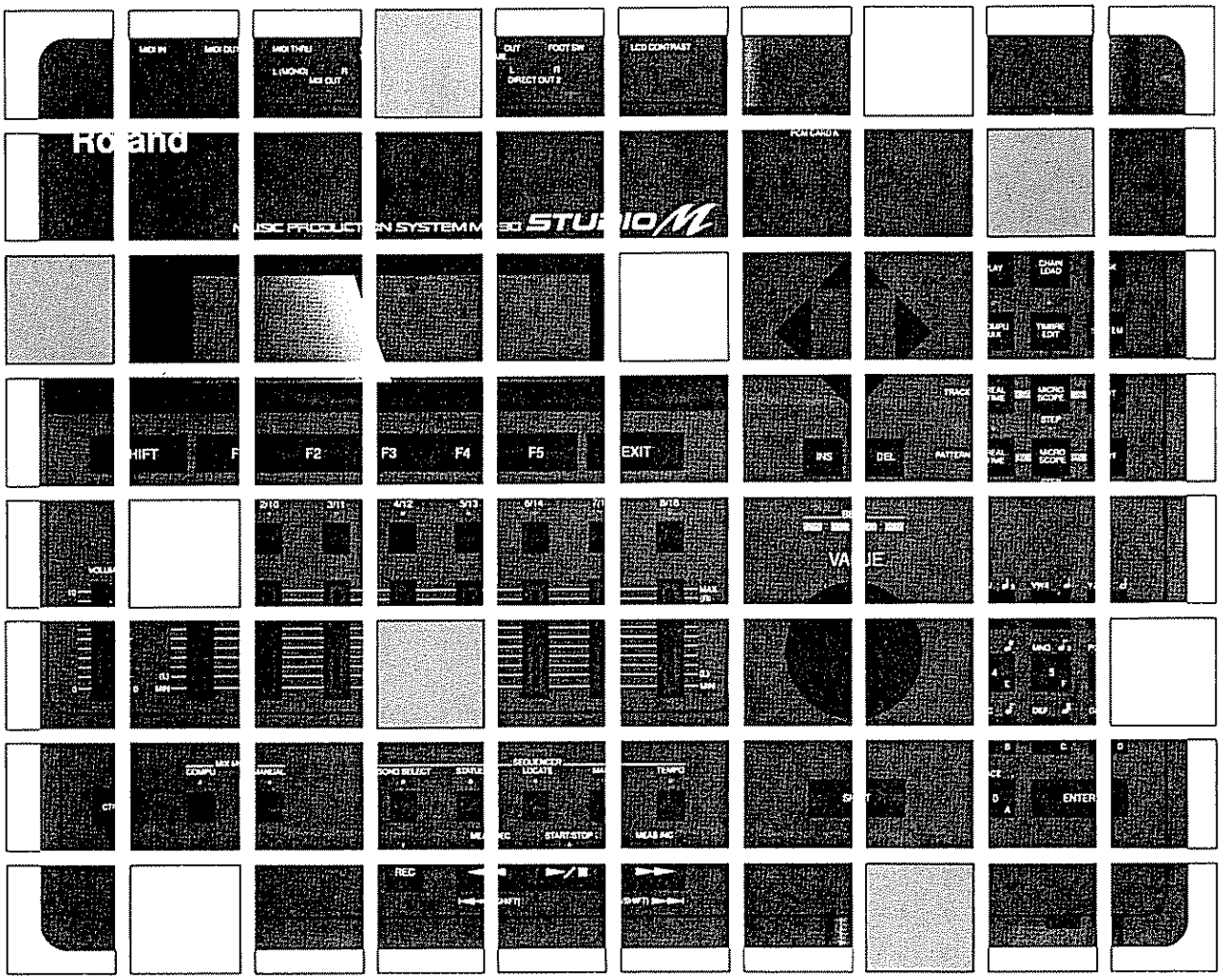
STUDIO M

MV-30

Explications rapides



Roland

Introduction

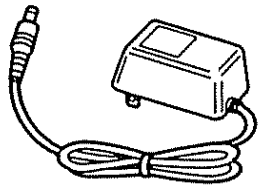
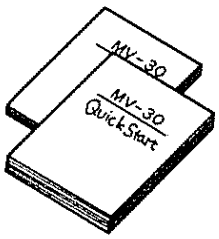
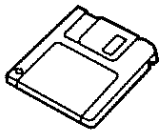
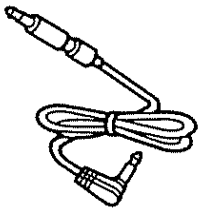
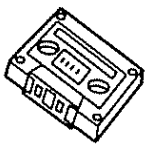
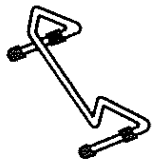
◆ ◆ ◆ ◆ ◆

Merci d'avoir choisi le système de production musicale MV-30 Studio-M de Roland.

Le MV-30 est un système complet de production musicale consistant en un séquenceur, une source sonore, un mixage assisté par ordinateur et une synchronisation avec magnétophone, toutes ces fonctions étant intégrées en une seule unité, simple d'utilisation.

Si vous employez le MV-30 pour la première fois, veuillez lire attentivement ce manuel d'explications rapides : il détaille les fonctions de base et les procédures d'utilisation de l'unité ainsi que le mode de création d'un morceau.

Assurez-vous que les objets suivants accompagnent bien votre MV-30.

 Adaptateur secteur (1)	 Explications rapides (1) Mode d'emploi (1)	 Disquette système/exemples
 Câble audio (1)	 Cassette audio (1)	 Support (1)

Copyright © Roland Corporation 1990
Toute reproduction non autorisée de ce manuel, en totalité ou en partie, est interdite.

Remarques importantes

1. Alimentation électrique

- Avant d'utiliser un adaptateur secteur, vérifiez que c'est bien celui fourni par le fabricant. L'emploi d'un autre adaptateur pourrait créer des dommages, mauvais fonctionnements, voire même des chocs électriques.
- Chaque fois que vous faites des connexions avec d'autres appareils, commencez d'abord par éteindre tout votre équipement. Cela évitera les mauvais fonctionnements et les dommages causés aux haut-parleurs.
- N'alimentez pas l'appareil depuis la même prise que celle servant à alimenter des appareils générateurs de distorsions (tels que des moteurs, variateurs de lumière).
- Veuillez utiliser un adaptateur secteur de voltage approprié (120, 220 ou 240) au courant de votre pays.
- Ne placez pas d'objets lourds sur l'adaptateur, ne marchez pas dessus, vous pourriez endommager le cordon d'alimentation.
- Chaque fois que vous déconnectez l'adaptateur secteur de la prise murale, saisissez-le toujours par la fiche et non par le cordon.
- Si l'appareil n'est pas utilisé pendant une longue période, débranchez l'adaptateur de la prise.

2. Emplacement

- Ne soumettez pas cette unité à des températures extrêmes (par ex. à l'exposition au soleil dans un véhicule fermé). Evitez de l'utiliser ou de le conserver dans des lieux humides ou sujets à de hauts niveaux de vibration.
- L'utilisation de cette unité près d'amplificateurs de puissance (ou d'autres appareils contenant de gros tranformateurs) peut générer une "ronflette".
- Observez les règles suivantes lors de l'utilisation du lecteur de disquette. Pour plus de détails, référez-vous à "Maniement des disquettes".
  - **Ne placez pas l'unité près d'appareils produisant un fort champ magnétique (par ex. des baffles).**
  - **Installez l'unité sur une surface plane et solide.**
  - **Ne déplacez pas l'unité et ne la soumettez pas à des vibrations pendant son fonctionnement.**
- N'exposez pas cette unité à des températures extrêmes (par ex. au soleil dans un véhicule fermé, car il pourrait s'en suivre déformation ou décoloration), et ne l'installez pas près d'appareils générant de la chaleur.
- Installez l'appareil sur une surface plane et solide à l'abri de toute vibration. Si vous devez incliner l'appareil, assurez-vous que l'angle créé reste dans la limite acceptable (avec support: 27 degrés vers le haut et 13 degrés vers le bas; sans support: 20 degrés vers le haut et 20 degrés vers le bas).
- Evitez d'employer le lecteur dans des milieux très humides (par ex. en cas de condensation). De hauts niveaux de moisissures peuvent affecter le fonctionnement du lecteur et/ou endommager les disquettes. Quand l'appareil a été transporté, laissez-le revenir à la température de la salle avant de le ré-utiliser.
- Pour insérer une disquette, poussez-la fermement dans le lecteur. Pour la retirer, pressez fermement le bouton d'éjection. N'employez pas de force excessive pour retirer une disquette logée dans le lecteur.
- Ne retirez jamais une disquette du lecteur quand celui-ci fonctionne; des dommages en résulteraient, pour le lecteur et la disquette.
- Avant la mise sous et hors tension, retirez toujours toute disquette du lecteur.

3. Maintenance

- Pour le nettoyage quotidien, essuyez l'appareil avec un chiffon sec et doux, à la rigueur légèrement humide. Pour ôter les taches rebelles, utilisez un détergent neutre et doux. Ensuite n'oubliez pas d'essuyer avec un chiffon doux.
- N'utilisez jamais d'essence, de diluant, d'alcool ou d'agents similaires pour éviter le risque de décoloration et de déformation.

4. Autres précautions

- Protégez l'appareil des chocs violents.
- Ne laissez aucun objet étranger ou liquide pénétrer dans l'appareil. Si c'était le cas, cessez immédiatement toute utilisation et contactez un service de maintenance qualifié.
- Un petit bruit sera émis par l'afficheur, cela ne doit pas être considéré comme anormal.
- Chaque fois que vous notez un mauvais fonctionnement ou suspectez un dommage, cessez immédiatement d'utiliser l'appareil. Contactez un service de maintenance qualifié.

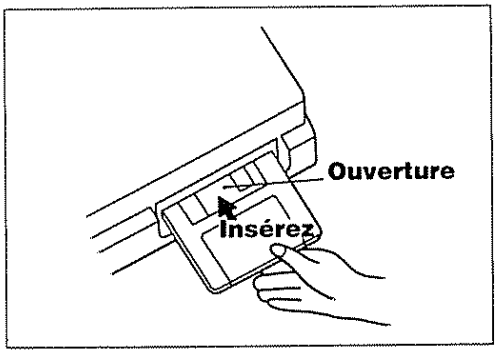
Maniement des disquettes

Le MV-30 utilise des disquettes 3,5" 2DD (Double face, Double densité, double piste) pour stocker le programme système, les morceaux que vous créez et les paramètres de sons.

1. Insertion d'une disquette

L'étiquette de la disquette étant tournée vers le haut et l'ouverture en métal loin de vous, maintenez la disquette horizontalement et insérez-la doucement dans le lecteur de disquette jusqu'à ce que vous entendiez un clic confirmant sa mise en place.

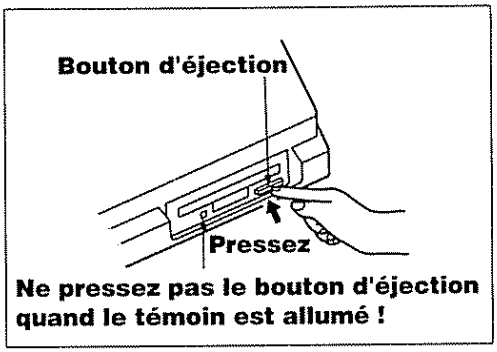
*** Veillez à bien insérer totalement la disquette.**



2. Ejection d'une disquette

Pressez le bouton d'éjection du lecteur de disquette et la disquette sortira automatiquement.

*** Si la disquette reste enfoncée, ne forcez pas pour la retirer.**

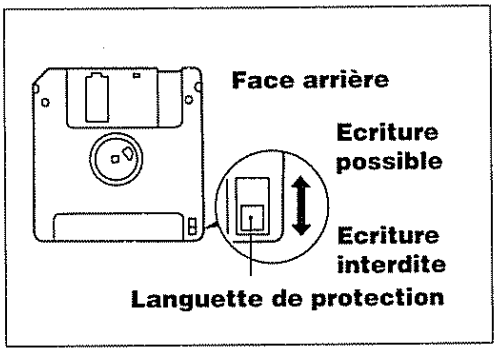


3. Protection contre l'écriture

Les disquettes ont une languette de protection contre l'écriture qui évite l'effacement accidentel de données.

