un délai de prise est connecté immédiatement après le délai d'inversion.



Paramètre	Évaluer	Explication
Seuil	0–127	Volume auquel le retard inverse commencera à être appliqué
Rev Delay Time (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Délai de rév. (msec) 1–1300 [msec]		
Délai de rév. (remarque)	Note & « Remarque » (p. 120)	Temps de retard à partir du moment où le son est entré dans le retard inverse jusqu'à ce que le son retardé soit entendu
Retour de délai de rotation -98–+98 [%]		Proportion du son retardé qui doit être renvoyé à l'entrée du retard inverse (les valeurs négatives (-) inversent la phase)
Rev Delay HF Damp	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, CONTOURNEMENT [Hz]	Fréquence à laquelle le contenu haute fréquence du son inversé retardé sera coupé (BYPASS : pas de coupure)
Tour Delay Pan	L64–63R	Panoramique du son retardé inversé
Niveau de délai de rotation	0–127	Volume du son retardé inversé
Delay 1 Time (sync sw) OFF, ON		S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Délai 1 Temps (msec)	1–1300 [ms]	
Delay 1 Time (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	Temps de retard à partir du moment où le son est entré dans le retard du robinet jusqu'à ce que le son retardé soit entendu
Delay 2 Time (sync sw) OFF, ON		S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Temps de retard 2 (msec)	1–1300 [ms]	
Temps de retard 2 (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	Temps de retard à partir du moment où le son est entré dans le retard du robinet jusqu'à ce que le son retardé soit entendu
Delay 3 Time (sync sw) OFF, ON		S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Délai 3 Temps (msec)	1–1300 [ms]	
Delay 3 Time (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	Temps de retard à partir du moment où le son est entré dans le retard du robinet jusqu'à ce que le son retardé soit entendu
Délai 3 Rétroaction	-98–+98 [%]	Proportion du son retardé qui doit être renvoyé à l'entrée du retard de prise (les valeurs négatives (-) inversent la phase)
Delay HF Damp	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, CONTOURNEMENT [Hz]	Fréquence à laquelle le contenu haute fréquence du son du tap delay sera coupé (BYPASS : pas de coupure)
Delay 1 Pan	L64–63R	Panoramique des sons tap delay
Delay 2 Pan	L64–63R	
Delay 1 Niveau	0–127	Volume des sons du tap delay
Delay 2 Niveau	0–127	
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Solde	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son direct (D) et le son retardé (W)
Niveau	0–127	Niveau de sortie

43 Délai de contrôle du temps

Un retard stéréo dans lequel le temps de retard peut être modifié en douceur.

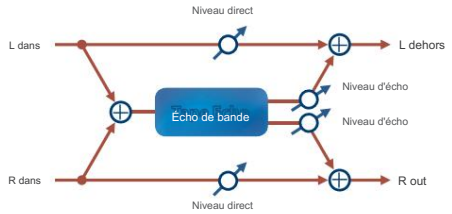


Paramètre	Évaluer	Explication
Temps de retard (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Temps de retard (msec)	1–1300 [ms]	Temps de retard entre le moment où le son original est entendu et le moment où le son retardé est entendu
Temps de retard (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Accélération	0–15	Vitesse à laquelle le temps de retard actuel passe au temps de retard spécifié lorsque vous modifiez le temps de retard. Cela affecte la vitesse de changement de hauteur ainsi que le temps de retard.
Retour	-98–+98 [%]	Ajuste la proportion du son retardé qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
HF humide	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, CONTOURNEMENT [Hz]	Ajuste la fréquence au-dessus de laquelle le son retardé réinjecté dans l'effet est filtré (BYPASS : pas de coupure).
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Solde	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son direct (D) et le son retardé (W)
Niveau	0–127	Niveau de sortie

Machine Translated by Google

44 écho de bande

Un écho de bande virtuel qui produit un son de retard de bande réaliste.
Cela simule la section d'écho à bande d'un Roland RE-201 Space Echo.



Paramètre	Évaluer	Explication
Mode	S, M, L, S+M, S+L, M+L, S+M+L	Combinaison de têtes de lecture à utiliser Choisissez parmi trois têtes différentes avec différents temps de retard. S : court M : moyen L : longue
Taux de répétition	0–127	Vitesse de bande L'augmentation de cette valeur raccourcit l'espacement des sons retardés.
Intensité	0–127	Nombre de répétitions de retard
Basse	-15–+15 [dB]	Boost/cut pour la gamme inférieure du son d'écho
Tripler	-15–+15 [dB]	Boost/cut pour la plage supérieure du son d'écho
Tête S Panoramique	L64–63R	Panoramique indépendant pour les têtes de lecture courte, moyenne et longue
Tête M Pan	L64–63R	
Tête L Panoramique	L64–63R	
Distorsion de bande	0–5	Quantité de distorsion dépendante de la bande à ajouter Cela simule les légers changements de tonalité qui peuvent être détectés par un équipement d'analyse de signal. Augmenter cette valeur augmentera la distorsion.
Tarif W/F	0–127	Vitesse de wow/flutter (variation complexe de hauteur causée par l'usure de la bande et l'irrégularité de rotation)
Profondeur W/F	0–127	Profondeur de wow/scintillement
Niveau d'écho	0–127	Volume du son d'écho
Niveau direct	0–127	Volume du son d'origine
Niveau	0–127	Niveau de sortie

45 LOFI Compresse

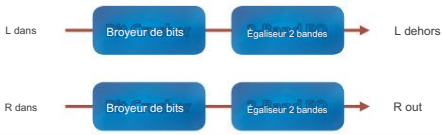
Dégrade la qualité du son.



Paramètre	Évaluer	Explication
Type de pré-filtre	1, 2, 3, 4, 5, 6	Sélectionne le type de filtre appliqué au son avant qu'il ne passe par l'effet Lo-Fi. 1 : Compresseur désactivé 2–6 : Compresseur activé
Type LoFi	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	Dégrade la qualité du son. La qualité sonore se dégrade à mesure que cette valeur est augmentée.
Type de post-filtre	ARRÊT, LPF, HPF	Sélectionne le type de filtre appliqué au son après son passage dans l'effet Lo-Fi. OFF : Aucun filtre n'est utilisé. LPF : coupe la plage de fréquences au-dessus du Fréquence de coupure HPF : Coupe la plage de fréquences en dessous de la Fréquence de coupure
Coupure post-filtre	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Fréquence de base du post-filtre
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Solde	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son direct (D) et le son d'effet (W)
Niveau	0–127	Niveau de sortie

Concasseur 46 bits

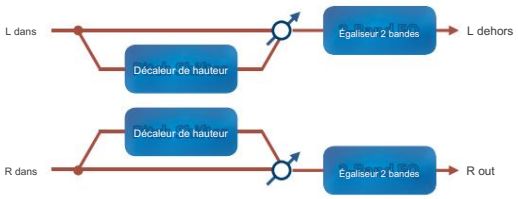
Cela crée un son lo-fi.



Paramètre	Évaluer	Explication
Taux d'échantillonnage	0–127	Ajuste le taux d'échantillonnage.
Peu vers le bas	0–20	Ajuste la profondeur de bits.
Filtre	0–127	Ajuste la profondeur du filtre.
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Niveau	0–127	Niveau de sortie

47 Pitch Shifter

Un pitch shifter stéréo.

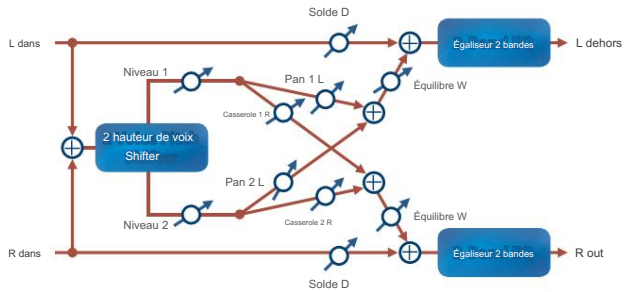


Paramètre	Évaluer	Explication
Grossier	-24–+12 [demi]	Ajuste la hauteur du son transposé par pas d'un demi-ton.
Amende	-100–+100 [cent]	Ajuste la hauteur du son décalé par pas de 2 centièmes.
Temps de retard (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Temps de retard (msec)	1–1300 [ms]	Ajuste le temps de retard entre le son direct et l'audition du son décalé.
Temporisation (Remarque)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Retour	-98–+98 [%]	Ajuste la proportion du son décalé en hauteur qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Solde	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son direct (D) et le son décalé (W)
Niveau	0–127	Niveau de sortie

Machine Translated by Google

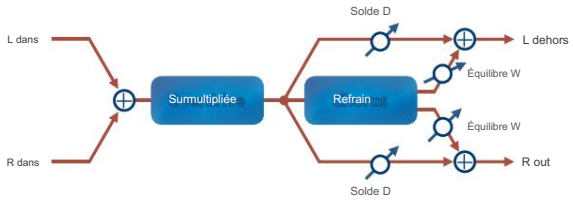
48 2Voice Pitch Shifter

Change la hauteur du son d'origine. Ce pitch shifter à 2 voix possède deux pitch shifters, et peut ajouter deux sons pitch shiftés au son d'origine.



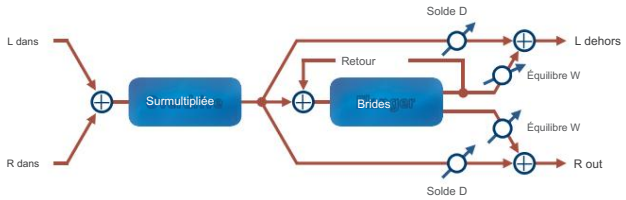
Paramètre	Évaluer	Explication
Pas1 grossier	-24–+12 [demi]	Règle la hauteur de Pitch Shift 1 par pas d'un demi-ton.
Pas1 Fin	-100–+100 [cent]	Ajuste la hauteur de Pitch Shift Pitch 1 par pas de 2 centièmes.
Pitch1 Delay (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Délai de hauteur1 (msec)	1–1300 [ms]	Règle le temps de retard entre le son direct et l'audition du son Pitch Shift 1.
Retard de hauteur1 (Remarque)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Présentation 1	-98–+98 [%]	Ajuste la proportion du son décalé en hauteur qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
Hauteur1 Panoramique	L64–63R	Emplacement stéréo du son Pitch Shift 1
Niveau Emplacement1	0–127	Volume du son Pitch Shift 1
Pas2 grossier	-24–+12 [demi]	Réglages du son Pitch Shift 2. Les paramètres sont les mêmes que pour le son Pitch Shift 1.
Pas2 Fin	-100–+100 [cent]	
Pitch2 Delay (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	
Retard de hauteur2 (msec)	1–1300 [ms]	
Retard Pitch2 (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Commentaires sur le pitch2	-98–+98 [%]	
Pitch2 Casserole	L64–63R	
Niveau Emplacement2	0–127	
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Solde	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son direct (D) et le son décalé (W)
Niveau	0–127	Niveau de sortie