Pour interdire l'écriture (pour protéger la disquette)
Placez la languette de protection à l'extérieur (position PROTECT).

Pour permettre l'écriture (pour écrire des données)
Déplacez la languette de protection vers l'intérieur (position WRITE).



4. Maniement des disquettes

Les disquettes contiennent un disque plastique recouvert de particules magnétiques. Observez les précautions suivantes lorsque vous maniez les disquettes :

- **Ne touchez jamais la surface magnétique d'une disquette (n'ouvrez pas la languette métallique).**
- **N'utilisez pas la disquette dans des emplacements poussiéreux.**
- **Ne soumettez pas vos disquettes à des températures extrêmes (par exemple à l'exposition directe au soleil dans un véhicule fermé). La plage de température recommandée va de 10 à 50°C.**
- **N'exposez pas vos disquettes à de forts champs magnétiques comme celui créé par un haut-parleur.**

N'ôtez jamais une disquette du lecteur de disquette lorsque celui-ci fonctionne (lorsque sa diode est allumée); agir ainsi pourrait endommager à la fois la disquette et le lecteur.
Retirez toute disquette du lecteur avant d'allumer ou d'éteindre l'appareil.
Toutes les données importantes doivent être sauvegardées sur des disquettes copies. Ceci vous fournira un exemplaire de sauvegarde de vos données si jamais les disquettes originales sont perdues ou endommagées.
Fixez fermement les étiquettes de disquettes. Si jamais l'étiquette venait à se détacher alors que la disquette est dans le lecteur, il pourrait être difficile d'ôter la disquette.

Table des matières

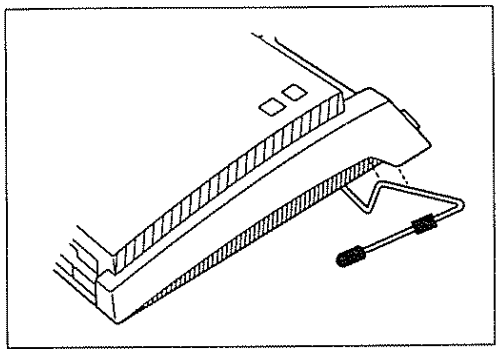
Introduction	3
Remarques importantes	4
Maniement des disquettes	5
1. Mise en place et connexions	7
2. Démarrage du système	9
3. Copie de la disquette système	11
4. Reproduction des démonstrations	12
5. Procédure de création d'un morceau	18
6. Enregistrement d'un morceau	19
7. Enregistrement en temps réel	
1. Enregistrement d'une piste en temps réel	20
2. Enregistrement d'un pattern en temps réel	25
3. Visualisation des données	31
8. Enregistrement en pas à pas	
1. Enregistrement d'une piste en pas à pas	32
2. Enregistrement d'un pattern en pas à pas	37
9. Enregistrement des volumes avec mixage informatisé	38
10. La touche finale à apporter	40
11. Sauvegarde des données	41
12. Extinction de l'appareil	43

1. Mise en place et connexions

Avant de mettre en place et de connecter le MV-30, éteignez tous vos appareils.

Mise en place

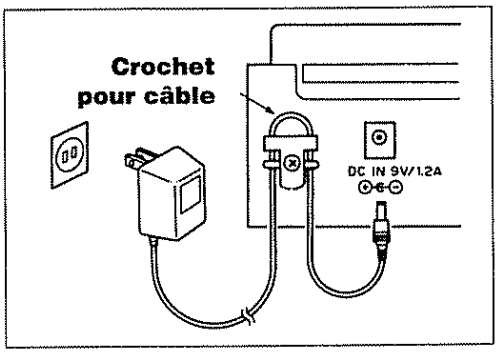
Placez le MV-30 sur son stand.



Connexion de l'adaptateur secteur

Connectez l'adaptateur secteur fourni à l'arrière du MV-30, et à l'autre extrémité à une prise murale.

* **En bouclant le câble de l'adaptateur secteur autour du crochet prévu à cet effet, vous pouvez éviter l'arrachement accidentel de la prise reliant l'adaptateur au MV-30.**



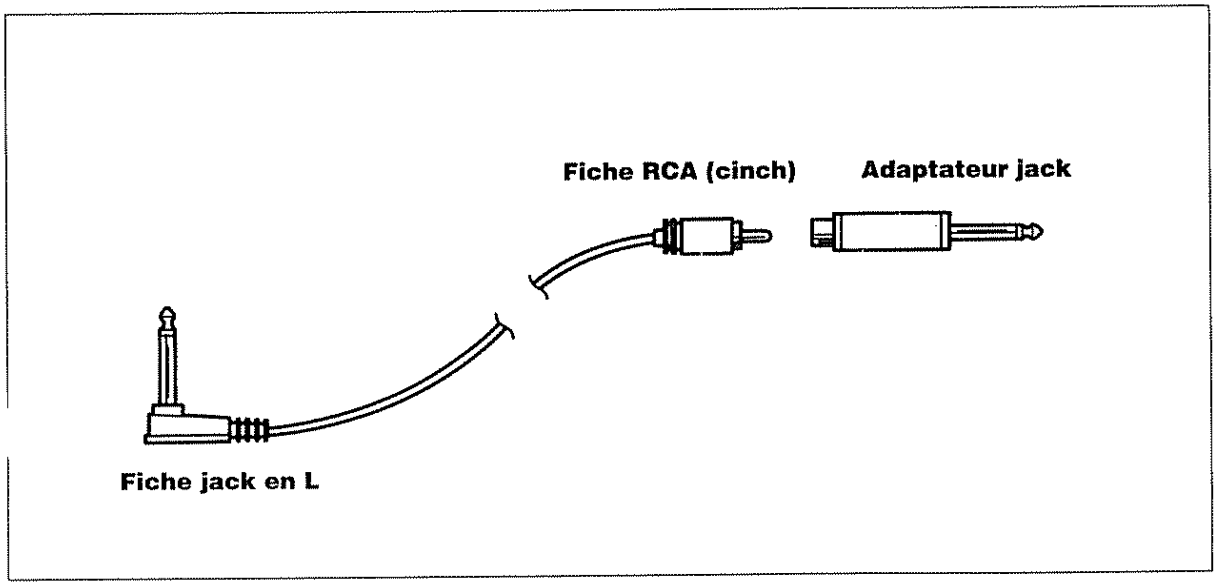
Sortie audio

Normalement, vous connecterez les prises MIX OUT du MV-30 à un système amplicateur / haut-parleur.

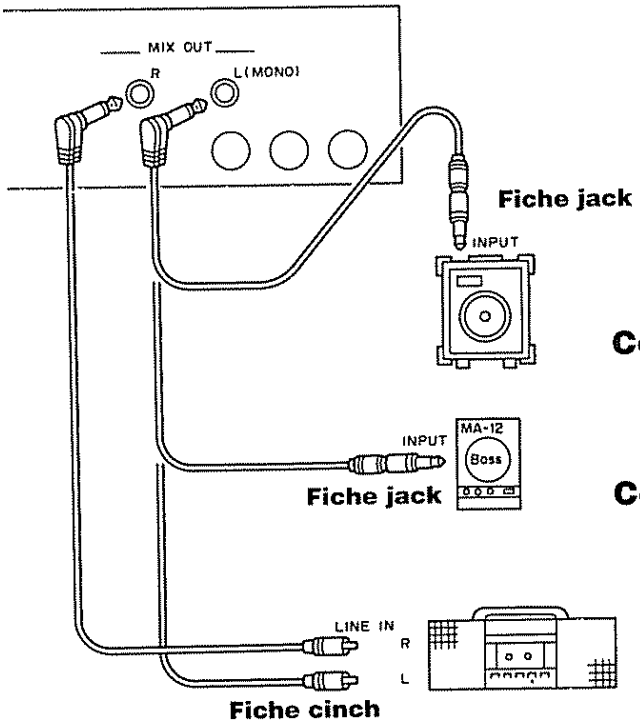
* **Si vous désirez travailler en mono, utilisez uniquement la prise L (MONO).**

* **Si vous désirez traiter le son à l'aide d'unités d'effets externes, utilisez les prises DIRECT OUT (voir page 3–31 dans le mode d'emploi).**

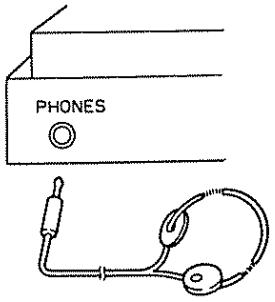
* **Le câble audio fourni dispose à la fois d'une prise RCA et d'un adaptateur jack.**



<Face arrière>



<Face avant>

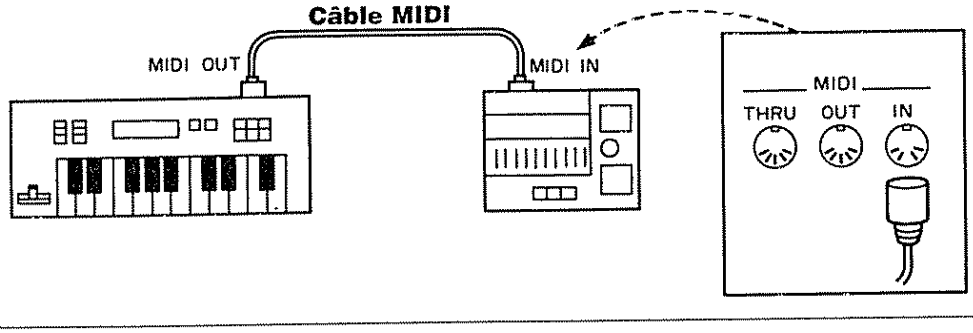


En utilisation avec des écouteurs

*** Employez un casque stéréo d'impédance 8 – 150 ohms.**
*** Le son sera produit par les sorties, même avec le casque.**

Connexion d'un clavier MIDI

Connectez votre clavier MIDI au MV-30 lorsque vous enregistrez ou faites jouer des séquences (RPS).



2. Démarrage du système

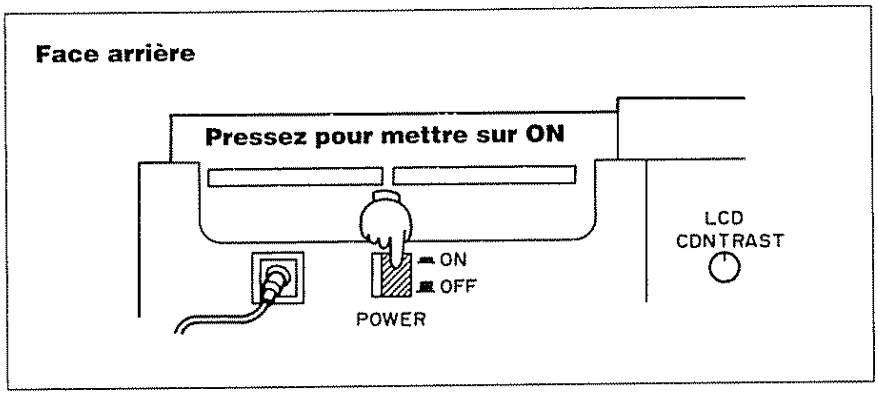
Après que le MV-30 ait été mis sous tension, il chargera son programme système depuis la disquette système fournie avant de pouvoir fonctionner. Ceci est appelé «démarrage du système».

Procédure

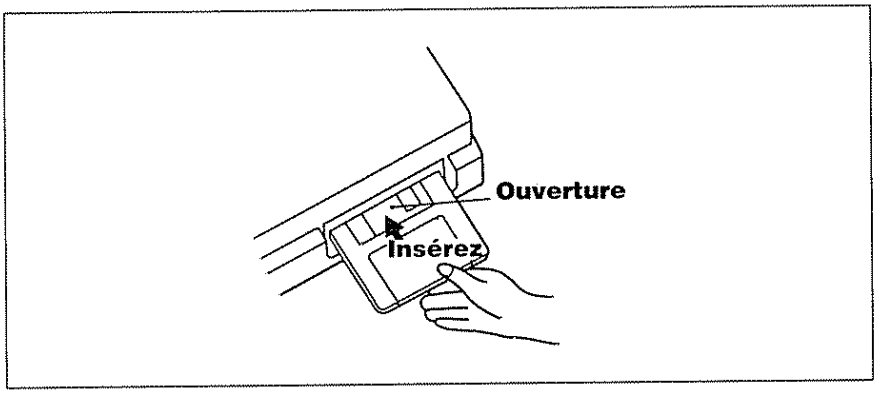
① Avant de mettre l'appareil sous tension, vérifiez les points suivants :

- Toutes les connexions ont-elles été faites correctement ?
- Le lecteur de disquette est-il vide ?
- Tous les niveaux de volume de tous les amplicateurs sont-ils baissés ?

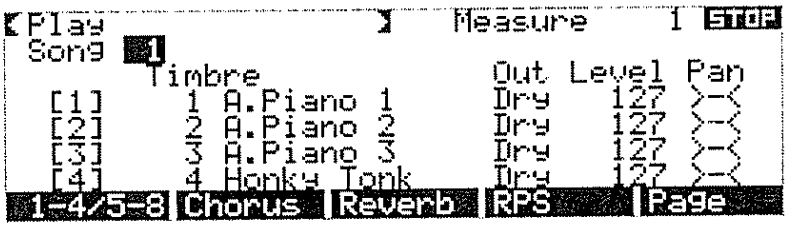
② Mettez le MV-30 sous tension.



③ Insérez la disquette système dans le lecteur de disquette jusqu'à ce que vous entendiez son clic de mise en place. Assurez-vous que la disquette est correctement orientée.



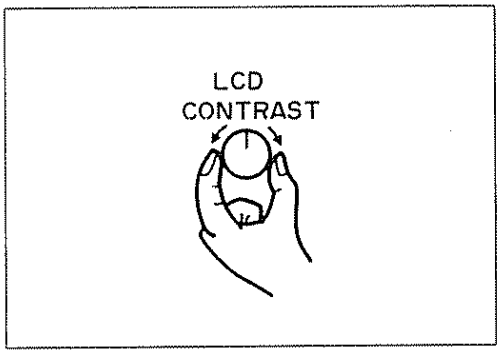
Le programme système sera automatiquement chargé. Lorsque le démarrage est terminé, l'affichage suivant apparait.



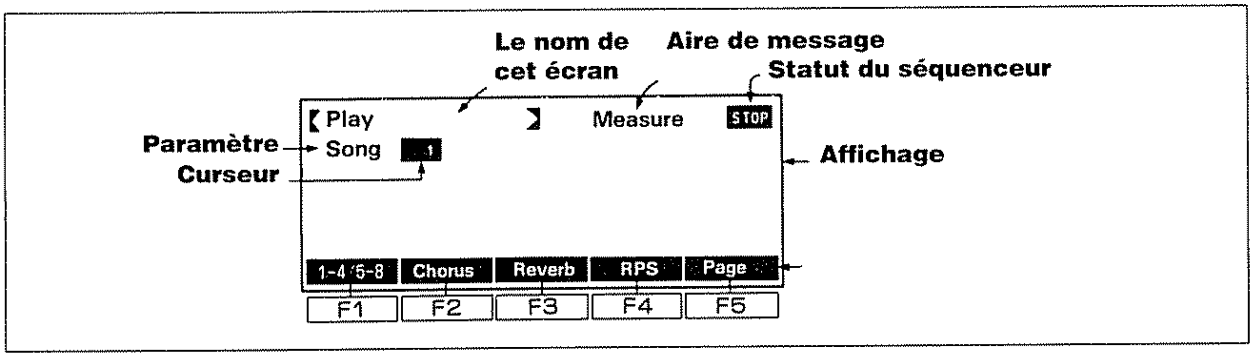
④ Allumez les autres appareils connectés au MV-30.

Réglage du contraste de l'afficheur

Si nécessaire, utilisez le bouton LCD CONTRAST (situé en face arrière) pour régler le contraste de l'afficheur.

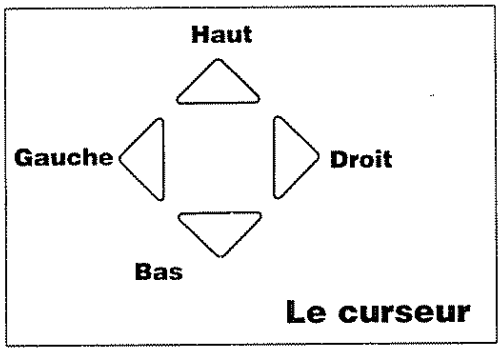


A propos de l'affichage



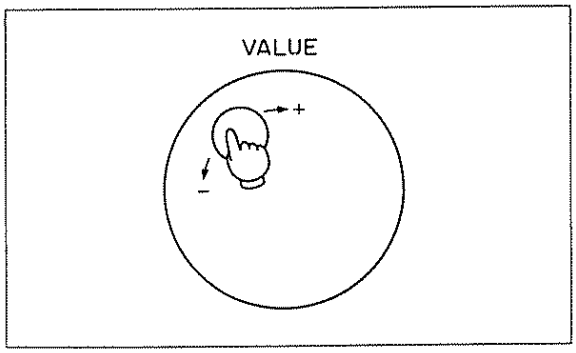
Déplacement du curseur

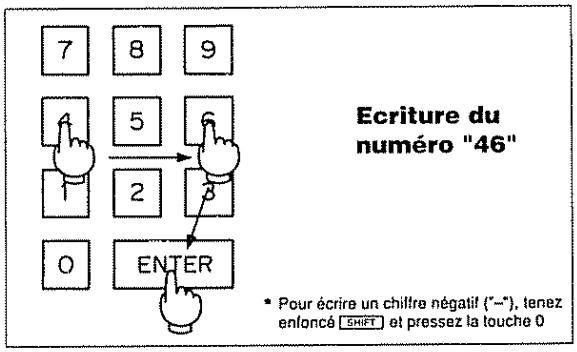
Utilisez les touches de curseur pour déplacer celui-ci (le curseur est la zone éclairée ou affichée en négatif à l'écran).



Programmation des valeurs

(Cette procédure est utilisée pour changer les valeurs de paramètre et sélectionner des timbres). Sélectionnez le paramètre que vous désirez modifier.
Pour modifier une valeur, vous pouvez tourner la molette VALUE ou utiliser les touches numériques.





Lorsque vous pressez [4] → [6] → [ENTER]. par exemple, le numéro "46" est programmé.
(Une fois un numéro programmé, vous devez presser [ENTER] pour entériner ce choix).

3. Copie de la disquette système

Les disquettes peuvent être endommagées ou éventuellement être usées après un usage intensif et de par ce fait devenir illisibles.

La disquette système étant fondamentale pour l'utilisation du MV-30, faites-en une ou deux copies. Utilisez une copie pour l'usage quotidien et gardez la disquette système originale dans un endroit sûr.

*** Veuillez utiliser une disquette de type 2 DD (3,5" double face, double densité, double piste) telles que les Roland MF2DD. Sachez que toutes les données préalablement stockées sur cette disquette seront effacées.**
*** Vous pouvez utiliser cette même procédure de copie pour dupliquer d'autres disquettes de MV-30.**
*** Si vous désirez copier une disquette après avoir créé un morceau se situant dans la mémoire interne, sachez que la procédure de copie effacera les données de la mémoire interne.**
*** Ne retirez pas la disquette du lecteur tant que l'afficheur n'indique pas «Insert Destination Disk / Insert Destination Disk».**

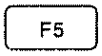
Procédure

① Insérez la disquette système avec sa languette de protection en position PROTECT (disquette source) dans le lecteur de disquette et pressez la touche [DISK].



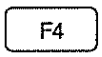
② Pressez la touche [F5] (Page).

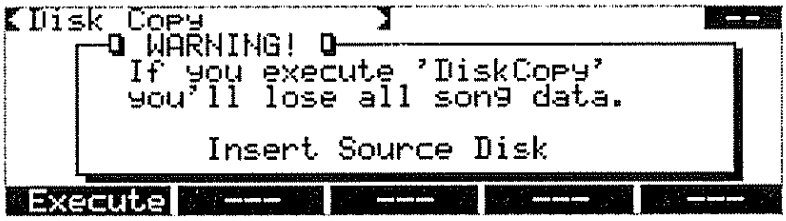
Le menu changera



③ Pressez la touche [F4] (Disk Copy).

L'affichage de copie de disquette et d'alerte apparaît.





④ Pressez la touche [F1] (Execute).



Le MV-30 commencera à lire toutes les données de la disquette.

⑤ Lorsque l'afficheur indique «Insert Destination Disk», ôtez la disquette système, insérez la disquette destination de la copie avec sa languette de protection en position WRITE, et pressez la touche [F1] (Execute).



Une fois que la disquette a été formatée pour pouvoir être employée avec le MV-30, le programme système est écrit sur celle-ci.

⑥ Lorsque l'afficheur indique «Insert Source Disk», ôtez la disquette et insérez à nouveau la disquette source de la copie (la disquette système).

⑦ Répétez les étapes 4, 5 et 6 (échange de disquettes) jusqu'à ce que l'afficheur indique «Complete», signifiant par cela que la procédure de copie de disquette a été terminée. Notez que cette procédure peut prendre plusieurs minutes.

⑧ Pressez [PLAY] pour retourner à l'affichage du début.

4. Reproduction des démonstrations

La disquette système contient plusieurs morceaux de démonstrations. Voici comment les charger et les faire jouer.

1. Chargement des morceaux de démonstration

Procédure

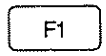
① Assurez-vous que la disquette système (ou plus préférablement une copie) est insérée dans le lecteur de disquette.

② Pressez la touche [DISK].

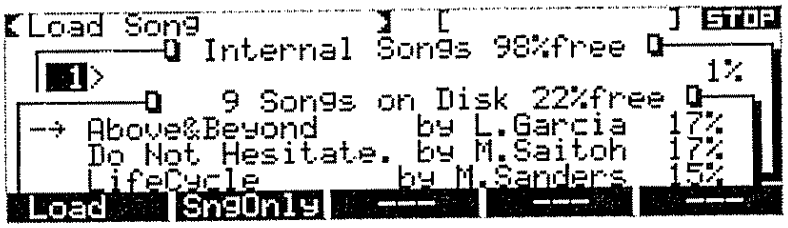


Le menu Disk (1) apparaîtra.

③ Pressez la touche [F1] (Load Song).

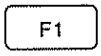


L'affichage Load Song apparaîtra. Sélectionnez le morceau que vous désirez charger et le numéro de morceau dans lequel il devra être chargé.



Dans cet exemple, nous chargerons le morceau «Above & Beyond» en tant que premier morceau. L'afficheur devra indiquer le morceau numéro 1 comme destination de chargement et le nom «Above & Beyond» comme morceau à charger. Nous pouvons maintenant exécuter la procédure de chargement.

④ Pressez la touche [F1] (Load).



L'afficheur indiquera «Now Loading!», puis brièvement «Complete».

Le morceau «Above & Beyond» a maintenant été chargé dans le morceau numéro 1 et les réglages de la source sonore (les données de timbre) accompagnant ce morceau ont également été chargés.

2. Reproduction du morceau de démonstration

Vous pouvez faire jouer le morceau depuis tous les types d'affichage, mais dans cet exemple, nous sélectionnerons l'affichage de mixage assisté par ordinateur (COMPUMIX) pour la reproduction. Ecoutez la reproduction tout en visualisant les mouvements des curseurs à l'écran.

Procédure

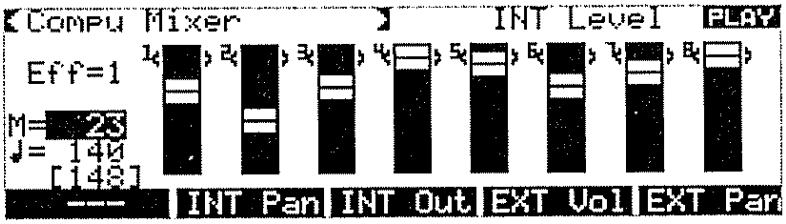


① Pressez la touche de mode [COMPUMIX] (en haut à droite de la façade).

START/STOP



② Pressez la touche [▶/■]. La reproduction commencera.



③ Utilisez la commande de volume pour régler le volume général.

La partie supérieure droite de l'affichage indiquera PLAY durant la reproduction et STOP lorsque celle-ci est arrêtée ou terminée.

START/STOP

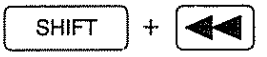


④ Pour stopper la reproduction, pressez la touche [▶/■] à nouveau.