49 Overdrive 0 Chœur



Paramètre	Évaluer	Explication
Entraînement surmultiplié	0–127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
Panoramique surmultiplié	L64–63R	Emplacement stéréo du son saturé
Pré-délai de chœur	0,0–100 [ms]	Ajuste le temps de retard entre le son direct et le son de chorus.
Taux de chœur (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Taux de chœur (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
Taux de chœur (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Profondeur du chœur	0–127	Profondeur de modulation
Équilibre du chœur	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Ajuste la balance de volume entre le son envoyé par le chorus (W) et le son qui n'est pas envoyé par le chorus (D).
Niveau	0–127	Niveau de sortie

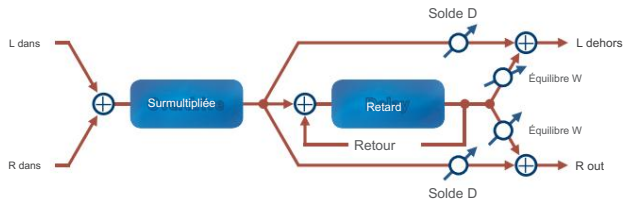
50 Overdrive 0 Flanger



Paramètre	Évaluer	Explication
Entraînement surmultiplié	0–127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
Panoramique surmultiplié	L64–63R	Emplacement stéréo du son saturé
Flanger pré-retard	0,0–100 [ms]	Règle le temps de retard entre le son direct et le son du flanger.
Flanger Rate (commutateur de synchronisation) OFF, ON		S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Taux de flanger (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
Taux de flanger (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Profondeur de la bride	0–127	Profondeur de modulation
Retour de bride	-98–+98 [%]	Règle la proportion du son de flanger réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
Équilibre Flanger	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Ajuste la balance de volume entre le son envoyé par le flanger (W) et le son qui n'est pas envoyé par le flanger (D).
Niveau	0–127	Niveau de sortie

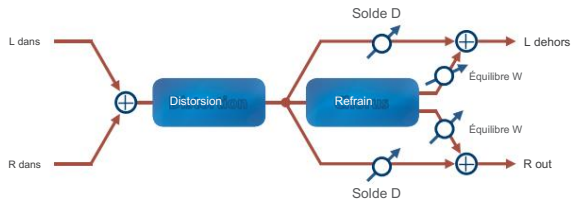
Machine Translated by Google

51 Overdrive 0 Délai



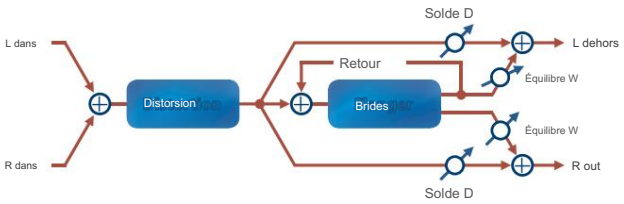
Paramètre	Évaluer	Explication
Entraînement surmultiplié	0–127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
Panoramique surmultiplié	L64–63R	Emplacement stéréo du son saturé
Temps de retard (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Temps de retard (msec)	1–2600 [ms]	Temps de retard entre le moment où le son original est entendu et le moment où le son retardé est entendu
Temps de retard (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Retarder la rétroaction	-98–+98 [%]	Ajuste la proportion du son retardé qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
Delay HF Damp	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, CONTOURNEMENT [Hz]	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son retardé réinjecté dans l'effet est filtré (BYPASS : pas de coupure).
Solde de retard	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Ajuste la balance de volume entre le son qui est envoyé via le retard (W) et le son qui n'est pas envoyé via le retard (D).
Niveau	0–127	Niveau de sortie

52 Distorsion 0 Chorus



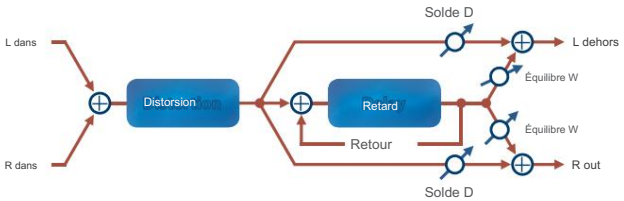
Paramètre	Évaluer	Explication
Lecteur de distorsion	0–127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
Panoramique de distorsion	L64–63R	Emplacement stéréo du son saturé
Pré-délai du chœur	0,0–100 [ms]	Ajuste le temps de retard entre le son direct et le son de chorus.
Taux de chœur (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Taux de chœur (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
Taux de chœur (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Profondeur du chœur	0–127	Profondeur de modulation
Équilibre du chœur	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Ajuste la balance de volume entre le son envoyé par le chorus (W) et le son qui n'est pas envoyé par le chorus (D).
Niveau	0–127	Niveau de sortie

53 Distorsion 0 Flasques



Paramètre	Évaluer	Explication
Lecteur de distorsion	0–127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
Panoramique de distorsion	L64–63R	Emplacement stéréo du son saturé
Flanger pré-retard	0,0–100 [ms]	Règle le temps de retard entre le son direct et le son du flanger.
Flanger Rate (commutateur de synchronisation) OFF, ON		S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Taux de flanger (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
Taux de flanger (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Profondeur de la bride	0–127	Profondeur de modulation
Retour de bride	-98–+98 [%]	Règle la proportion du son de flanger réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
Équilibre Flanger	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Ajuste la balance de volume entre le son envoyé par le flanger (W) et le son qui n'est pas envoyé par le flanger (D).
Niveau	0–127	Niveau de sortie

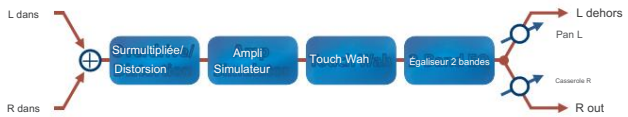
54 Distorsion 0 Retard



Paramètre	Évaluer	Explication
Lecteur de distorsion	0–127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
Panoramique de distorsion	L64–63R	Emplacement stéréo du son saturé
Temps de retard (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Temps de retard (msec)	1–2600 [ms]	Temps de retard entre le moment où le son original est entendu et le moment où le son retardé est entendu
Temps de retard (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Retarder la rétroaction	-98–+98 [%]	Ajuste la proportion du son retardé qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
Delay HF Damp	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, CONTOURNEMENT [Hz]	Ajuste la fréquence au-dessus de laquelle le son retardé réinjecté dans l'effet est filtré (BYPASS : pas de coupure).
Solde de retard	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Ajuste la balance de volume entre le son qui est envoyé via le retard (W) et le son qui n'est pas envoyé via le retard (D).
Niveau	0–127	Niveau de sortie

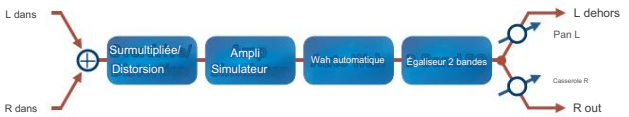
Machine Translated by Google

55 OD/DS 0 TouchWah



Paramètre	Évaluer	Explication
Commutateur de lecteur	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive l'overdrive/distorsion
Type de lecteur	SURMULTIPLIÉE, DISTORSION	Type de distorsion
Lecteur	0–127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
Ton	0–127	Qualité sonore de l'effet Overdrive
Commutateur d'ampli	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive le simulateur d'ampli.
Type d'ampli	PETIT, INTÉGRÉ, 2 PILE, 3 PILE	Type d'ampli guitare PETIT : Petit ampli INTÉGRÉ : ampli de type monobloc 2-STACK : grand ampli à double pile 3-STACK : Grand ampli triple stack
Commutateur Waouh	ÉTEINT ALLUMÉ	Wah activé/désactivé
Mode Waouh	LPF, BPF	Type de filtre LPF : produit un effet wah dans une large gamme de fréquences. BPF : produit un effet wah-wah dans une plage de fréquences étroite.
Polarité TWah	BAS, HAUT	Sens dans lequel le filtre se déplacera UP : Le filtre changera vers une fréquence plus élevée. DOWN : Le filtre changera vers une fréquence plus basse.
Sens	0–127	Règle la sensibilité avec laquelle le filtre est contrôlé.
Manuel Twah	0–127	Fréquence centrale à laquelle l'effet wah est appliqué
Waouh pic	0–127	Largeur de la région de fréquence à laquelle l'effet wah est appliqué L'augmentation de cette valeur rendra la région de fréquence plus étroite.
Waouh l'équilibre	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son qui passe par la wah (W) et le son non traité (D)
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Niveau	0–127	Niveau de sortie

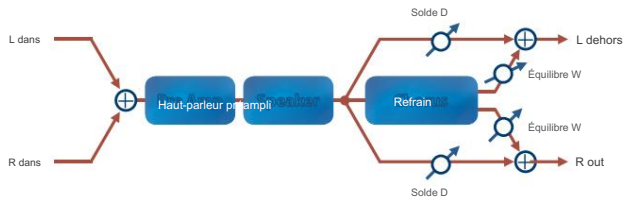
56 OD/DS 0 AutoWah



Paramètre	Évaluer	Explication
Commutateur de lecteur	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive l'overdrive/distorsion
Type de lecteur	SURMULTIPLIÉE, DISTORSION	Type de distorsion
Lecteur	0–127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
Ton	0–127	Qualité sonore de l'effet Overdrive
Commutateur d'ampli	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive le simulateur d'ampli.
Type d'ampli	PETIT, INTÉGRÉ, 2 PILE, 3 PILE	Type d'ampli guitare PETIT : Petit ampli INTÉGRÉ : ampli de type monobloc 2-STACK : grand ampli à double pile 3-STACK : Grand ampli triple stack
Commutateur AutoWah	ÉTEINT ALLUMÉ	Wah activé/désactivé
Mode AutoWah	LPF, BPF	Type de filtre LPF : produit un effet wah dans une large gamme de fréquences. BPF : produit un effet wah dans un gamme de fréquences.
Wah automatique manuel	0–127	Fréquence centrale à laquelle l'effet wah est appliqué
Pic AutoWah	0–127	Largeur de la région de fréquence à laquelle l'effet wah est appliqué L'augmentation de cette valeur rendra la région de fréquence plus étroite.
Taux AutoWah (commutateur de synchronisation) OFF, ON		S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Taux AutoWah (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Fréquence de modulation de l'effet wah
Taux AutoWah (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Profondeur AutoWah	0–127	Profondeur de modulation
Équilibre AutoWah	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son qui passe par la wah (W) et le son non traité (D)
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Niveau	0–127	Niveau de sortie