L'affichage «M=» indique la position actuelle dans le morceau (numéro de mesure). Lorsque la position en cours de jeu dépasse le début d'une mesure, l'affichage M= augmente d'une unité (par exemple, «M=1+, M=2, M=3+...).

Pour retourner au début du morceau

MEAS DEC



Pour retourner au début du morceau, maintenez enfoncée la touche [SHIFT] et pressez la touche [◀◀].

Pour revenir en arrière

MEAS DEC



Chaque fois que vous pressez la touche [◀◀], l'affichage M= descend d'une mesure. Si vous pressez et maintenez enfoncée cette touche, les numéros de mesure défileront de façon continue.

Pour avancer de façon rapide

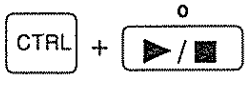
MEAS INC



Chaque fois que vous pressez la touche [▶▶], l'affichage M= avance d'une mesure. Si vous pressez et maintenez enfoncée cette touche, les numéros de mesure changeront de façon continue.

Reproduction depuis le milieu d'un morceau

START/STOP



Sélectionnez le point du morceau depuis lequel vous désirez faire reprendre la reproduction (touche [◀◀], touche [▶▶]). Maintenez enfoncée la touche [CTRL] et pressez la touche [▶/■]. L'afficheur indiquera «MIDI Update». Quand l'affichage «MIDI Update» disparaît, pressez la touche [▶/■] pour commencer la reproduction.

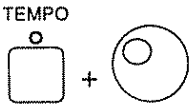
START/STOP



*** La fonction MIDI Update vous permet d'être sûr que la source sonore répondra correctement aux données de morceau quel que soit le point depuis lequel vous reprenez la reproduction.**

Pour modifier le tempo (durant la reproduction)

Pour changer le tempo de reproduction, maintenez enfoncée la touche [TEMPO] et tournez la molette [VALUE].



Utilisation des curseurs pour régler le volume de chaque piste

Dans le morceau de démonstration, les mouvements des curseurs sont enregistrés dans la piste de mixage. Le volume de chaque piste est ainsi commandé par ces données aussi, même si vous déplacez manuellement les curseurs de la façade, ils n'affecteront pas le volume. Vous devez accomplir l'une des procédures suivantes avant de pouvoir prendre le contrôle de ces curseurs.

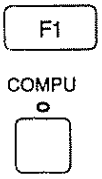
Pour commander manuellement une piste unique

① Si les mots «INT Level» ne sont pas affichés dans la zone de message, pressez la touche [F1].

② Pressez la touche [COMPU].

③ Pressez la touche de piste correspondant à la piste que vous désirez piloter (sa diode s'éteindra).

④ Déplacez son curseur pour piloter le volume.

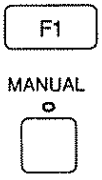


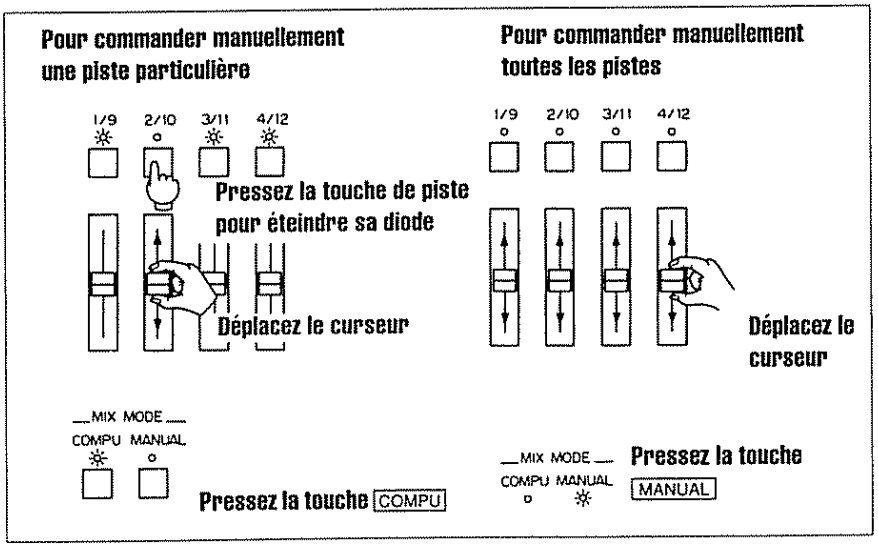
Pour commander manuellement toutes les pistes

① Si les mots «INT Level» ne sont pas affichés dans la zone de message, pressez la touche [F1].

② Pressez la touche [COMPU].

③ Utilisez les curseurs pour contrôler les niveaux de volume de toutes les pistes.





3. Reproduction du second morceau

Ensuite, nous chargeront et feront reproduire le deuxième morceau de démonstration.

Procédure

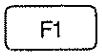
① Assurez-vous que la disquette système est insérée dans le lecteur de disquette.

② Pressez la touche [DISK].



Le menu Disk (1) apparaitra.

③ Pressez la touche [F1] (LD Song).



L'affichage de chargement de morceau (Load Song) apparaitra. Sélectionnez le morceau que vous désirez charger ainsi que le numéro de morceau dans lequel vous désirez le charger.

Dans cet exemple, nous chargerons le morceau «Papa John» comme second morceau.

④ Pressez la touche [▲].



Le curseur se déplacera sur [ ], pour sélectionner le numéro de morceau servant de destination au chargement.

⑤ Tournez la molette VALUE pour que l'afficheur indique [2]



Le morceau numéro 2 est maintenant sélectionné comme destination de chargement.

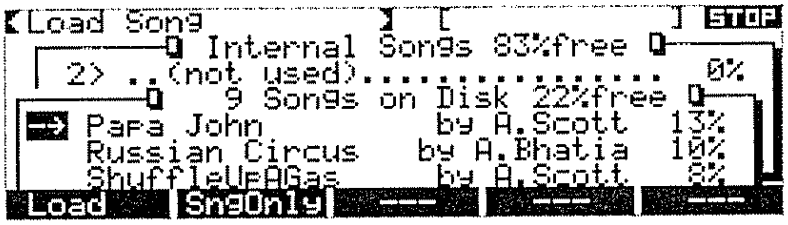
⑥ Pressez la touche [▼].



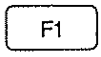
Le curseur se déplacera jusqu'à la zone de sélection de morceau.

⑦ Tournez la molette VALUE jusqu'à ce que soit affiché «Papa John» en face de la flèche.





⑧ Pressez la touche [F1] (Load).



L'afficheur indiquera «Now Loading !», puis brièvement «Complete».

Le morceau «Papa John» a maintenant été chargé dans le morceau numéro 2 et les réglages de source sonore (les données de timbre) pour reproduire ce morceau ont également été chargés. Les préparations ont automatiquement été faites pour reproduire le morceau numéro 2.

⑨ Faites reproduire le morceau numéro 2 de la même façon que vous l'avez fait pour le morceau 1.

*** De cette façon, vous pouvez charger jusqu'à 20 morceaux dans le MV-30, mais le nombre total de notes consommées par tous les morceaux ne doit pas dépasser approximativement 50.000 notes. Si vous essayez de charger un morceau qui ne peut tenir dans la mémoire, le chargement sera interrompu.**

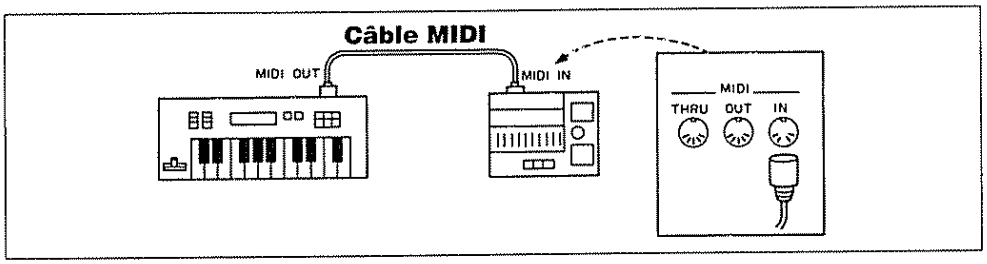
4. Comment écouter le morceau de démonstration du RPS (Realtime Phrase Sequence ou "séquence de phrases en temps réel")

Le RPS (Realtime Phrase Sequence) fait jouer des motifs en temps réel suite à la réception de messages de note à la prise MIDI IN. En jouant juste une simple note sur votre clavier MIDI, ou en frappant sur un pas MIDI, vous pouvez faire jouer toute une phrase. Jusqu'à 20 notes peuvent être assignées pour l'appel de phrases différentes.

La disquette fournie fournie avec votre appareil contient un morceau de démonstration de cette fonction. Voici comment l'écouter.

Procédure

① Assurez-vous que votre clavier MIDI est correctement connecté.



② Réglez le canal de transmission de votre clavier sur 1.

③ Référez-vous aux étapes ① - ⑧ de «Reproduction du second morceau» en page 15 et chargez «MV-30 RPS Demo» en morceau numéro 2.

④ Pressez la touche [PLAY]. La page Play apparaîtra.



⑤ Pressez la touche [F4] (RPS). La page Realtime Phrase Seq apparaîtra.

⑥ Pressez la touche [▶/■]. La démonstration commencera à être reproduite. Utilisez le curseur de volume général pour régler le volume.



⑦ Pressez le *do* de la deuxième octave (C2) sur votre clavier MIDI (la touche située deux octaves en dessous du *do* médian). Une phrase sera appelée et jouée.

Pressez les touches situées au dessus de cette note et écoutez les phrases reproduites par chaque touche.

⑧ Pour stopper la reproduction, pressez la touche [▶/■].



*** Si vous utilisez des pads MIDI au lieu d'un clavier MIDI, réglez le canal MIDI de transmission sur 1 et les numéros de note de chaque pad sur do2, ré2, mi2, fa2,... De plus, dans la page Realtime Phrase Seq, modifiez tous les réglages de mode de «Loop» en «1Shot», et «QuickL» en «Quick1» avant la reproduction.**

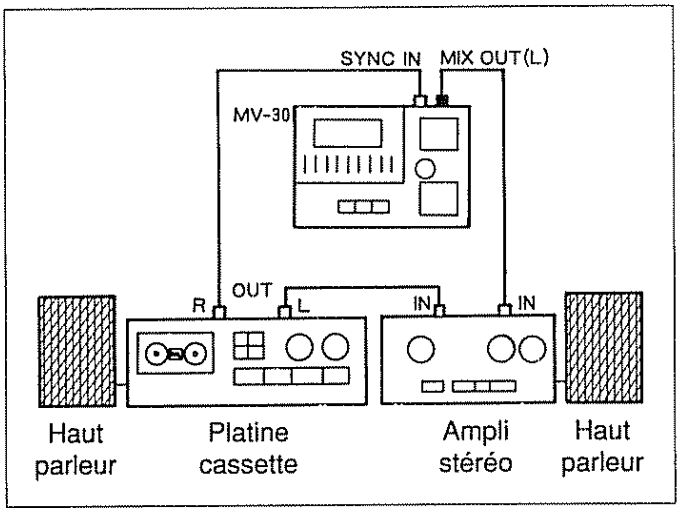
5. Comment écouter le morceau de démonstration de la synchronisation avec magnétophone.

Le MV-30 a une fonction intégrée de synchronisation nommée Tape Sync II, qui lui permet d'enregistrer et de reproduire en synchronisation avec une bande audio ou vidéo. La disquette et la cassette fournies avec le MV-30 contiennent un morceau de démonstration pour la reproduction synchronisée. Le canal gauche de la cassette contient un enregistrement de voix et le canal droit contient le signal de synchro.

Pour connecter le MV-30 avec votre platine cassette, il vous faudra un câble RCA (Cinch) aux deux extrémités.

Procédure

① Faites les connexions comme indiqué dans le schéma.



② Référez-vous aux étapes ① -⑧ de «reproduction du second morceau» en page 15 et chargez «confusion» comme second morceau.

③ Pressez la touche [PLAY] et pressez [▶/■]. Le MV-30 sera en attente de reproduction.





*** Puisque le mode de synchronisation a été réglé sur «Tape», le MV-30 ne peut pas réellement démarrer la reproduction lorsque vous pressez [▶/■] mais attend le signal de synchro venant de la bande.**

④ Insérez la cassette fournie dans votre platine cassette et faites reproduire la face A (les systèmes de réduction de bruit de votre platine cassette doivent être désactivés).