Machine Translated by Google

57 GtAmpSim 0 Chœur

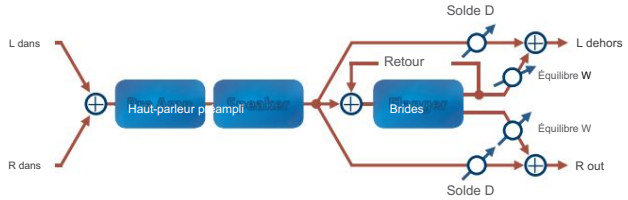


Paramètre	Évaluer	Explication
Commutateur préampli	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive l'interrupteur de l'ampli.
Type de préampli		Type d'ampli guitare
	JC-120	Modélise le son du Roland JC-120.
	DOUBLE PROPRE	Modélise une Fender Twin Reverb.
	MATCH DRIVE	Ceci modélise l'entrée audio vers l'entrée gauche sur un Matchless D/C-30. Une simulation du dernier ampli à lampes largement utilisé dans les styles allant du blues au rock.
	PLOMB BG	Modélise le son principal de l'ampli combo MESA/Boogie. Le son d'un ampli à lampe typique de la fin des années 70 à 80.
	MS1959I	Modélise le son entrant dans l'entrée I d'un Marshall 1959. C'est un son aigu adapté au hard rock.
	MS1959II	Modélise le son entrant dans Input II sur un Marshall 1959.
	MS1959I+II	Ceci modélise le son des entrées I et II connectées sur un Marshall 1959 en parallèle. Cela crée un son avec un grave plus fort que moi.
	PLOMB SLDN	Ceci modélise un Soldano SLO-100. C'est le son typique des années 80.
	MÉTAL 5150	Il modélise le canal lead d'un Peavey EVH 5150.
	PLOMB MÉTALLIQUE	C'est un son de distorsion idéal pour les performances de riffs lourds.
	OD-1	Modélise le son du BOSS OD-1. Cela produit une distorsion douce et douce.
	OD-2 TURBO	C'est le son saturé à gain élevé du BOSS OD-2.
	DISTORSION	Cela donne un son de distorsion traditionnel de base.
	DUVET	Un son fuzz avec un riche contenu harmonique.
Volume du préampli	0–127	Volume et quantité de distorsion de l'ampli
Préampli maître	0–127	Volume de l'ensemble du préampli
Gain préampli	LOW, MIDDLE, HIGH	Niveau de distorsion du préampli
Préampli basse	0–127	Tonalité de la gamme de fréquences graves/médiums/aigus
Pré ampli milieu	0–127	
Préampli Aigus	0–127	

Paramètre	Évaluer	Explication		
Haut-parleur Sw	ÉTEINT ALLUMÉ	Sélectionne si le son sera envoyé via le haut-parleur (ON) ou non (OFF)		
Type de haut-parleur		Armoire	Diamètre (en pouces) et numéro du haut-parleur	Microphone
	PETIT 1	Petit boîtier à dos ouvert	dix	Dynamique
	PETIT 2	Petit boîtier à dos ouvert	dix	Dynamique
	MILIEU	Boîtier arrière ouvert	12 x 1	Dynamique
	JC-120	Boîtier arrière ouvert	12 x 2	Dynamique
	INTÉGRÉ1	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Dynamique
	INTÉGRÉ2	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Condenseur
	INTÉGRÉ3	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Condenseur
	INTÉGRÉ4	Boîtier arrière ouvert	12 x 2	Condenseur
	INTÉGRÉ5	Boîtier arrière ouvert	12 x 2	Condenseur
	BG STACK1	Enceinte scellée	12 x 2	Condenseur
	BG STACK2	Grand scellé enceinte	12 x 2	Condenseur
	MS STACK1	Grand scellé enceinte	12 x 4	Condenseur
	MS STACK2	Grande enceinte étanche	12 x 4	Condenseur
	PILE MTL	Grande pile double	12 x 4	Condenseur
	2-PILE	Grande pile double	12 x 4	Condenseur
	3-PILE	Grande pile triple	12 x 4	Condenseur
Commutateur de chœur	ÉTEINT ALLUMÉ	Chorus activé/désactivé		
Pré-délai de chœur	0,0–100 [ms]	Ajuste le temps de retard entre le son direct et le son de chorus.		
Taux de chœur (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Fréquence de modulation		
Profondeur du chœur	0–127	Profondeur de modulation		
Équilibre du chœur	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Ajuste la balance de volume entre le son envoyé par le chorus (W) et le son qui n'est pas envoyé par le chorus (D).		
Niveau	0–127	Niveau de sortie		

Machine Translated by Google

58 GtAmpSim 0 Brides

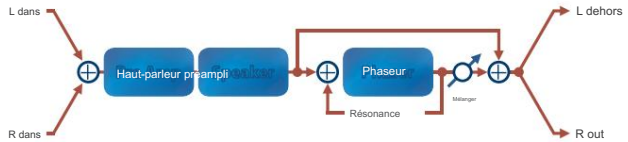


Paramètre	Évaluer	Explication
Commutateur préampli	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive l'interrupteur de l'ampli.
Type de préampli		Type d'ampli guitare
	JC-120	Modélise le son du Roland JC-120.
	DOUBLE PROPRE	Modélise une Fender Twin Reverb.
	MATCH DRIVE	Ceci modélise l'entrée audio vers l'entrée gauche sur un Matchless D/C-30. Une simulation du dernier ampli à lampes largement utilisé dans les styles allant du blues au rock.
	PLOMB BG	Modélise le son principal de l'ampli combo MESA/ Boogie. Le son d'un ampli à lampe typique de la fin des années 70 à 80.
	MS1959I	Modélise le son entrant dans l'entrée I d'un Marshall 1959. C'est un son aigu adapté au hard rock.
	MS1959II	Modélise le son entrant dans Input II sur un Marshall 1959.
	MS1959I+II	Ceci modélise le son des entrées I et II connectées sur un Marshall 1959 en parallèle. Cela crée un son avec un grave plus fort que moi.
	PLOMB SLDN	Ceci modélise un Soldano SLO-100. C'est le son typique des années 80.
	MÉTAL 5150	Ceci modélise le canal lead d'un Peavey EVH5150.
	PLOMB MÉTALLIQUE	C'est un son de distorsion idéal pour les performances de riffs lourds.
	OD-1	Modélise le son du BOSS OD-1. Cela produit une distorsion douce et douce.
	OD-2 TURBO	C'est le son saturé à gain élevé du BOSS OD-2.
	DISTORSION	Cela donne un son de distorsion traditionnel de base.
	DUVET	Un son fuzz avec un riche contenu harmonique.
Volume du préampli	0–127	Volume et quantité de distorsion de l'ampli
Préampli maître	0–127	Volume de l'ensemble du préampli
Gain préampli	LOW, MIDDLE, HIGH	Niveau de distorsion du préampli
Préampli basse	0–127	Tonalité de la gamme de fréquences graves/médiums/aigus
Pré ampli milieu	0–127	
Préampli Aigus	0–127	

Paramètre	Évaluer	Explication		
Haut-parleur Sw	ÉTEINT ALLUMÉ	Détermine si le signal passe par le haut-parleur (ON) ou non (OFF).		
Type de haut-parleur		Armoire	Diamètre (en pouces) et numéro du haut-parleur	Microphone
	PETIT 1	Petit boîtier à dos ouvert	dix	Dynamique
	PETIT 2	Petit boîtier à dos ouvert	dix	Dynamique
	MILIEU	Boîtier arrière ouvert	12 x 1	Dynamique
	JC-120	Boîtier arrière ouvert	12 x 2	Dynamique
	INTÉGRÉ1	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Dynamique
	INTÉGRÉ2	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Condenseur
	INTÉGRÉ3	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Condenseur
	INTÉGRÉ4	Boîtier arrière ouvert	12 x 2	Condenseur
	INTÉGRÉ5	Boîtier arrière ouvert	12 x 2	Condenseur
	BG STACK1	Enceinte scellée	12 x 2	Condenseur
	BG STACK2	Grand scellé enceinte	12 x 2	Condenseur
	MS STACK1	Grand scellé enceinte	12 x 4	Condenseur
	MS STACK2	Grande enceinte étanche	12 x 4	Condenseur
	PILE MTL	Grande pile double	12 x 4	Condenseur
	2-PILE	Grande pile double	12 x 4	Condenseur
	3-PILE	Grande pile triple	12 x 4	Condenseur
Commutateur Flanger	ÉTEINT ALLUMÉ	Bride marche/arrêt		
Flanger pré-retard	0,0–100 [ms]	Règle le temps de retard entre le son direct et le son du flanger.		
Taux de flanger (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Fréquence de modulation		
Profondeur de la bride	0–127	Profondeur de modulation		
Retour de bride	-98–+98 [%]	Règle la proportion du son de flanger réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.		
Équilibre Flanger	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Ajuste la balance de volume entre le son envoyé par le flanger (W) et le son qui n'est pas envoyé par le flanger (D).		
Niveau	0–127	Niveau de sortie		

Machine Translated by Google

59 GtAmpSim 0 Phaser

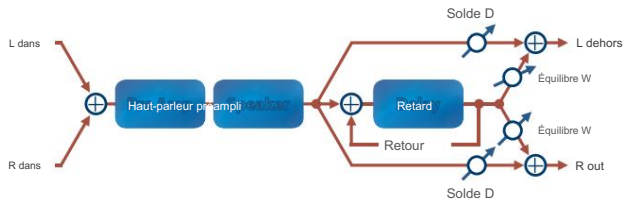


Paramètre	Évaluer	Explication
Commutateur préampli	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive l'interrupteur de l'ampli.
Type de préampli		Type d'ampli guitare
	JC-120	Modélise le son du Roland JC-120.
	DOUBLE PROPRE	Modélise une Fender Twin Reverb.
	MATCH DRIVE	Ceci modélise l'entrée audio vers l'entrée gauche sur un Matchless D/C-30. Une simulation du dernier ampli à lampes largement utilisé dans les styles allant du blues au rock.
	PLOMB BG	Modélise le son principal de l'ampli combo MESA/Boogie. Le son d'un ampli à lampe typique de la fin des années 70 à 80.
	MS1959I	Modélise le son entrant dans l'entrée I d'un Marshall 1959. C'est un son aigu adapté au hard rock.
	MS1959II	Modélise le son entrant dans Input II sur un Marshall 1959.
	MS1959I+II	Ceci modélise le son des entrées I et II connectées sur un Marshall 1959 en parallèle. Cela crée un son avec un grave plus fort que moi.
	PLOMB SLDN	Ceci modélise un Soldano SLO-100. C'est le son typique des années 80.
	MÉTAL 5150	Ceci modélise le canal lead d'un Peavey EVH5150.
	PLOMB MÉTALLIQUE	C'est un son de distorsion idéal pour les performances de riffs lourds.
	OD-1	Modélise le son du BOSS OD-1. Cela produit une distorsion douce et douce.
	OD-2 TURBO	C'est le son saturé à gain élevé du BOSS OD-2.
	DISTORSION	Cela donne un son de distorsion traditionnel de base.
	DUVET	Un son fuzz avec un riche contenu harmonique.
Volume du préampli	0–127	Volume et quantité de distorsion de l'ampli
Préampli maître	0–127	Volume de l'ensemble du préampli
Gain préampli	LOW, MIDDLE, HIGH	Niveau de distorsion du préampli
Préampli basse	0–127	Tonalité de la gamme de fréquences graves/médiums/aigus
Pré ampli milieu	0–127	
Préampli Aigus	0–127	

Paramètre	Évaluer	Explication		
Haut-parleur Sw	ÉTEINT ALLUMÉ	Détermine si le signal passe par le haut-parleur (ON) ou non (OFF).		
Type de haut-parleur		Armoire	Diamètre (en pouces) et numéro du haut-parleur	Microphone
	PETIT 1	Petit boîtier à dos ouvert	dix	Dynamique
	PETIT 2	Petit boîtier à dos ouvert	dix	Dynamique
	MILIEU	Boîtier arrière ouvert	12 x 1	Dynamique
	JC-120	Boîtier arrière ouvert	12 x 2	Dynamique
	INTÉGRÉ1	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Dynamique
	INTÉGRÉ2	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Condenseur
	INTÉGRÉ3	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Condenseur
	INTÉGRÉ4	Boîtier arrière ouvert	12 x 2	Condenseur
	INTÉGRÉ5	Boîtier arrière ouvert	12 x 2	Condenseur
	BG STACK1	Enceinte scellée	12 x 2	Condenseur
	BG STACK2	Grand scellé enceinte	12 x 2	Condenseur
	MS STACK1	Grand scellé enceinte	12 x 4	Condenseur
	MS STACK2	Grande enceinte étanche	12 x 4	Condenseur
	PILE MTL	Grande pile double	12 x 4	Condenseur
	2-PILE	Grande pile double	12 x 4	Condenseur
	3-PILE	Grande pile triple	12 x 4	Condenseur
Commutateur de phaseur	ÉTEINT ALLUMÉ	Phaser activé/désactivé		
Fréquence du phaseur (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Taux de modulation		
Manuel du phaseur	0–127	Fréquence centrale à laquelle le son est modulé		
Profondeur du phaseur	0–127	Profondeur de modulation		
Résonance du phaseur	0–127	Quantité de commentaires		
Mélange de phaseurs	0–127	Niveau du son déphasé		
Niveau	0–127	Niveau de sortie		

Machine Translated by Google

60 GtAmpSim 0 Délai



Paramètre	Évaluer	Explication
Commutateur préampli	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive l'interrupteur de l'ampli.
Type de préampli		Type d'ampli guitare
	JC-120	Modélise le son du Roland JC-120.
	DOUBLE PROPRE	Modélise une Fender Twin Reverb.
	MATCH DRIVE	Ceci modélise l'entrée audio vers l'entrée gauche sur un Matchless D/C-30. Une simulation du dernier ampli à lampes largement utilisé dans les styles allant du blues au rock.
	PLOMB BG	Modélise le son principal de l'ampli combo MESA/Boogie. Le son d'un ampli à lampe typique de la fin des années 70 à 80.
	MS1959I	Modélise le son entrant dans l'entrée I d'un Marshall 1959. C'est un son aigu adapté au hard rock.
	MS1959II	Modélise le son entrant dans Input II sur un Marshall 1959.
	MS1959I+II	Ceci modélise le son des entrées I et II connectées sur un Marshall 1959 en parallèle. Cela crée un son avec un grave plus fort que moi.
	PLOMB SLDN	Ceci modélise un Soldano SLO-100. C'est le son typique des années 80.
	MÉTAL 5150	Ceci modélise le canal lead d'un Peavey EVH5150.
	PLOMB MÉTALLIQUE	C'est un son de distorsion idéal pour les performances de riffs lourds.
	OD-1	Modélise le son du BOSS OD-1. Cela produit une distorsion douce et douce.
	OD-2 TURBO	C'est le son saturé à gain élevé du BOSS OD-2.
	DISTORSION	Cela donne un son de distorsion traditionnel de base.
	DUVET	Un son fuzz avec un riche contenu harmonique.
Volume du préampli	0–127	Volume et quantité de distorsion de l'ampli
Préampli maître	0–127	Volume de l'ensemble du préampli
Gain préampli	LOW, MIDDLE, HIGH	Niveau de distorsion du préampli
Préampli basse	0–127	Tonalité de la gamme de fréquences graves/médiums/aigus
Pré ampli milieu	0–127	
Préampli Aigus	0–127	

Paramètre	Évaluer	Explication		
Haut-parleur Sw	ÉTEINT ALLUMÉ	Détermine si le signal passe par le haut-parleur (ON) ou non (OFF).		
Type de haut-parleur		Armoire	Diamètre (en pouces) et numéro du haut-parleur	Microphone
	PETIT 1	Petit boîtier à dos ouvert	dix	Dynamique
	PETIT 2	Petit boîtier à dos ouvert	dix	Dynamique
	MILIEU	Boîtier arrière ouvert	12 x 1	Dynamique
	JC-120	Boîtier arrière ouvert	12 x 2	Dynamique
	INTÉGRÉ1	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Dynamique
	INTÉGRÉ2	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Condenseur
	INTÉGRÉ3	Ouvrir en arrière enceinte	12 x 2	Condenseur
	INTÉGRÉ4	Boîtier arrière ouvert	12 x 2	Condenseur
	INTÉGRÉ5	Boîtier arrière ouvert	12 x 2	Condenseur
	BG STACK1	Enceinte scellée	12 x 2	Condenseur
	BG STACK2	Grand scellé enceinte	12 x 2	Condenseur
	MS STACK1	Grand scellé enceinte	12 x 4	Condenseur
	MS STACK2	Grande enceinte étanche	12 x 4	Condenseur
	PILE MTL	Grande pile double	12 x 4	Condenseur
	2-PILE	Grande pile double	12 x 4	Condenseur
	3-PILE	Grande pile triple	12 x 4	Condenseur
Commutateur de retard	ÉTEINT ALLUMÉ	Retard marche/arrêt		
Temporisation	1–1300 [ms]	Temps de retard entre le moment où le son original est entendu et le moment où le son retardé est entendu		
Retarder la rétroaction	-98–+98 [%]	Ajuste la proportion du son retardé qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.		
Delay HF Damp	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, CONTOURNEMENT [Hz]	Fréquence à laquelle la partie haute fréquence du son retardé sera coupée (BYPASS : pas de coupure)		
Solde de retard	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Ajuste la balance de volume entre le son qui est envoyé via le retard (W) et le son qui n'est pas envoyé via le retard (D).		
Niveau	0–127	Niveau de sortie		

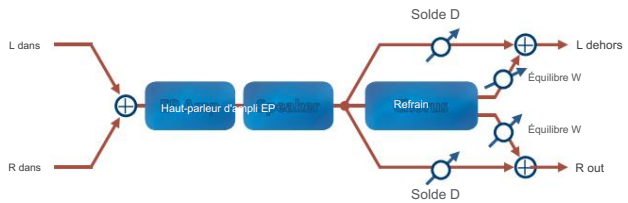
Machine Translated by Google

61 EPampSim 0 Trémolo



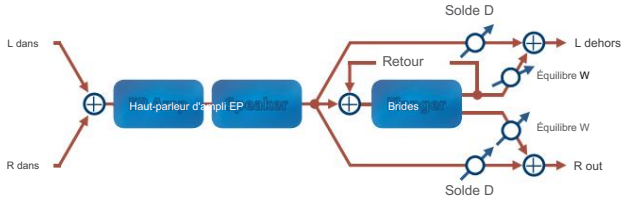
Paramètre	Évaluer	Explication
Taper		Type d'ampli
	ANCIEN CAS	Un son de piano électrique standard du début des années 70
	NOUVEAU CAS	Un son de piano électrique standard de la fin des années 70 et du début des années 80
	WOWLY	Un son de piano électrique standard des années 60
Basse	-50–+50	Quantité d'amplification/atténuation des basses fréquences
Tripler	-50–+50	Quantité d'amplification/coupure des hautes fréquences
Commutateur de trémolo	ÉTEINT ALLUMÉ	Trémolo activé/désactivé
Vitesse du trémolo (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Vitesse du trémolo (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	
Vitesse du trémolo (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	Taux de l'effet de trémolo
Profondeur du trémolo	0–127	Profondeur de l'effet trémolo
Devoir de trémolo	-10–+10	Ajuste le rapport cyclique de la forme d'onde du LFO utilisée pour appliquer le trémolo.
Type de haut-parleur	LIGNE, ANCIEN, NOUVEAU, WURLY, JUMEAU	Type d'enceinte Si LINE est sélectionné, le son ne sera pas envoyé via la simulation d'enceinte.
Commutateur OD	ÉTEINT ALLUMÉ	Overdrive activé/désactivé
Du gain	0–127	Niveau d'entrée saturé
Lecteur OD	0–127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
Niveau	0–127	Niveau de sortie

62 EPampSim 0 Chœur



Paramètre	Évaluer	Explication
Taper		Type d'ampli
	ANCIEN CAS	Un son de piano électrique standard du début des années 70
	NOUVEAU CAS	Un son de piano électrique standard de la fin des années 70 et du début des années 80
Basse	-50–+50	Quantité d'amplification/atténuation des basses fréquences
Tripler	-50–+50	Quantité d'amplification/coupure des hautes fréquences
Commutateur de chœur	ÉTEINT ALLUMÉ	Chorus activé/désactivé
Pré-délai de chœur	0,0–100 [ms]	Ajuste le temps de retard entre le son direct et le son de chorus.
Taux de chœur (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Taux de chœur (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	
Taux de chœur (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	Fréquence de modulation
Profondeur du chœur	0–127	Profondeur de modulation
Équilibre du chœur	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Ajuste la balance de volume entre le son envoyé par le chorus (W) et le son qui n'est pas envoyé par le chorus (D).
Type de haut-parleur	LIGNE, ANCIEN, NOUVEAU, WURLY, JUMEAU	Type d'enceinte Si LINE est sélectionné, le son ne sera pas envoyé via la simulation de haut-parleur.
Commutateur OD	ÉTEINT ALLUMÉ	Overdrive activé/désactivé
Du gain	0–127	Niveau d'entrée saturé
Lecteur OD	0–127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
Niveau	0–127	Niveau de sortie

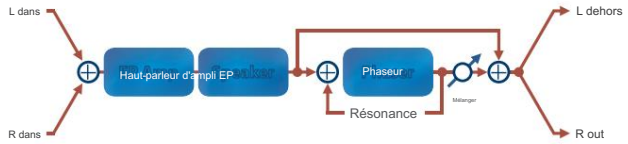
63 Brides EPampSim 0



Paramètre	Évaluer	Explication
Taper		Type d'ampli
	ANCIEN CAS	Un son de piano électrique standard du début des années 70
	NOUVEAU CAS	Un son de piano électrique standard de la fin des années 70 et du début des années 80
Basse	-50–+50	Quantité d'amplification/atténuation des basses fréquences
Tripler	-50–+50	Quantité d'amplification/coupure des hautes fréquences
Commutateur Flanger	ÉTEINT ALLUMÉ	Bride marche/arrêt
Flanger pré-retard	0,0–100 [ms]	Règle le temps de retard entre le son direct et le son du flanger.
Flanger Rate (commutateur de synchronisation) OFF, ON		S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Taux de flanger (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	
Taux de flanger (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	Fréquence de modulation
Profondeur de la bride	0–127	Profondeur de modulation
Retour de bride	-98–+98 [%]	Règle la proportion du son de flanger réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
Équilibre Flanger	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Ajuste la balance de volume entre le son envoyé par le flanger (W) et le son qui n'est pas envoyé par le flanger (D).
Type de haut-parleur	LIGNE, ANCIEN, NOUVEAU, WURLY, JUMEAU	Type d'enceinte Si LINE est sélectionné, le son ne sera pas envoyé via la simulation d'enceinte.
Commutateur OD	ÉTEINT ALLUMÉ	Overdrive activé/désactivé
Du gain	0–127	Niveau d'entrée saturé
Lecteur OD	0–127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
Niveau	0–127	Niveau de sortie