Le MV-30 commencera la reproduction en synchronisation avec la cassette.

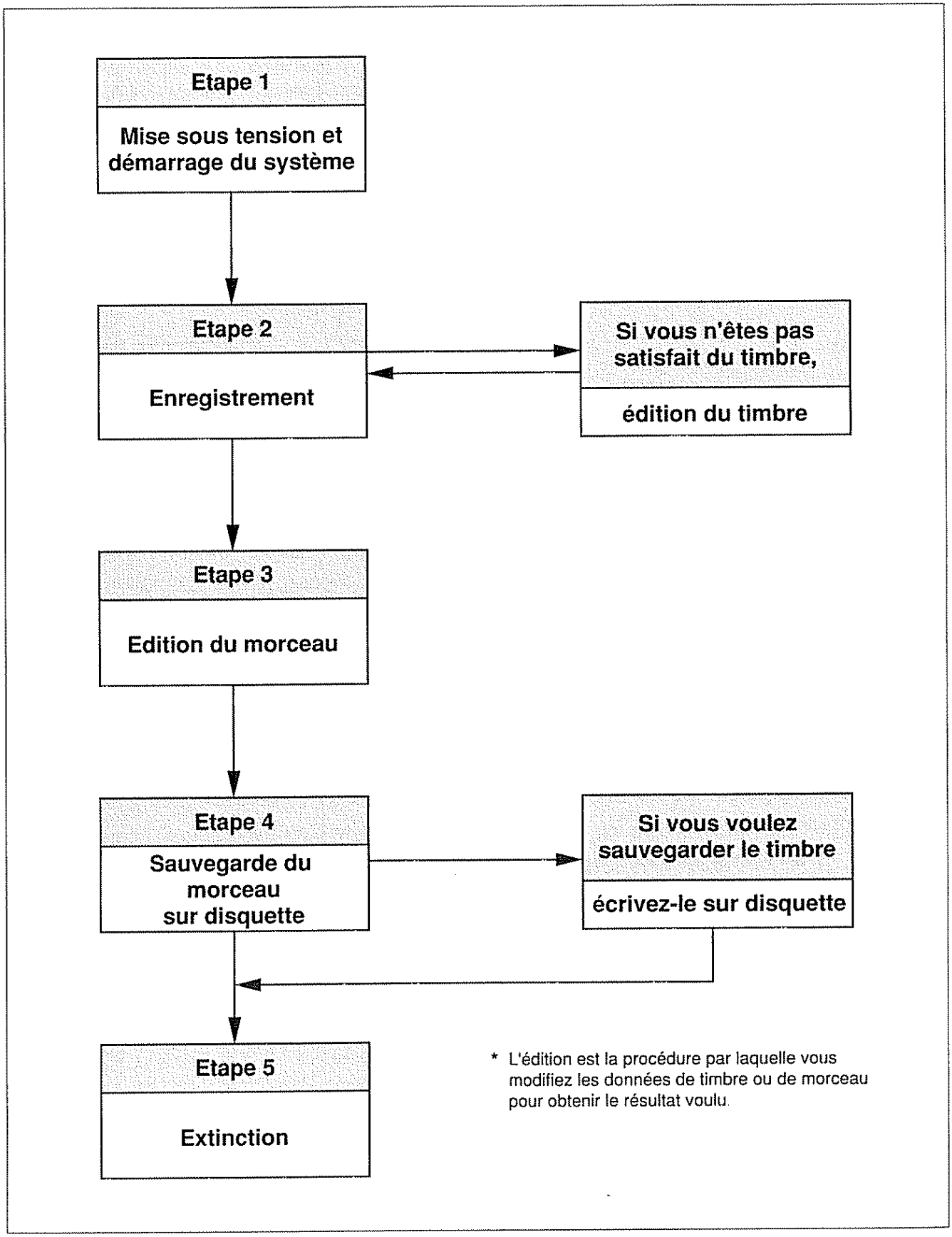
*** Il est également possible de reprendre la synchronisation en cours de morceau.**
*** Si des problèmes de synchronisation se produisent, augmentez le niveau de reproduction de la bande.**
*** La cassette audio fournie pour la démonstration ne contient que deux pistes d'information. De la diaphonie peut se produire et le signal de synchronisation peut être entendu par le canal gauche durant la reproduction. Ceci est normal et ne doit pas vous inquiéter.**

⑤ Pour quitter l'état d'attente de synchronisation, pressez [▶/■]. Le MV-30 quittera le mode d'attente.



5. Procédure de création d'un morceau

La procédure de base pour créer un morceau est la suivante :



6. Enregistrement d'un morceau

Il y a deux façons d'enregistrer :

Enregistrement en temps réel
L'enregistrement en temps réel vous permet d'enregistrer votre musique exactement comme avec un magnétophone - votre jeu est enregistré tel quel. Cette méthode a les avantages suivants :
*** Elle est plus rapide que la programmation de notes une à une.** *** Toutes les nuances et les variations de dynamique musicalement expressives sont parfaitement enregistrées.** *** Il est facile de programmer des données variant continuellement telles que les mouvements de pitch bender.**

Enregistrement en pas à pas
L'enregistrement en pas à pas vous permet de créer un morceau en programmant les notes une à une. Cette méthode a les avantages suivants :
*** Il est possible de créer un morceau même si vous n'êtes pas un instrumentiste très expérimenté.** *** Des phrases difficiles peuvent être enregistrées efficacement.** *** La création de rythmes sonnant mécaniquement est facile.**

Sélectionnez un numéro de morceau et donnez-lui un nom

Quelle que soit la méthode d'enregistrement que vous employez, vous devez d'abord sélectionner le numéro de morceau dans lequel vous désirez enregistrer. Le MV-30 peut contenir jusqu'à 20 morceaux. Si vous avez déjà chargé un morceau, sélectionnez un numéro de morceau inutilisé.

Procédure

① Pressez la touche [SONGSELECT] et une fenêtre viendra se superposer.

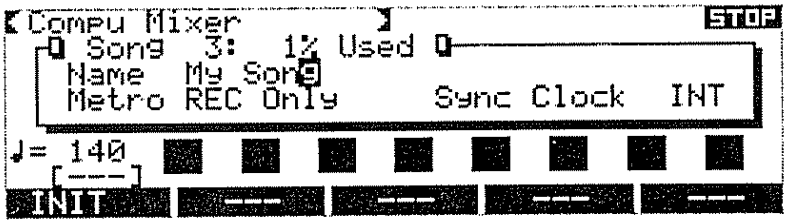
② Si, par exemple, vous désirez enregistrer le morceau numéro 3, pressez la touche numérique [3] et puis pressez [ENTER].

③ Pressez [▼].

Le curseur se déplacera jusqu'à la zone du nom (Name).

④ Utilisez les touches numériques ou la molette VALUE pour programmer le nom.

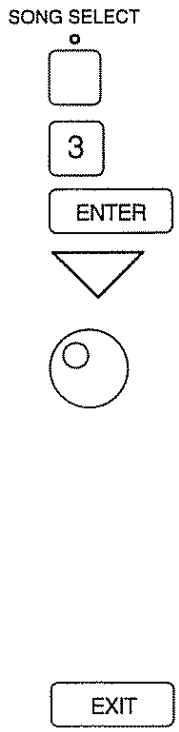
Veuillez vous référer à «Programmation d'un nom» (voir page 1 - 6 dans le mode d'emploi).



⑤ Pressez la touche [EXIT].

Le morceau que vous enregistrerez est maintenant sélectionné.

Pressez [F1] (LD Timb) après avoir pressé la touche [DISK]. Sélectionnez Bank 1 avec la molette Value puis pressez la touche [F1] (Load). Vous pouvez créer un morceau avec les sonorités standard.



Maintenant, utilisez l'une ou l'autre des méthodes d'enregistrement (temps réel ou pas à pas) pour créer votre morceau.

La procédure d'enregistrement en temps réel est expliquée dans les pages suivantes et la procédure pour l'enregistrement en pas à pas commence en page 32.

7. Enregistrement en temps réel

1. Enregistrement d'une piste en temps réel

Cet exemple explique comment utiliser votre clavier MIDI pour enregistrer en temps réel.

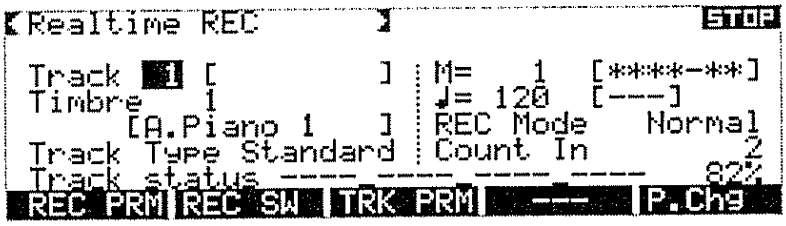
1. Préparation avant l'enregistrement

① Vérifiez que votre clavier MIDI est correctement connecté (voir page 8).

② Pressez la touche TRACK [REALTIME].



L'affichage d'enregistrement en temps réel apparaitra.



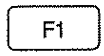
La piste 1 est automatiquement sélectionnée comme piste enregistrée, aussi utiliserons-nous cette piste.

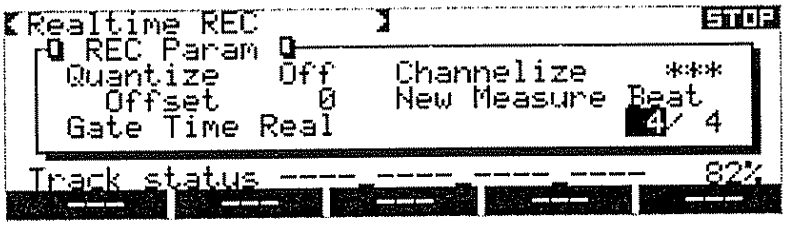
*** Les pistes 9 à 16 servent à l'enregistrement de sources sonores externes (voir page 2-3 dans le mode d'emploi).**

③ Montez tous les curseurs ainsi que celui de volume général (VOLUME).

● Si vous le morceau que vous voulez créer n'est pas en 4/4

Pressez la touche [F1] (REC PRM).





Déplacez le curseur sur le paramètre New Measure Beat (format de mesure) et modifiez le format voulu.

(exemple) 3/4...trois noires par mesure

(exemple) 6/8...six croches par mesure

2. Enregistrement en piste 1

Pratique

① Pressez la touche [REC].



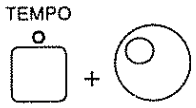
Le MV-30 passera en mode d'attente d'enregistrement (la touche [REC], la touche de piste 1 et la touche [▶/■] ont leur diode qui clignote et le métronome commencera à se faire entendre.

● Si vous n'entendez pas le métronome

Réglez le volume du métronome à l'aide du bouton de la face arrière.

*** Si vous utilisez un casque, voir le mode d'emploi page 3-41.**

● Si vous désirez régler le tempo du métronome



Maintenez enfoncé la touche [TEMPO] et tournez la molette VALUE pour faire le réglage nécessaire.

*** Si vous enregistrez un morceau particulièrement difficile, vous pouvez vouloir enregistrer un tempo plus lent que le tempo normal (vous pourrez ensuite augmenter le tempo durant la reproduction). Contrairement au magnétophone, les séquenceurs peuvent reproduire de la musique enregistrée à tout tempo sans en affecter la hauteur.**

② Travaillez votre morceau en mesure avec le métronome.

● Si vous désirez sélectionner un timbre différent

Déplacez le curseur sur timbre et tournez la molette VALUE pour sélectionner un timbre. Jouez sur le clavier pour écouter le nouveau timbre.

③ Pressez la touche [REC] à nouveau et vous quitterez le mode d'attente d'enregistrement.

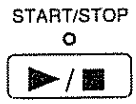


Enregistrement

① Pressez la touche [REC] pour passer en mode d'attente d'enregistrement.



② Pressez la touche [▶/■], attendez que le décompte de deux mesures s'accomplisse puis jouez sur votre clavier MIDI.



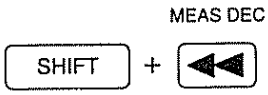
L'indicateur de temps (BEAT) s'allumera en rouge sur le premier temps et en vert sur les autres.

③ Une fois votre jeu terminé, pressez la touche [▶/■].



L'enregistrement s'arrêtera.

Reproduction



① Tout en maintenant enfoncé la touche [SHIFT], pressez la touche [◀◀] pour retourner au début du morceau.