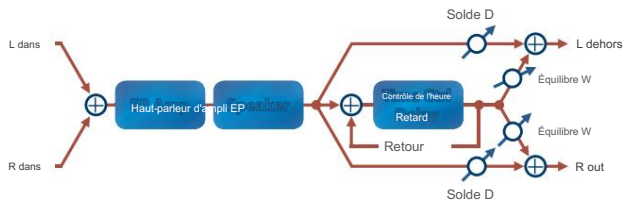
Machine Translated by Google

64 EPampSim 0 Phaser



Paramètre	Évaluer	Explication
Taper		Type d'ampli
	ANCIEN CAS	Un son de piano électrique standard du début des années 70
	NOUVEAU CAS	Un son de piano électrique standard de la fin des années 70 et du début des années 80
Basse	-50–+50	Quantité d'amplification/atténuation des basses fréquences
Tripler	-50–+50	Quantité d'amplification/coupure des hautes fréquences
Commutateur de phaseur	ÉTEINT ALLUMÉ	Phaser activé/désactivé
Phaser Rate (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Fréquence du phaseur (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Taux de modulation
Taux de phaser (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Manuel du phaseur	0–127	Fréquence centrale à laquelle le son est modulé
Profondeur du phaseur	0–127	Profondeur de modulation
Résonance du phaseur	0–127	Quantité de commentaires
Mélange de phaseurs	0–127	Niveau du son déphasé
Type de haut-parleur	LIGNE, ANCIEN, NOUVEAU, WURLY, JUMEAU	Type d'enceinte Si LINE est sélectionné, le son ne sera pas envoyé via la simulation d'enceinte.
Commutateur OD	ÉTEINT ALLUMÉ	Overdrive activé/désactivé
Du gain	0–127	Niveau d'entrée saturé
Lecteur OD	0–127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
Niveau	0–127	Niveau de sortie

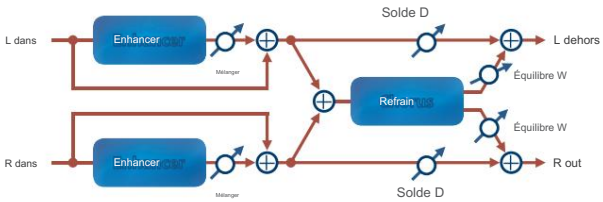
65 EPampSim 0 Retard



Paramètre	Évaluer	Explication
Taper		Type d'ampli
	ANCIEN CAS	Un son de piano électrique standard du début des années 70
	NOUVEAU CAS	Un son de piano électrique standard de la fin des années 70 et du début des années 80
Basse	-50–+50	Quantité d'amplification/atténuation des basses fréquences
Tripler	-50–+50	Quantité d'amplification/coupure des hautes fréquences
Commutateur de retard	ÉTEINT ALLUMÉ	Retard marche/arrêt
Temps de retard (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Temps de retard (msec)	1–1300 [ms]	Temps de retard entre le moment où le son original est entendu et le moment où le son retardé est entendu
Temps de retard (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	

Paramètre	Évaluer	Explication
Délai d'accélération	0–15	Vitesse à laquelle le temps de retard actuel passe au temps de retard spécifié lorsque vous modifiez le temps de retard. Cela affecte la vitesse de changement de hauteur ainsi que le temps de retard.
Retarder la rétroaction	-98–+98 [%]	Ajuste la proportion du son retardé qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
Delay HF Damp	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, CONTOURNEMENT [Hz]	Fréquence à laquelle la partie haute fréquence du son retardé sera coupée (BYPASS : pas de coupure)
Solde de retard	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Ajuste la balance de volume entre le son qui est envoyé via le retard (W) et le son qui n'est pas envoyé via le retard (D).
Type de haut-parleur	LIGNE, ANCIEN, NOUVEAU, WURLY, JUMEAU	Type d'enceinte Si LINE est sélectionné, le son ne sera pas envoyé via la simulation de haut-parleur.
Commutateur OD	ÉTEINT ALLUMÉ	Overdrive activé/désactivé
Du gain	0–127	Niveau d'entrée saturé
Lecteur OD	0–127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
Niveau	0–127	Niveau de sortie

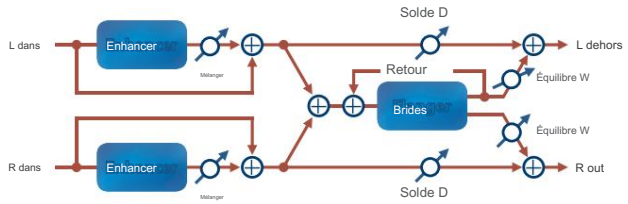
66 Enhancer 0 Chœur



Paramètre	Évaluer	Explication
Enhancer Sens	0–127	Sensibilité de l'amplificateur
Mélange rehausseur	0–127	Niveau des harmoniques générés par l'enhancer
Pré-délai de chœur	0,0–100 [ms]	Ajuste le temps de retard entre le son direct et le son de chorus.
Taux de chœur (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Taux de chœur (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
Taux de chœur (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Profondeur du chœur	0–127	Profondeur de modulation
Équilibre du chœur	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Ajuste la balance de volume entre le son envoyé par le chorus (W) et le son qui n'est pas envoyé par le chorus (D).
Niveau	0–127	Niveau de sortie

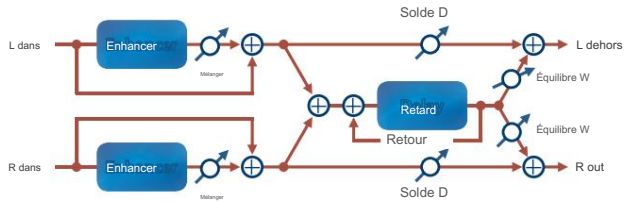
Machine Translated by Google

67 Enhancer 0 Flanger



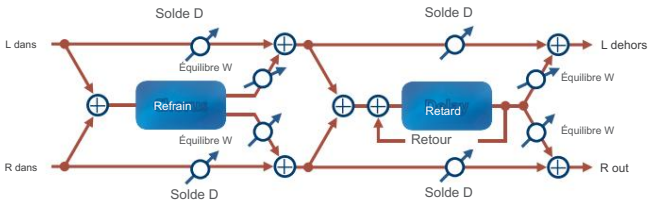
Paramètre	Évaluer	Explication
Enhancer Sens	0–127	Sensibilité de l'amplificateur
Mélange rehausseur	0–127	Niveau des harmoniques générés par l'enhancer
Flanger pré-retard	0,0–100 [ms]	Règle le temps de retard entre le son direct et le son du flanger.
Flanger Rate (commutateur de synchronisation) OFF, ON		S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Taux de flanger (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
Taux de flanger (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Profondeur de la bride	0–127	Profondeur de modulation
Retour de bride	-98–+98 [%]	Règle la proportion du son de flanger réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
Équilibre Flanger	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Ajuste la balance de volume entre le son envoyé par le flanger (W) et le son qui n'est pas envoyé par le flanger (D).
Niveau	0–127	Niveau de sortie

68 Enhancer 0 Retard



Paramètre	Évaluer	Explication
Enhancer Sens	0–127	Sensibilité de l'amplificateur
Mélange rehausseur	0–127	Niveau des harmoniques générés par l'enhancer
Temps de retard (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Temps de retard (msec)	1–2600 [ms]	Temps de retard entre le moment où le son original est entendu et le moment où le son retardé est entendu
Temps de retard (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Retarder la rétroaction	-98–+98 [%]	Ajuste la proportion du son retardé qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
Delay HF Damp	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, CONTOURNEMENT [Hz]	Ajuste la fréquence au-dessus de laquelle le son retardé réinjecté dans l'effet est filtré (BYPASS : pas de coupure).
Solde de retard	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Ajuste la balance de volume entre le son qui est envoyé via le retard (W) et le son qui n'est pas envoyé via le retard (D).
Niveau	0–127	Niveau de sortie

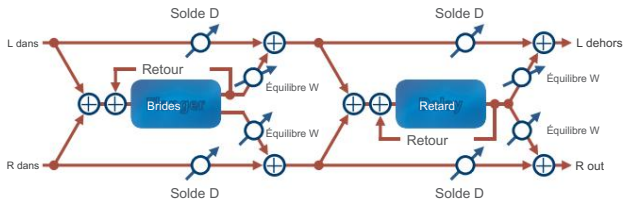
69 Refrain 0 Retard



Paramètre	Évaluer	Explication
Pré-délai de chœur	0,0–100 [ms]	Ajuste le temps de retard entre le son direct et le son de chorus.
Taux de chœur (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Taux de chœur (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
Taux de chœur (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Profondeur du chœur	0–127	Profondeur de modulation
Équilibre du chœur	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son direct (D) et le son de chorus (W)
Temps de retard (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &“HEURE” (p. 52)“HEURE” (p. 52)
Temps de retard (msec)	1–2600 [ms]	Temps de retard entre le moment où le son original est entendu et le moment où le son retardé est entendu
Temps de retard (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Retarder la rétroaction	-98–+98 [%]	Ajuste la proportion du son retardé qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
Delay HF Damp	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, CONTOURNEMENT [Hz]	Ajuste la fréquence au-dessus de laquelle le son retardé réinjecté dans l'effet est filtré (BYPASS : pas de coupure).
Solde de retard	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Ajuste la balance de volume entre le son qui est envoyé via le retard (W) et le son qui n'est pas envoyé via le retard (D).
Niveau	0–127	Niveau de sortie

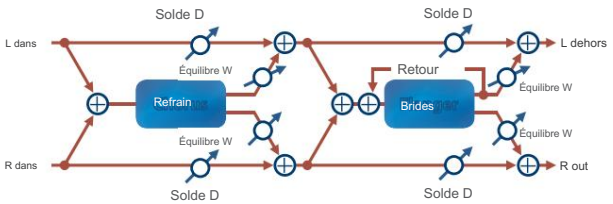
Machine Translated by Google

70 Brides 0 Délai



Paramètre	Évaluer	Explication
Flanger pré-retard	0,0–100 [ms]	Règle le temps de retard entre le son direct et le son du flanger.
Flanger Rate (commutateur de synchronisation) OFF, ON		S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Taux de flanger (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Fréquence de modulation
Taux de flanger (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Profondeur de la bride	0–127	Profondeur de modulation
Retour de bride	-98–+98 [%]	Règle la proportion du son de flanger réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
Équilibre Flanger	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son direct (D) et le son du flanger (W)
Temps de retard (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Temps de retard (msec)	1–2600 [ms]	Temps de retard entre le moment où le son original est entendu et le moment où le son retardé est entendu
Temps de retard (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Retarder la rétroaction	-98–+98 [%]	Ajuste la proportion du son retardé qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
Delay HF Damp	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, CONTOURNEMENT [Hz]	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son retardé réinjecté dans l'effet est filtré (BYPASS : pas de coupure).
Solde de retard	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Ajuste la balance de volume entre le son qui est envoyé via le retard (W) et le son qui n'est pas envoyé via le retard (D).
Niveau	0–127	Niveau de sortie