② Pressez la touche [▶/■] pour commencer la reproduction.

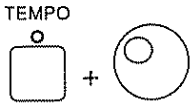


Quand la fin du morceau est atteinte, la reproduction s'arrête automatiquement.

Si vous désirez interrompre la reproduction en cours de morceau, pressez la touche [▶/■].

● Si vous désirez régler le tempo

Il est possible de modifier le tempo durant la reproduction. Si vous avez enregistré le morceau à un tempo plus lent, vous pouvez désirer augmenter ce dernier jusqu'à la valeur appropriée tout en écoutant la reproduction.



Tout en maintenant enfoncé la touche [TEMPO], utilisez la molette VALUE pour faire le réglage.

Nommer la piste

Il est souvent pratique de donner un nom tel que «mélodie», «basse» ou «batterie» à chacune des pistes.

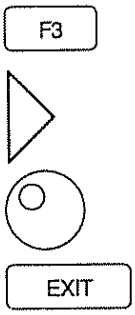
① Pressez la touche [F3] (TRK PRM).

② Pressez la touche [▶] et le curseur accèdera à la zone de nom de piste.

③ Utilisez les touches numériques ou la molette VALUE pour programmer un nom.

Veuillez vous référez à «Pour écriture d'un nom» (voir page 1-6 dans le mode d'emploi).

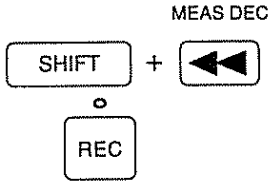
④ Pressez la touche [EXIT] pour fermer la fenêtre.



3. Si vous faites une erreur durant l'enregistrement

● Pour réenregistrer la piste

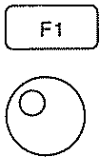
Maintenez enfoncé la touche [SHIFT] et pressez la touche [◀◀] pour retourner au début de la piste. Pressez la touche [REC] et enregistrez à nouveau la piste. Votre nouvel enregistrement remplacera le précédent.



● Si votre mise en place n'est pas correcte
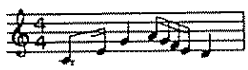
Même en jouant avec un métronome, des erreurs de mise en place peuvent se produire. Dans de tels cas, il est parfois souhaitable d'utiliser la fonction de quantification (Quantize) pour décaler l'instant de jeu de toutes les notes et replacer ces dernières aux intervalles de quantification les plus proches. Ceci régularisera votre jeu et donnera une reproduction plus en place. Soyez avertis, toutefois, que du coup les plus subtiles nuances rythmiques qui personnalisent votre jeu seront ainsi éliminées. N'utilisez donc la quantification que lorsqu'elle est nécessaire.

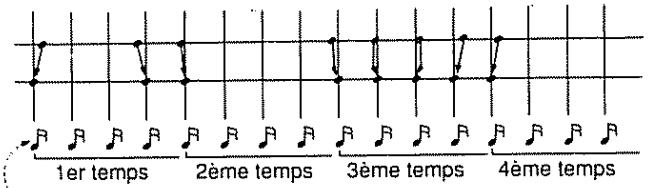
Pressez la touche [F1] (REC PRM). Déplacez la curseur sur Quantize et utilisez la molette VALUE pour sélectionner l'intervalle de quantification désiré. Par exemple, si vous sélectionnez 1/16, toutes les doubles croches seront replacées sur les intervalles des doubles croches les plus proches. Toutes les notes plus longues que les doubles croches (par exemple les croches, les noires, etc.) seront également replacées dans les positions acceptables les plus proches.



Quantification

Quantification





Si la quantification est réglée sur 1/16 (double croche), toutes les notes seront ramenées à l'emplacement de la double croche la plus proche.

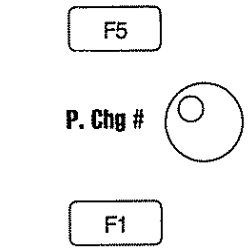
Sélectionnez un des intervalles suivants de quantification

1/2	𝅗𝅥	blanche	1/8	♪	croche	1/24...	𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	double croche de triolet
1/4	♩	noire	1/12	♪₃	croche de triolet	1/32...	𝅘𝅥𝅯	triple croche
1/6	♩₃	noire de triolet	1/16	𝅘𝅥𝅯	double croche	1/64...	𝅘𝅥𝅰	quadruple croche

● Si vous désirez sélectionner un timbre différent durant l'enregistrement

Si vous sélectionnez un timbre différent durant l'enregistrement, votre nouvelle sélection sera enregistrée et donc reproduite au même titre que les notes et autres données enregistrées.

Procédure



① Quelques mesures avant que vous n'effectuiez le changement de timbre, pressez la touche [F5] (P.Chg).

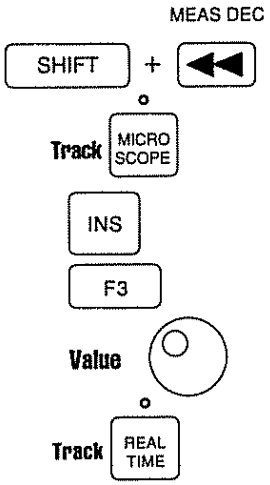
② Utilisez la molette VALUE ou les touches numériques pour sélectionner le timbre voulu (le son voulu).

③ Au moment où vous désirez que s'accomplisse le changement de timbre, pressez la touche [F1] (CHG/REC).

Votre sélection (le changement de programme) sera enregistré.

Si, après que le nouveau timbre ait été sélectionné, vous retournez au début du morceau et commencez la reproduction, vous entendrez le début du morceau avec le nouveau timbre sélectionné. Ceci est dû au fait que la source sonore utilise toujours le timbre sélectionné en dernier. Pour éviter cela, insérez un autre numéro de timbre (un changement de programme) dès le début du morceau, à l'aide de la procédure suivante.

Procédure



① Tout en maintenant enfoncé la touche [SHIFT], pressez la touche [◀◀] pour retourner au début du morceau et pressez la touche TRACK [MICROSCOPE].

② Pressez la touche [INS] puis pressez la touche [F3] (P.Chg).

③ Déplacez le curseur sur le paramètre VALUE du côté droit de l'afficheur et programmez le numéro de timbre. Par exemple, si vous utilisez le timbre 1 (A.piano), programmez «1».

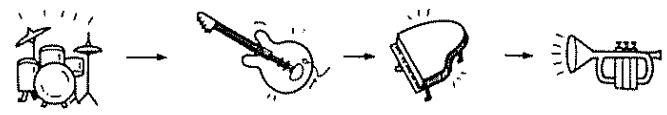
④ Pressez la touche TRACK [REALTIME] pour retourner à l'affichage précédent.

4. Enregistrement d'autres pistes avec écoute de la piste 1

Tout en écoutant la partie que vous avez déjà enregistrée en piste 1, enregistrez sur la piste 2 à l'aide d'une autre sonorité. Cette méthode d'enregistrement de nouvelle piste pendant que l'on écoute les pistes préalablement enregistrées est appelée enregistrement «multi-piste».

● Astuces pour enregistrement multi-piste

Il est habituellement pratique d'enregistrer les pistes dans l'ordre suivant : batterie, basse, accompagnement et mélodie. L'enregistrement de la batterie et de la basse en premier donne les bases rythmiques et définit la structure du morceau.



Batterie **Basse** **Accompagnement** **Mélodie**

L'enregistrement multi-piste vous permet de créer un morceau en jouant toutes les parties vous-mêmes

Préparation

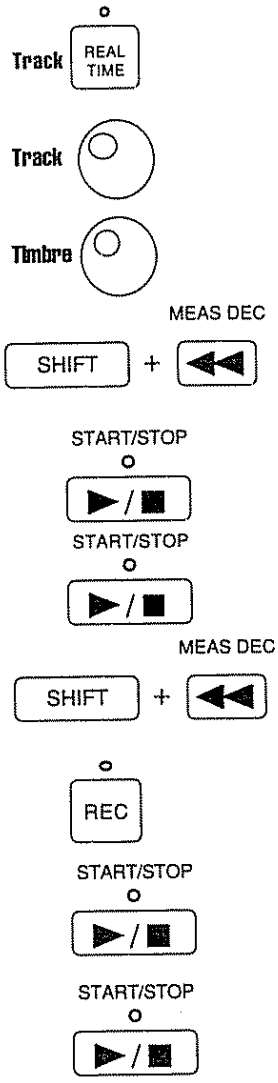
Assurez-vous que la diode de la touche TRACK [REALTIME] est allumée. Si ce n'est pas le cas, pressez la touche pour qu'elle le soit.

① Déplacez le curseur sur Track et tournez la molette VALUE pour sélectionner 2.

La piste 2 est maintenant sélectionnée.

② Déplacez le curseur sur Timbre et tournez la molette VALUE pour sélectionner le timbre désiré.

③ Tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT], pressez la touche [◀◀] pour retourner au début du morceau.



Pratique

① Pressez la touche [▶/■] et jouez parallèlement à la piste 1.

② Pressez la touche [▶/■] à nouveau pour stopper la reproduction.

③ Tout en maintenant enfoncé la touche [SHIFT], pressez la touche [◀◀] pour retourner au début du morceau.

Enregistrement

① Pressez la touche [REC] pour passer en mode d'attente d'enregistrement.

② Pressez la touche [▶/■], attendez la fin du décompte de deux mesures puis jouez sur votre clavier MIDI.

Enregistrez la nouvelle partie tout en écoutant la piste 1.

③ Une fois fini de jouer, pressez la touche [▶/■] à nouveau

L'enregistrement s'arrêtera. Référez-vous à «Reproduction» (voir page 21) pour écouter votre nouvelle piste et lui donner un nom.

2. Enregistrement d'un pattern en temps réel

– Programmation d'un pattern rythmique –

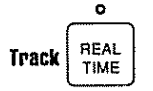
Ensuite nous enregistrerons la partie rythmique sur la piste 3. Bien qu'il soit possible d'enregistrer la partie rythmique en utilisant les mêmes méthodes que celles expliquées dans les pages précédentes, dans cet exemple, nous créerons plusieurs motifs rythmiques (patterns) de 1 à 2 mesures chacuns, puis les combinerons en une piste rythmique. La piste rythmique de la plupart des morceaux consistant en un nombre limité de patterns répétés plusieurs fois (avec des breaks occasionnels de 4 ou 8 mesures), les patterns s'avèrent la méthode en général la plus efficace pour créer une piste rythmique.

*** Les pistes dans lesquelles les données sont enregistrées directement (comme dans les pages précédentes) sont appelées pistes standard. Les pistes dans lesquelles des patterns sont combinés sont appelées "pistes de patterns".**

1 . Préparation avant l'enregistrement

① Assurez-vous que votre clavier MIDI est correctement connecté (voir page 8).

② Assurez-vous que la diode de la touche TRACK [REALTIME] est allumée. Si ce n'est pas le cas, pressez la touche pour que la diode s'allume.



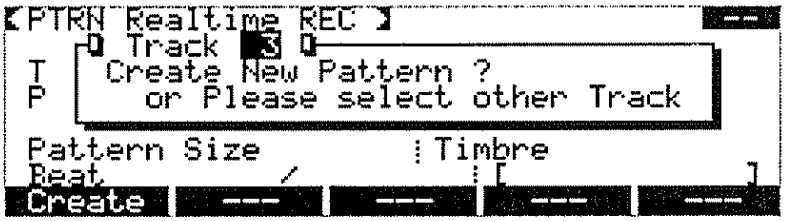
③ Déplacez le curseur sur Track et tournez la molette VALUE pour sélectionner 3. La piste 3 est maintenant sélectionnée.



④ Pressez la touche PATTERN [REALTIME].

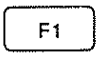


L'affichage d'enregistrement de pattern en temps réel apparaîtra et une fenêtre s'ouvrira.



*** Si vous avez sélectionné une piste qui a déjà un pattern, la fenêtre ne s'ouvrira pas.**

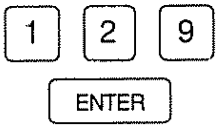
⑤ Ce message vous demande si vous désirez créer un nouveau pattern ou non.



Pressez la touche [F1] (Create).

Un nouveau pattern a maintenant été créé et sélectionné.

⑥ Déplacez le curseur sur Timbre, pressez les touches numériques (dans cet ordre) [1], [2], et [9], puis pressez la touche [ENTER].

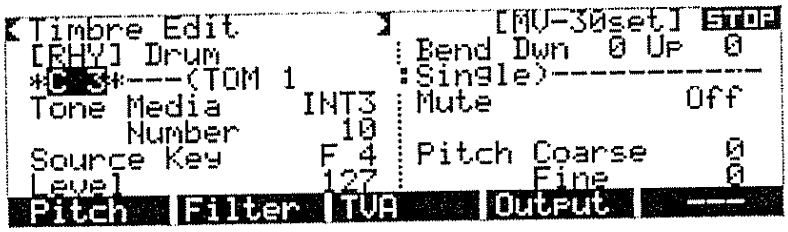


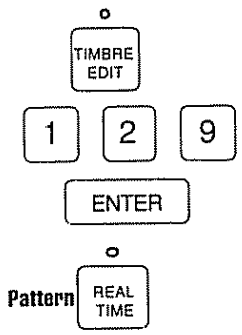
Les timbres [RHY] (sonorité rythmique) ont été sélectionnés.

⑦ Avec les timbres rythmiques, chaque note du clavier a une sonorité différente. Jouez sur le clavier pour écouter les sons assignés aux différentes notes.

● Pour vérifier le nom des timbres assigné à chaque note

Pressez la touche [TIMBRE EDIT], pressez les touches numériques [1], [2] et [9], puis pressez la touche [ENTER]. Deplacez le curseur sur ✻✻ (nom de la touche) en troisième ligne de l'affichage. Jouez une note sur le clavier pour voir le nom du timbre qui lui est assigné. Pressez la touche PATTERN [REALTIME] pour retourner à l'affichage précédent.





● Si vous désirez faire un pattern long de deux mesures ou plus

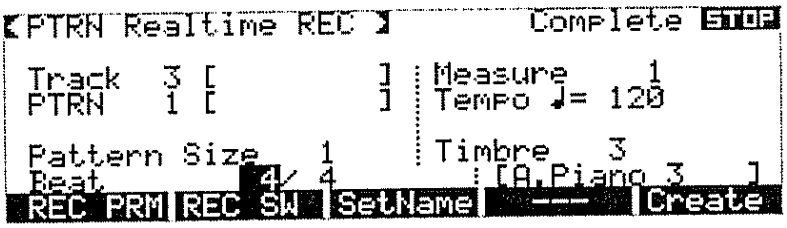
La longueur du pattern nouvellement créé est initialement fixée à une mesure, mais vous pouvez l'augmenter pour choisir deux mesures ou plus. Déplacez le curseur sur le paramètre Pattern Size et modifiez la longueur du pattern (vous pouvez choisir la longueur du pattern en unités d'une mesure).



● Si vous désirez enregistrer des mesures d'un autre format que 4/4

Déplacez le curseur sur le paramètre Beat et modifiez le format de mesure.
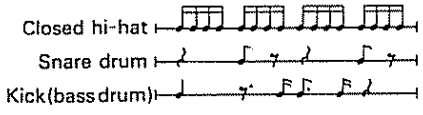




exp. 3/4 ... trois noires par mesure

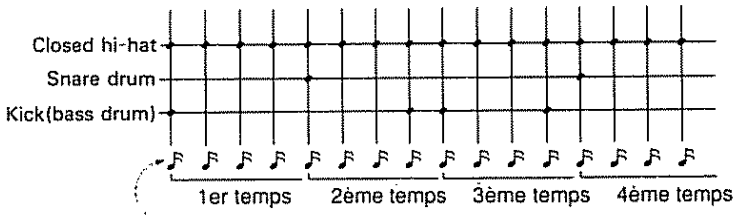
exp. 6/8 ... six croches par mesure

● **Si vous désirez que les notes tombent précisemment sur les divisions du temps**

Vous pouvez faire coincider précisément les notes jouées avec les divisions de la mesure, même si votre jeu en direct n'est pas d'une précision extrême. Par exemple, dans l'exemple suivant, la plus petite division correspond à une double croche, aussi sélectionnerez vous un réglage de quantification (de correction) de 1/16.



Closed Hi-Hat = charleston fermée
Snare drum = caisse claire
Kick (bass drum) = grosse caisse

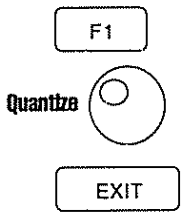


Si la quantification est réglée sur 1/16 (double croche), toutes les notes seront ramenées à l'emplacement de la double croche la plus proche.

Sélectionnez un des intervalles suivants de quantification

1/2... blanche	1/8... croche	1/24... double croche de triolet
1/4... noire	1/12... croche de triolet	1/32... triple croche
1/6... noire de triolet	1/16... double croche	1/64... quadruple croche

Pressez la touche [F1] (REC PRM), déplacez le curseur sur la paramètre Quantize, et utilisez la molette VALUE pour sélectionner le réglage de quantification. Une fois terminé, pressez la touche [EXIT] pour fermer la fenêtre.



2. Enregistrement d'un pattern

Enregistrement

Lors de l'enregistrement d'un pattern, la reproduction de celui-ci se poursuit en boucle jusqu'à ce que vous stoppiez l'enregistrement. Les notes que vous enregistrez à chaque passage seront additionnées à celles préalablement enregistrées - ceci vous permet de construire des patterns progressivement pendant que le rythme joue. Suivez l'exemple.

D'abord, nous enregistrerons la grosse caisse (kick ou bass drum).

① Pressez la touche [REC].



En mesure avec le métronome, jouez la note C2 (do 2) c'est-à-dire le do situé deux octaves au-dessous du do médian). Vous entendrez le son de grosse caisse.

② Pressez la touche [▶/■] et après avoir laissé le pattern se reproduire une fois, pressez la touche C2 (do2) pour programmer le son de grosse caisse sur les temps appropriés dans le pattern (l'indicateur Beat est un indicateur de temps qui s'allume en rouge sur le premier temps et en vert sur les autres). Au second passage et lors des passages suivants, vous entendrez le son de grosse caisse que vous avez enregistré.

START/STOP



Ensuite, nous programmerons la caisse claire.

③ Jouez la note D2 (le ré situé au-dessus de la note précédente) et vous entendrez la caisse claire. Programmez la caisse claire tout en écoutant la grosse caisse.

Ensuite, nous programmerons la charleston fermée.

④ Jouez la note F2 (le fa situé au-dessus du do2) et vous entendrez la charleston fermée. Programmez la charleston fermée tout en écoutant la grosse caisse et la caisse claire.

De cette façon, vous pouvez construire un pattern rythmique comportant de nombreuses sonorités.

Supposons que parmi les trois notes que vous avez programmées, la note de caisse claire était incorrecte.
Voici comment n'effacer que la note incorrecte.

④' Pressez la touche [DEL].

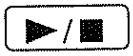
④" Pressez la touche correspondant à la caisse claire sur votre clavier (D2 ou ré2).

Les données de caisse claire seront effacées tant que vous maintiendrez enfoncée la touche. En pressant deux touches, vous pouvez effacer les données concernant toutes les touches situées entre ces deux touches.

④''' Pressez la touche [EXIT].

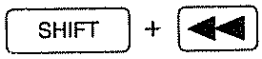
Ré-enregistrez les notes de caisse claire pour terminer le pattern.

START/STOP



⑤ Pressez la touche [▶/■] à nouveau et l'enregistrement stoppera.

MEAS DEC



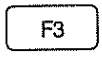
⑥ Tout en maintenant la touche [SHIFT], pressez la touche [◀◀] pour retourner au début du pattern.

*** Si vous commencez à nouveau à enregistrer, les nouvelles données seront ajoutées aux données existantes.**

Assignation d'un nom au pattern

Il est souvent utile et pratique d'assigner un nom tel que «intro» ou «break» à chaque pattern. Ceci sera utile lorsque vous désirerez plus tard arranger ces patterns et les combiner en une piste rythmique.

① Pressez la touche [F3] (Set Name).



② Utilisez les touches numériques ou la molette VALUE pour programmer le nom.

Programmation d'un nom

Veuillez vous référer à «Programmation d'un nom» (voir page 1-6 dans le mode d'emploi).

3. Si vous désirez ré-enregistrer un pattern

Vous pouvez continuellement ajouter de nouveaux instruments au pattern sans effacer les parties préalablement enregistrées. Si vous désirez re-enregistrer la totalité du pattern, il doit d'abord être effacé.

Procédure



① Pressez la touche [DEL].

Une fenêtre apparaîtra pour confirmation.

② Pressez [F1] (Clear).

Quand la procédure a été effectuée, l'affichage indique «Complete».

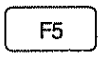
4. Enregistrement d'un autre pattern

Ensuite, nous enregistrerons un autre pattern rythmique.

Procédure

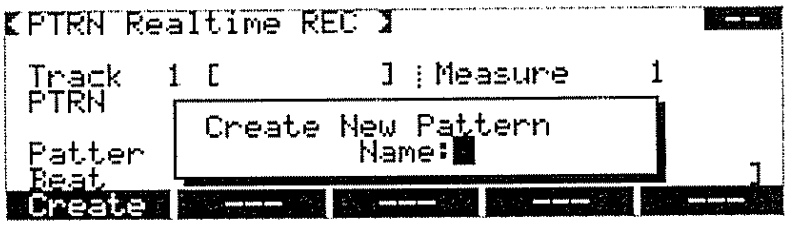


Assurez-vous que la diode de la touche PATTERN [REALTIME] est allumée. Si ce n'est pas le cas, pressez la touche pour qu'elle le soit.



① Pressez la touche [F5] (Create).

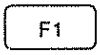
Une fenêtre s'ouvrira.



② Utilisez les touches numérique ou la molette VALUE pour programmer un nom pour ce nouveau pattern.

Programmation d'un nom

Veuillez vous référez à «Programmation d'un nom» (voir page 1 - 6 dans le mode d'emploi).



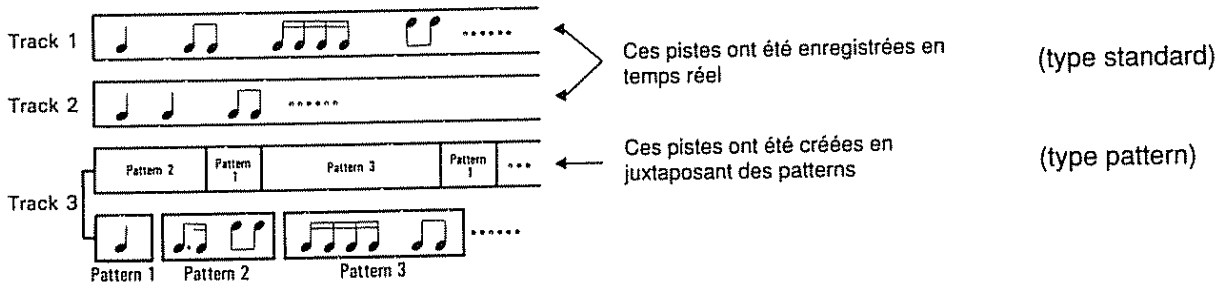
③ Pressez la touche [F1] (Create).

Un nouveau pattern a maintenant été créé et sélectionné.

Enregistrez le pattern comme expliqué dans les pages précédentes.

5. Assignation de patterns à une piste

Vous avez maintenant créé plusieurs patterns. Ces patterns ont été enregistrés dans la piste que vous avez choisi à l'étape ③ de «Préparation avant l'enregistrement» en page 25 (piste 3 dans cet exemple). Avant que ces patterns puissent toutefois être reproduits sous forme d'un morceau, ils doivent être assignés à des emplacements au coeur de la piste. Voici comment accomplir cela :



Procédure



① Pressez la touche TRACK [MICROSCOPE].

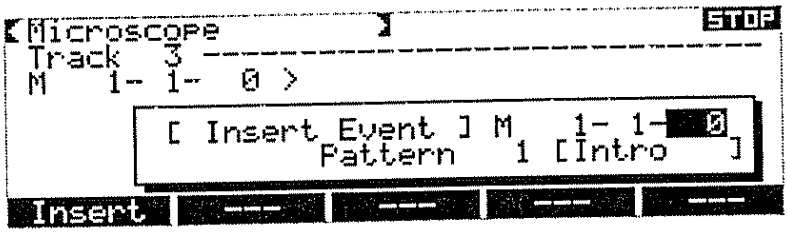


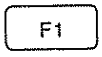
② Pressez la touche [INS].