71 Chorus 0 Brides

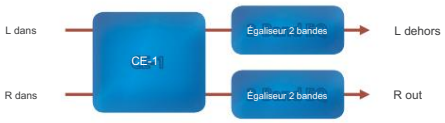


Paramètre	Évaluer	Explication
Pré-délai de chœur	0,0–100 [ms]	Ajuste le temps de retard entre le son direct et le son de chorus.
Taux de chœur (commutateur de synchronisation)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Taux de chœur (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Fréquence de modulation de l'effet chorus
Taux de chœur (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Profondeur du chœur	0–127	Profondeur de modulation de l'effet de chœur
Équilibre du chœur	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son direct (D) et le son de chorus (W)
Flanger pré-retard	0,0–100 [ms]	Règle le temps de retard entre le son direct et le son du flanger.
Flanger Rate (commutateur de synchronisation) OFF, ON		S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Taux de flanger (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Fréquence de modulation de l'effet flanger
Taux de flanger (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Profondeur de la bride	0–127	Profondeur de modulation de l'effet flanger
Retour de bride	-98–+98 [%]	Règle la proportion du son de flanger réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
Équilibre Flanger	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Ajuste la balance de volume entre le son envoyé par le flanger (W) et le son qui n'est pas envoyé par le flanger (D).
Niveau	0–127	Niveau de sortie

72 CE-1

Ceci modélise l'unité d'effet de chorus classique BOSS CE-1.

Il fournit un son de chorus avec une chaleur typiquement analogique.



Paramètre	Évaluer	Explication
Intensité	0–127	Profondeur du chœur
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Niveau	0–127	Niveau de sortie

Machine Translated by Google

73 SBF-325

Cet effet reproduit le flanger analogique SBF-325 de Roland.

Il propose trois types d'effet de flanger (qui ajoute une résonance métallique au son d'origine) et un effet de type chorus.



Paramètre	Évaluer	Explication
Mode		Types d'effet flanger
	FL1	Un flanger mono typique
	FL2	Un flanger stéréo qui préserve le positionnement stéréo du son d'origine
	FL3	Un flanger cross-mix qui produit un effet plus intense
	POUR	Un effet de chœur
Taux (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Fréquence (Hz)	0,02–5,00 [Hz]	Fréquence de modulation de l'effet flanger
Taux (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Profondeur	0–127	Profondeur de modulation de l'effet flanger
Manuel	0–127	Fréquence centrale à laquelle l'effet flanger est appliqué
Retour	0–127	Degré d'amplification de l'effet de flanger Si Mode est CHO, ce paramètre est ignoré.
Phase de mode CH-R	NORME, INV	Phase de la modulation du canal droit : Normalement, vous la laisserez sur Normal (NORM). Si vous spécifiez Inverted (INV), la modulation (mouvement vers le haut/vers le bas) du canal droit est inversée.
Phase CH-L		Phase lors du mixage du son de flanger avec le son d'origine NORM : phase normale INV : phase inverse
Phase CH-R		
Niveau	0–127	Niveau de sortie

74 SDD-320

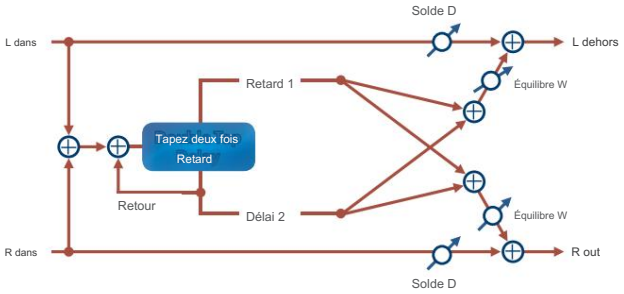
Ceci modélise le DIMENSION D de Roland (SDD-320).

Il fournit un son de chorus clair.



Paramètre	Évaluer	Explication
Mode	1, 2, 3, 4, 1+4, 2+4, 3+4	Change le mode.
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Niveau	0–127	Niveau de sortie

75 2Tap Pan Delay

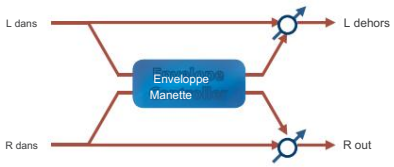


Paramètre	Évaluer	Explication
Temps de retard (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est activé, le délai se synchronise avec le tempo.
Temps de retard (msec)	1–2600 [ms]	Ajuste le temps de retard du son direct jusqu'à ce que le deuxième son retardé soit entendu.
Temps de retard (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Retarder la rétroaction	-98–+98 [%]	Ajuste la proportion du son retardé qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
Delay HF Damp	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, CONTOURNEMENT [Hz]	Ajuste la fréquence au-dessus de laquelle le son retardé réinjecté dans l'effet est filtré (BYPASS : pas de coupure).
Delay 1 Pan	L64–63R	Emplacement stéréo du délai 1
Delay 2 Pan	L64–63R	Emplacement stéréo du Delay 2
Delay 1 Niveau	0–127	Volume de retard 1
Delay 2 Niveau	0–127	Volume de retard 2
Gain faible	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme basse
Gain élevé	-15–+15 [dB]	Gain de la gamme haute
Solde	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Ajuste la balance de volume entre le son qui est envoyé via le retard (W) et le son qui n'est pas envoyé via le retard (D).
Niveau	0–127	Niveau de sortie

Machine Translated by Google

76 Transitoire

Cet effet vous permet de contrôler la manière dont le son attaque et décroît.



Paramètre	Évaluer	Explication
Attaque	-50–+50	Caractère de l'attaque. Des valeurs plus élevées rendent l'attaque plus agressive ; des valeurs plus basses rendent l'attaque plus douce.
Sortie	-50–+50	Caractère de la pourriture. Des valeurs plus élevées prolongent le son ; des valeurs inférieures provoquent une coupure rapide du son.
Gain de sortie	-24–+12 [dB]	Gain de sortie
Sens	FAIBLE, MOYEN, ÉLEVÉ	Rapidité avec laquelle l'attaque est détectée
Niveau	0–127	Niveau de sortie

77 Égaliseur médian

Cet effet permet aux signaux gauche/droit qui ont une phase similaire d'être réglés de manière différente par rapport aux signaux gauche/droit qui ont une phase différente.

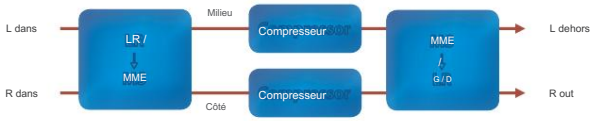


Paramètre	Évaluer	Explication
M Commutateur d'égalisation	ÉTEINT ALLUMÉ	Commute s'il faut appliquer un réglage tonal aux signaux d'entrée gauche/droite dont la phase est similaire (en phase).
M Gain d'entrée	-12.00–+12.00 [dB]	Volume des signaux d'entrée gauche/droite dont la phase est similaire (en phase)
M Basse fréquence	20, 25, 31, 40, 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400 [Hz]	Fréquence de la gamme basse
Gain faible M	-12.00–+12.00 [dB] Gain de la gamme basse	
M Mid1 Fréquence	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Fréquence du milieu de gamme 1
M Mid1 Gain	-12.00–+12.00 [dB]	Gain du milieu de gamme 1
M Milieu1 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de la plage médiane 1 Définissez une valeur plus élevée pour réduire la plage à affecter.
M Mid2 Fréquence	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Fréquence du milieu de gamme 2
M Mid2 Gain	-12.00–+12.00 [dB] Gain de la plage médiane 2	
M Moyen2 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de la plage médiane 2 Définissez une valeur plus élevée pour réduire la plage à affecter.
M Mid3 Fréquence	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Fréquence du milieu de gamme 3
M Mid3 Gain	-12.00–+12.00 [dB] Gain de la gamme moyenne 3	
M Milieu3 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de la plage médiane 3 Définissez une valeur plus élevée pour réduire la plage à affecter.
M Haute fréquence	2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12 500, 16 000 [Hz]	Fréquence de la gamme haute
Gain élevé M	-12.00–+12.00 [dB] Gain de la gamme haute	
S Commutateur d'égalisation	ÉTEINT ALLUMÉ	Commute s'il faut appliquer un réglage tonal aux signaux d'entrée gauche/droite dont la phase est éloignée (phase opposée).
Gain d'entrée	-12.00–+12.00 [dB]	Volume des signaux gauche/droite dont la phase est éloignée (phase opposée)
S Basse fréquence	20, 25, 31, 40, 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400 [Hz]	Fréquence de la gamme basse
Gain faible	-12.00–+12.00 [dB]	Gain de la gamme basse
S Mid1 Fréquence	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Fréquence du milieu de gamme 1
S Mid1 Gain	-12.00–+12.00 [dB] Gain de la plage médiane 1	
S Moyen1 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de la plage médiane 1 Définissez une valeur plus élevée pour réduire la plage à affecter.
S Mid2 Fréquence	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Fréquence du milieu de gamme 2
S Mid2 Gain	-12.00–+12.00 [dB] Gain de la plage médiane 2	
S Moyen2 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de la plage médiane 2 Définissez une valeur plus élevée pour réduire la plage à affecter.
S Mid3 Fréquence	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Fréquence du milieu de gamme 3
S Mid3 Gain	-12.00–+12.00 [dB] Gain de la gamme moyenne 3	
S Moyen3 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de la plage médiane 3 Définissez une valeur plus élevée pour réduire la plage à affecter.
Haute fréquence	2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12 500, 16 000 [Hz]	Fréquence de la gamme haute
Gain élevé	-12.00–+12.00 [dB] Gain de la gamme haute	
Niveau	0–127	Niveau de sortie

Machine Translated by Google

78 Compresseur intermédiaire

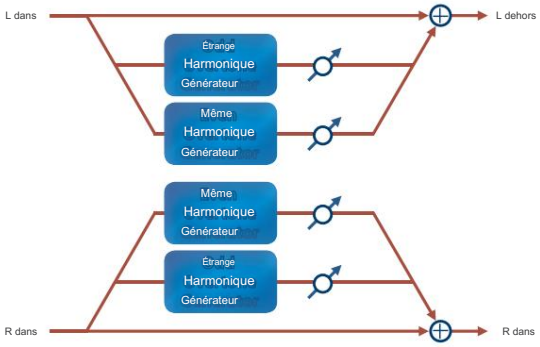
Cet effet permet aux signaux gauche/droit qui ont une phase similaire d'être ajustés à un sens de volume différent des signaux gauche/droit qui ont une phase différente.



Paramètre	Évaluer	Explication
Commutateur M Comp	ÉTEINT ALLUMÉ	Commute s'il faut ajuster le sens du volume pour les signaux d'entrée gauche/droite dont la phase est similaire (en phase).
M Attaque	0–124	Définit le temps à partir duquel l'entrée dépasse le seuil jusqu'à ce que le volume commence à être compressé
Version M	0–124	Ajuste le temps après que le volume du signal tombe en dessous du niveau seuil jusqu'à ce que la compression ne soit plus appliquée.
Seuil M	-60–0 [dB]	Ajuste le volume auquel la compression commence
M Genou	0–30 [dB]	Il s'agit d'une fonction qui lisse le début de la compression à partir de l'état non compressé ; il applique progressivement la compression en commençant avant SEUIL. Des valeurs plus élevées produisent une transition plus douce.
M Raison	1:1, 1.5:1, 2:1, 4:1, 16:1, INF:1	Ratio de compression
Gain après M	0–+18 [dB] -	Règle le gain de sortie.
Commutateur S Comp	ÉTEINT ALLUMÉ	Commute s'il faut ajuster le sens du volume pour les signaux d'entrée gauche/droite dont la phase est éloignée (phase opposée).
Attaque S	0–124	Définit le temps à partir duquel l'entrée dépasse le seuil jusqu'à ce que le volume commence à être compressé
Libération S	0–124	Ajuste le temps après que le volume du signal tombe en dessous du niveau seuil jusqu'à ce que la compression ne soit plus appliquée.
Seuil	-60–0 [dB]	Ajuste le volume auquel la compression commence
S Genou	0–30 [dB]	Il s'agit d'une fonction qui lisse le début de la compression à partir de l'état non compressé ; il applique progressivement la compression en commençant avant SEUIL. Des valeurs plus élevées produisent une transition plus douce.
Rapport S	1:1, 1.5:1, 2:1, 4:1, 16:1, INF:1	Ratio de compression
S post-gain	0–+18 [dB]	Règle le gain de sortie.
Niveau	0–127	Niveau de sortie

79 Ton Engraissement

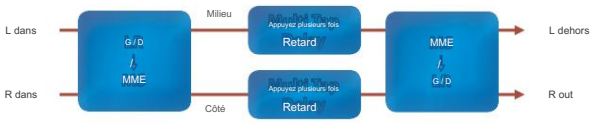
Cet effet applique une distorsion distinctive, ajoutant des harmoniques pour donner plus de profondeur au son.



Paramètre	Évaluer	Explication
Niveau impair	0–400 [%]	L'augmentation de la valeur ajoute des harmoniques d'ordre impair.
Même niveau	0–400 [%]	L'augmentation de la valeur ajoute des harmoniques d'ordre pair.
Niveau	0–127	Niveau de sortie

80 Mid-Side Delay

Cet effet applique différentes quantités de retard aux signaux gauche/droit de phase similaire et de phase différente.



Paramètre	Évaluer	Explication
Niveau de retard M	0–127	Volume de retard des signaux d'entrée gauche/droite dont la phase est similaire (en phase)
Mode de retard M	2 robinets, 3 robinets, 4 robinets	Divisions de retard pour les signaux d'entrée dont la phase gauche/droite est similaire (phase identique)
M Temps de retard (sync sw)	OFF, ON	S'il est activé, le délai se synchronise avec le tempo.
Temps de retard M (msec)	1–1300 [ms]	Ajuste le temps entre le son d'origine et l'apparition du son retardé.
Temps de retard M (note)	Note	& « Remarque » (p. 120)
M Retard 1 Retour -98–+98 [%]		Ajuste la proportion du son retardé qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
M HF Humide	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, CONTOURNEMENT [Hz]	Ajuste la fréquence au-dessus de laquelle le son retardé réinjecté dans l'effet est filtré (BYPASS : pas de coupure).
M Delay 1 Pan	L64–63R	Panoramique du premier son retardé
M Délai 2 Panoramique		Panoramique du deuxième son retardé
M Délai 3 Panoramique		Panoramique du troisième son retardé
M Délai 4 Panoramique		Panoramique du quatrième son retardé
S Niveau de retard	0–127	Volume de retard des signaux d'entrée gauche/droite dont la phase est éloignée (phase opposée)
Mode de retard S	2 robinets, 3 robinets, 4 robinets	Divisions de retard pour les signaux d'entrée dont la phase gauche/droite est éloignée (phase inversée)
S Temps de retard (sync sw)	OFF, ON	S'il est activé, le délai se synchronise avec le tempo.
Temps de retard S (msec)	1–1300 [ms]	Ajuste le temps entre le son d'origine et l'apparition du son retardé.
S Temps de retard (remarque)	Note	& « Remarque » (p. 120)

Machine Translated by Google

Paramètre	Évaluer	Explication
S Retard 1 Retour -98–+98 [%]		Ajuste la proportion du son retardé qui est réinjecté dans l'effet. Les réglages négatifs (-) inverseront la phase.
S HF Humide	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, CONTOURNEMENT [Hz]	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le son retardé réinjecté dans l'effet est filtré (BYPASS : pas de coupure).
S Retard 1 panoramique	L64–63R	Panoramique du premier son retardé
S Délai 2 Panoramique		Panoramique du deuxième son retardé
S Délai 3 Panoramique		Panoramique du troisième son retardé
S Délai 4 Panoramique		Panoramique du quatrième son retardé
Niveau	0–127	Niveau de sortie

81 RD EPampSim

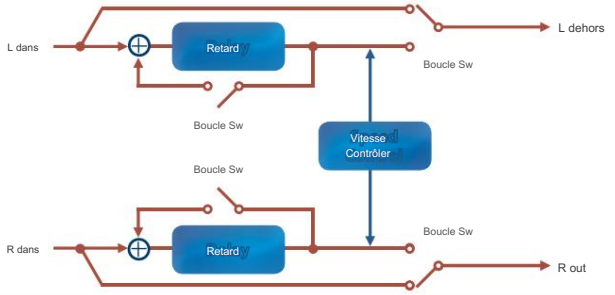
Cet effet a été développé pour la série RD SuperNatural E.Piano.



Paramètre	Évaluer	Explication
Basse	-50–+50	Quantité d'amplification/atténuation des basses fréquences
Tripler	-50–+50	Quantité d'amplification/coupure des hautes fréquences
Commutateur de trémolo	ÉTEINT ALLUMÉ	Trémolo activé/désactivé
Type de trémolo		Type d'effet de trémolo
	OLDCASE MONO	Un son de piano électrique standard du début des années 70 (mono)
	OLDCASE STÉRÉO	Un son de piano électrique standard du début des années 70 (stéréo)
	NOUVEAU CAS	Un son de piano électrique standard de la fin des années 70 et du début des années 80
	DYNO	Un piano électrique classique modifié
	WOWLY	Un piano électrique classique des années 60
Vitesse du trémolo (synchronisation sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Vitesse du trémolo (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Taux de l'effet de trémolo
Vitesse du trémolo (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Profondeur du trémolo	0–127	Profondeur de l'effet trémolo
Forme de trémolo	0–20	Règle la forme d'onde du trémolo.
Commutateur AMP	ÉTEINT ALLUMÉ	Active/désactive le haut-parleur et la distorsion
Type de haut-parleur	LIGNE, ANCIEN, NOUVEAU, WURLY, JUMEAU	Type d'enceinte Si LINE est sélectionné, le son ne sera pas envoyé via la simulation d'enceinte.
Lecteur OD	0–127	Degré de distorsion Modifie également le volume.
Niveau	0–127	Niveau de sortie

82 Boucleur DJFX

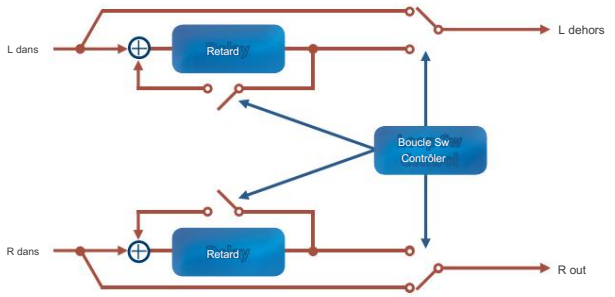
Boucle une courte partie du son d'entrée. Vous pouvez faire varier le sens de lecture et la vitesse de lecture du son d'entrée pour ajouter des effets de type platine.



Paramètre	Évaluer	Explication
Longueur	0–127	Spécifie la longueur de la boucle.
Vitesse	-1.00–+1.00	Spécifie le sens et la vitesse de lecture. - sens : Lecture inversée + sens : Lecture normale 0 : Arrêt de la lecture Plus la valeur s'éloigne de 0, plus la vitesse de lecture s'accélère.
Boucle Sw	ÉTEINT ALLUMÉ	Si vous l'activez alors que le son est entendu, le son à ce point sera mis en boucle. Désactivez-le pour annuler la boucle. * Si l'effet est rappelé avec cet ON, ce Le paramètre doit être désactivé puis rallumé pour que la boucle fonctionne.
Niveau	0–127	Niveau de sortie

Boucleur 83 BPM

Boucle une courte partie du son d'entrée. Cela peut automatiquement activer/désactiver la boucle en synchronisation avec le rythme.



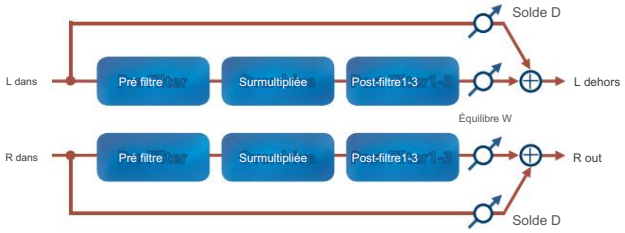
Paramètre	Évaluer	Explication
Longueur	0–127	Spécifie la longueur de la boucle.
Taux (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Fréquence Hz	0,05–10,00 [Hz]	Cycle auquel la boucle s'allume/s'éteint automatiquement
Remarque sur le taux	Note & « Remarque » (p. 120)	
Sur le calendrier	1–8	Spécifie le timing dans le cycle auquel la boucle démarre automatiquement (à quel pas des huit divisions de timing le son est-il entendu)
Sur la longueur	1–8	Spécifie la longueur à laquelle la boucle se termine automatiquement dans le cycle (le nombre de fois que la longueur 1/8 du son est entendue)
Mode "en boucle	ARRÊT, AUTO, MARCHE	Si c'est AUTO, la boucle s'active/se désactive automatiquement en synchronisation avec le rythme. * Si l'effet est rappelé avec cet ON, ce Le paramètre doit d'abord être réglé sur autre chose que ON pour que la boucle fonctionne.

Machine Translated by Google

Paramètre	Évaluer	Explication
Niveau	0–127	Niveau de sortie

84 Saturateur

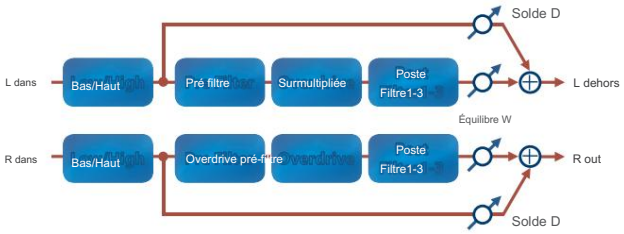
Cet effet combine overdrive et filtre.



Paramètre	Évaluer	Explication
Type de DrvPre1	À TRAVERS, LPF, HPF, LSV, HSV	Type de filtre qui précède le traitement de la distorsion THRU : aucun filtre n'est appliqué LPF : Un filtre qui laisse passer le son en dessous de la fréquence spécifiée HPF : Un filtre qui laisse passer le son au-dessus de la fréquence spécifiée LSV : un filtre qui amplifie/coupe le son en dessous de la fréquence spécifiée HSV : un filtre qui amplifie/coupe le son au-dessus de la fréquence spécifiée
DrvPre1 Fréquence 20–16000 [Hz]		Fréquence à laquelle le filtre de pré-distorsion fonctionne
Gain DrvPre1	-24.0–+24.0 [dB]	Pour les types LSV/HSV, la quantité d'amplification/coupure
Lecteur	0.0–+48.0 [dB]	Force de distorsion
Type DrvPost1	À TRAVERS, LPF, HPF, LSV, HSV	Type de filtre 1 qui suit le traitement de distorsion
DrvPost1 Fréquence 20–16000 [Hz]		Fréquence à laquelle le filtre de post-distorsion 1 fonctionne
Gain DrvPost1	-24.0–+24.0 [dB]	Pour les types LSV/HSV, la quantité d'amplification/coupure
Type DrvPost2	À TRAVERS, LPF, HPF, LSV, HSV	Type de filtre 2 qui suit le traitement de la distorsion
DrvPost2 Fréquence 20–16000 [Hz]		Fréquence à laquelle fonctionne le filtre de post-distorsion 2
Gain DrvPost2	-24.0–+24.0 [dB]	Pour les types LSV/HSV, la quantité d'amplification/coupure
Type DrvPost3	À TRAVERS, LPF, HPF, BPF, PKG	Type de filtre 3 qui suit le traitement de la distorsion THRU : aucun filtre n'est appliqué LPF : Un filtre qui laisse passer le son en dessous de la fréquence spécifiée HPF : Un filtre qui laisse passer le son au-dessus de la fréquence spécifiée BPF : un filtre qui ne laisse passer que la fréquence spécifiée PKG : un filtre qui amplifie/coupe la fréquence spécifiée
DrvPost3 Fréquence 20–16000 [Hz]		Fréquence à laquelle le filtre de post-distorsion 3 fonctionne
Gain DrvPost3	-24.0–+24.0 [dB]	Pour le type PKG, la quantité de boost/cut
DrvPost3 Q	0,5–16,0	Largeur de la plage de fréquence affectée par le filtre
Sens du maquillage	-60,0–0,0 [dB]	Ajustez cette valeur afin que le son ne soit pas rendu plus fort lorsque la distorsion est appliquée.
Gain DrvPost	-48.0–+12.0 [dB]	Gain suite au traitement de la distorsion
Conduire l'équilibre	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son sec (D) et le son d'effet (W)
Niveau	0–127	Niveau de sortie

85 Saturateur chaud

Il s'agit d'une variété de saturateurs, et se distingue par son son plus chaud.



Paramètre	Évaluer	Explication
EQ basse fréquence 20–16000 [Hz]		Filtre d'entrée (gamme basse) Amplifie/coupe le son en dessous de la fréquence spécifiée.
Égalisation à faible gain	-24–+24 [dB]	Quantité de boost/coupe
Pente élevée de l'égaliseur	THRU, -12dB, -24dB	Filtre d'entrée (gamme haute) Amplifie/coupe le son au-dessus de la fréquence spécifiée.
Égaliseur haute fréquence 20–16000 [Hz]		Quantité de boost/coupe
Type de DrvPre1	À TRAVERS, LPF, HPF, LSV, HSV	Types de filtre qui précède le traitement de la distorsion THRU : aucun filtre n'est appliqué LPF : Un filtre qui laisse passer le son en dessous de la fréquence spécifiée HPF : Un filtre qui laisse passer le son au-dessus de la fréquence spécifiée LSV : un filtre qui amplifie/coupe le son en dessous de la fréquence spécifiée HSV : un filtre qui amplifie/coupe le son au-dessus de la fréquence spécifiée
DrvPre1 Fréquence 20–16000 [Hz]		Fréquence à laquelle le filtre de pré-distorsion fonctionne
Gain DrvPre1	-24.0–+24.0 [dB]	Pour les types LSV/HSV, la quantité d'amplification/coupure
Lecteur	0.0–+48.0 [dB]	Force de distorsion
Type DrvPost1	À TRAVERS, LPF, HPF, LSV, HSV	Type de filtre 1 qui suit le traitement de distorsion
DrvPost1 Fréquence 20–16000 [Hz]		Fréquence à laquelle le filtre de post-distorsion 1 fonctionne
Gain DrvPost1	-24.0–+24.0 [dB]	Pour les types LSV/HSV, la quantité d'amplification/coupure
Type DrvPost2	À TRAVERS, LPF, HPF, LSV, HSV	Type de filtre 2 qui suit le traitement de la distorsion
DrvPost2 Fréquence 20–16000 [Hz]		Fréquence à laquelle fonctionne le filtre de post-distorsion 2
Gain DrvPost2	-24.0–+24.0 [dB]	Pour les types LSV/HSV, la quantité d'amplification/coupure
Type DrvPost3	À TRAVERS, LPF, HPF, LSV, HSV	Type de filtre 3 qui suit le traitement de la distorsion THRU : aucun filtre n'est appliqué LPF : Un filtre qui laisse passer le son en dessous de la fréquence spécifiée HPF : Un filtre qui laisse passer le son au-dessus de la fréquence spécifiée BPF : un filtre qui ne laisse passer que la fréquence spécifiée PKG : un filtre qui amplifie/coupe la fréquence spécifiée
DrvPost3 Fréquence 20–16000 [Hz]		Fréquence à laquelle le filtre de post-distorsion 3 fonctionne
Gain DrvPost3	-24.0–+24.0 [dB]	Pour le type PKG, la quantité de boost/cut
DrvPost3 Q	0,5–16,0	Largeur de la plage de fréquence affectée par le filtre
Sens du maquillage	-60,0–0,0 [dB]	Ajustez cette valeur afin que le son ne soit pas rendu plus fort lorsque la distorsion est appliquée.
Gain DrvPost	-48.0–+12.0 [dB]	Gain suite au traitement de la distorsion

Machine Translated by Google

Paramètre	Évaluer	Explication
Conduire l'équilibre	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son sec (D) et le son d'effet (W)
Niveau	0–127	Niveau de sortie

86 Fuzz

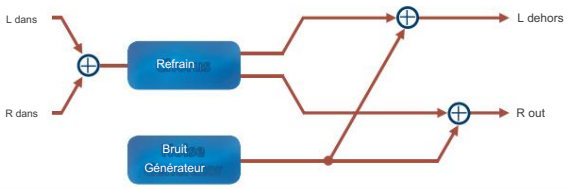
Ajoute des harmoniques et déforme intensément le son.



Paramètre	Évaluer	Explication
Lecteur	0–127	Ajuste la quantité de distorsion. Cela modifie également le volume.
Ton	0–127	Qualité sonore de l'effet Overdrive
Niveau	0–127	Niveau de sortie

87 JUNO-106 Chœur

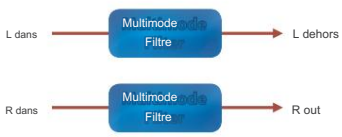
Modélise les effets de chœur du Roland JUNO-106.



Paramètre	Évaluer	Explication
Mode	I, II, I+II, JX I, JX II	Type de Chorus I+II : L'état dans lequel deux boutons sont enfoncés simultanément.
Niveau de bruit	0–127	Volume du bruit produit par le chorus
Solde	D100 : 0 W–D0 : 100 W	Balance de volume entre le son sec (D) et le son d'effet (W)
Niveau	0–127	Niveau de sortie

88 Filtre multimode

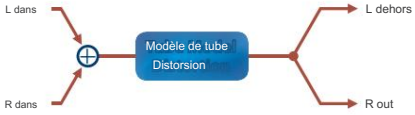
Il s'agit d'un filtre qui est ajusté pour une utilisation efficace dans une performance DJ.



Paramètre	Évaluer	Explication
Type de filtre	LPF/HPF, LPF, HPF, BPF	Type de filtre LPF/HPF : Le type de filtre est automatiquement commuté en fonction de la valeur du paramètre Filter Tone.
Tonalité du filtre	0–255	Fréquence à laquelle le filtre fonctionne
Couleur du filtre	0–255	Niveau de résonance du filtre Des valeurs plus élevées accentuent plus fortement la région de la fréquence de fonctionnement.
Pente du filtre	-12, -24, -36 [dB]	Niveau d'atténuation par octave -12 dB : doux -24 dB : raide -36 dB : extrêmement raide
Gain de filtre	0–+12 [dB]	Quantité de boost pour la sortie du filtre
Niveau	0–127	Niveau de sortie

89 Distorsion HMS

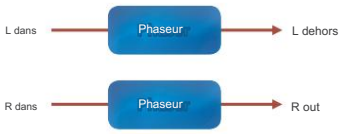
Il s'agit d'un effet de type distorsion qui modélise la section d'ampli à lampe d'un haut-parleur rotatif du passé.



Paramètre	Évaluer	Explication
Distorsion	0–127	Force de distorsion
Niveau	0–127	Niveau de sortie

90 Phaseur 100

Cela simule un phaser analogique du passé.



Paramètre	Évaluer	Explication
Taux (sync sw)	ÉTEINT ALLUMÉ	S'il est sur ON, la vitesse se synchronise avec le tempo du rythme. &« HEURE » (p. 52)
Fréquence (Hz)	0,05–10,00 [Hz]	Taux de modulation
Taux (note)	Note & « Remarque » (p. 120)	
Devoir	-50–50	Ajuste le rapport des vitesses auxquelles la modulation augmente ou diminue.
Min	0–100	Limite inférieure atteinte par la modulation
Max	0–100	Limite supérieure atteinte par modulation
Commutateur manuel	ÉTEINT ALLUMÉ	Applique la modulation en fonction de la valeur du paramètre Manual, plutôt que de moduler automatiquement.
Manuel	0–100	Fréquence centrale à laquelle le son est modulé
Résonance	0–66	Quantité de commentaires
Mélanger	0–127	Niveau du son déphasé
Niveau	0–127	Niveau de sortie

Machine Translated by Google

Note

	Triolet de soixante-quatrième notes		Soixante-quatrième note		Triolet de triples notes		Trente-deuxième note
	Triolet de doubles croches		Trente-deuxième pointée		Double croche		Triolet de croches
	Double croche pointée		Huitième note		Triolet de noires		Croche pointée
	Note du trimestre		Triolet de demi-notes		Noire pointée		Demi-note
	Triolet de notes entières		Blanche pointée		Note entière		Triolet à deux notes
	Ronde pointée		Double note				

Machine Translated by Google

Diagramme