Une fenêtre s'ouvrira.

③ Sélectionnez la destination que vous réservez au pattern (le point de départ de celui-ci) et le pattern que vous choisissez.

Par exemple, si vous désirez assigner le pattern 1 «Intro» au premier temps de la mesure 1, faites les réglages ci-dessous.





④ Pressez la touche [F1] (Insert) et le pattern sera assigné à la piste.

Répétez les étapes ② à ④ pour assigner les différents patterns à la piste. Un pattern peut être assigné d'aussi nombreuses fois que vous le désirez. Une fois terminé, pressez la touche TRACK [REALTIME] et faites reproduire la piste depuis le début. Vous pouvez également donner un nom à cette piste.



Dans cet exemple, nous avons créé la piste rythmique à l'aide d'une variété de patterns contenant des sonorités de percussions. Il est aussi possible, toutefois, d'enregistrer directement dans une piste en temps réel. Vous pouvez également créer des patterns qui utilisent n'importe lesquels des timbres internes du MV-30.

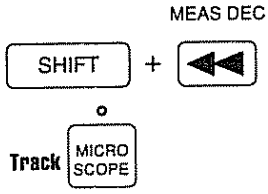
3. Visualisation des données

La fonction Microscope du MV-30 vous permet de visualiser individuellement les événements (données) que vous avez enregistrés dans une piste. Regardons les données que vous avez enregistrées dans une piste standard (données qui ont été enregistrées en temps réel).

Procédure

① Pressez la touche TRACK [REALTIME], déplacez le curseur sur TRACK et choisissez 1.

② Tout en maintenant enfoncé la touche [SHIFT], pressez la touche [◀◀] pour retourner au début de la mesure 1.



③ Pressez la touche TRACK [MICROSCOPE].

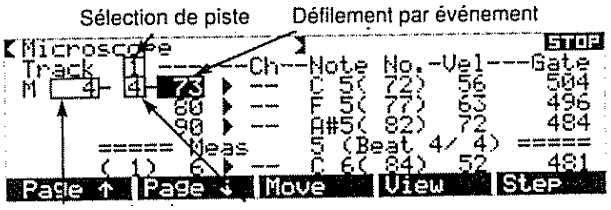
L'affichage Microscope apparaîtra.

④ Déplacez le curseur sur la position représentée dans le diagramme ci-dessous. Tournez la molette VALUE et les données apparaîtront dans l'afficheur.

Les données d'une ligne sont appelées «événement».

Dans des séquenceurs tels que celui du MV-30, les données qui indiquent la hauteur, la longueur et la dynamique d'une note sont appelées «événement de note».

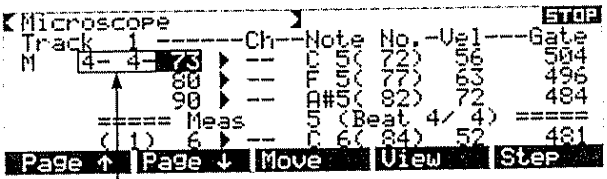
Choix d'une autre piste et défilement des données



Défilement par temps Défilement par mesure

(déplacez le curseur et tournez la molette "value")

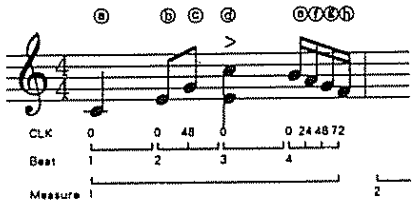
Expression de la position des données

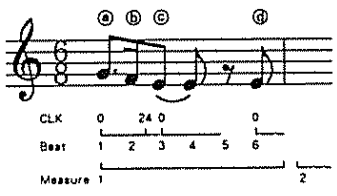


73ème clic du temps 4 de la mesure 4 (♩ = 96 clics)

Notation musicale et données de séquenceur

Ci-dessous sont des exemples indiquant comment les partitions apparaîtront une fois converties en données pour le MV-30.



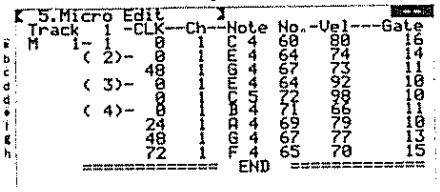


CLK = clic

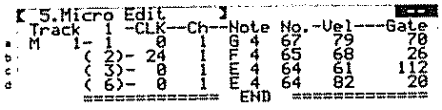
Beat = temps

Measure = mesure

Une fois converti en données MV-30



Une fois converti en données MV-30



*** Il y a d'autres types d'événement en plus des événements de note. Veuillez vous référer à la page 6-15 du mode d'emploi.**

*** Les données d'un pattern peuvent être visualisées de la même façon. En étape ①, sélectionnez la piste qui contient le pattern et pressez la touche PATTERN [MICROSCOPE].**

8. Enregistrement pas à pas

Enregistrez les données une à une

1. Enregistrement d'une piste en pas à pas

En enregistrement pas à pas, vous pouvez soit utiliser votre clavier MIDI pour déterminer hauteur et dynamique soit programmer toutes les données à l'aide des touches numériques.

1. Préparation avant l'enregistrement

Marquez les numéros de mesure sur votre partition

Si vous devez programmer un morceau à partir d'une partition imprimée, la procédure d'enregistrement sera plus facile si vous numérotez au crayon les mesures sur la partition. Certains morceaux comprennent des symboles de répétition et sautent d'une section à une autre. Avant de commencer l'enregistrement en pas à pas, c'est une bonne idée que de numéroter les mesures dans l'ordre dans lequel elles seront jouées.

Abréviations et symboles utilisés dans une partition

Une grande variété d'abréviations et de symboles sont utilisés dans les partitions. A titre de référence, une liste de ceux-ci est donnée dans le mode d'emploi (voir page 6 - 18).

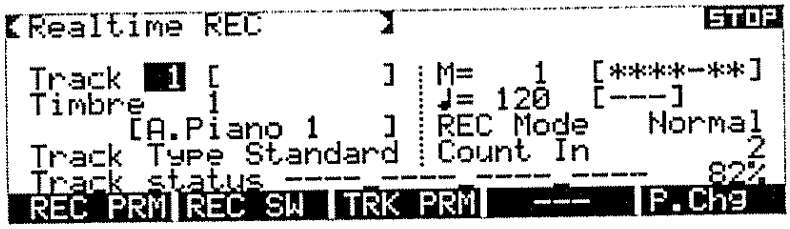
Préparations

Sélectionnez le numéro de morceau dans lequel vous désirez enregistrer (voir page 19), et faites les préparations pour l'enregistrement.

① Si vous devez utiliser un clavier MIDI pour l'enregsitrement en pas à pas, vérifiez qu'il est correctement connecté (voir page 8).

② Pressez la touche TRACK [REALTIME].

Vous passerez en affichage d'enregistrement de piste en temps réel.





③ Sélectionnez la piste à enregistrer. Déplacez le curseur sur Track et utilisez la molette VALUE pour sélectionner la piste désirée.

*** Les pistes 9 à 16 servent à l'enregistrement des sources sonores externes (voir page 2 - 3 du mode d'emploi).**



④ Sélectionnez un timbre. Déplacez le curseur sur Timbre et utilisez la molette VALUE pour sélectionner le timbre désiré. Si un clavier MIDI est connecté, jouez sur le clavier pour écouter le timbre sélectionné.



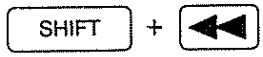
⑤ Montez tous les curseurs et le volume général (VOLUME).

⑥ Pressez la touche TRACK [MICROSCOPE].

Vous passerez en affichage de Microscope.



⑦ Tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT], pressez la touche [◀◀] pour retourner au début du morceau.



⑧ Pressez la touche [REC].

Vous passerez en affichage d'enregistrement pas à pas.



⑨ Déterminez le format de mesure.

Déplacez le curseur sur New Measure Beat et réglez le format de mesure du morceau que vous allez enregistrer.



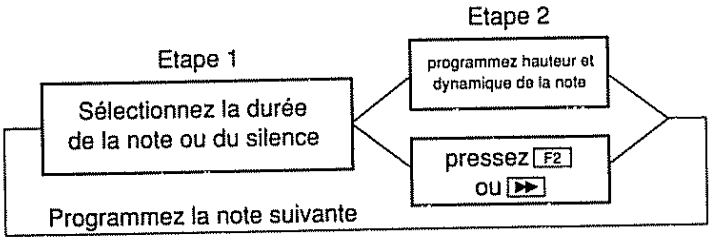
Exemple : 4/4 .... 4 noires par mesure

Exemple : 3/4 .... 3 noires par mesure

Exemple : 6/8 .... 6 croches par mesure

2. Enregistrement en pas à pas

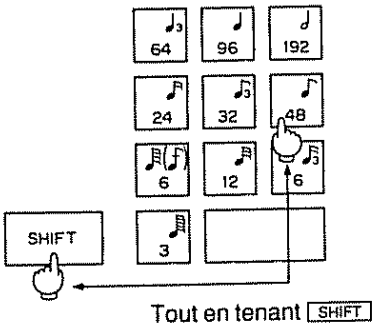
Maintenant, nous programmerons les notes une à une, à l'aide de la procédure d'enregistrement suivante.



Etape 1 Choisissez la durée (valeur) de la note ou du silence.

① Déplacez le curseur sur Step.

② Tout en maintenant enfoncée la touche SHIFT, pressez une touche numérique. Les valeurs de note appelées par chaque touche sont imprimées en ligne supérieure de chacune de ces touches.



Par exemple, pour programmer une durée (step) de 48, maintenez enfoncé SHIFT et pressez 6 (♪).

- *** Pour programmer un silence, pressez la touche ayant la valeur de note correspondante. Par exemple, pour programmer un demi-soupir, pressez la touche numérique 6.**
- *** Pour programmer des notes pointées ou pour programmer d'autres valeurs de note que celles imprimées sur les touches, utilisez les touches numériques afin d'écrire directement le code numérique correspondant (sans presser la touche SHIFT). Référez-vous au tableau suivant.**

Valeur de note	Step time (durée)/ touche numérique	Valeur de note	Step time (durée)/ touche numérique
𝅝	384	𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	32 [5]
𝅗𝅥.	288	𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯.	36
𝅗𝅥	192 [9]	𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	24 [4]
𝅗𝅥𝅂	128	𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	16 [3]
♩.	144	𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯.	18
♩	96 [8]	𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	12 [2]
♩𝅂	64 [7]	𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	8
♪.	72	(♪) = 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	6 [1]
♪	48 [6]	𝅘𝅥𝅯	3 [0]

● Jeu lié ou piqué (Tenuto ou Staccato)

Le paramètre «Gate = %» de l'afficheur indique la longueur réelle de jeu de la note (Gate), exprimée sous forme d'un pourcentage de la valeur théorique (Step). Les notes que vous programmez se verront automatiquement dotées de la durée spécifiée ici.

Par exemple, quand des croches (Step = 48 et Gate = 80 %) sont reproduites, les notes seront tenues en fait durant 80 % du temps théoriquement dévolu à une croche. SI vous diminuez le pourcentage, le jeu deviendra plus staccato. Si vous augmentez le pourcentage, au contraire, les notes s'enchaineront plus délicatement.

Etape 2 Programmation du contenu d'une note

● Si vous utilisez un clavier MIDI pour la programmation

Après avoir terminé l'étape 1, jouez la première note de votre morceau sur votre clavier MIDI. Quand vous relâchez la touche, le numéro de note et la dynamique que vous avez appliqués seront programmés. Au même instant, la durée réelle (Gate time) spécifiée par «Gate = %» dans la fenêtre sera automatiquement mémorisée. Vous pourrez maintenant programmer la note suivante.

● Si vous utilisez les touches numériques pour la programmation

Programmez la hauteur (numéro de note) de la note

Après avoir terminé l'étape 1,

① Pressez la touche [ENTER].

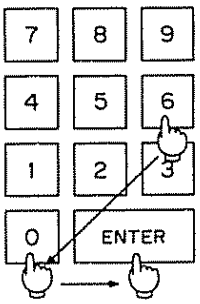
Le curseur accédera à l'aire de numéro de note et un numéro de note par défaut sera affiché.

② Programmez la hauteur.

Pour programmer la hauteur (sous forme d'un numéro de 0 à 127), utilisez directement les touches numériques.

Pour programmer la hauteur sous forme d'un nom de touche et d'un numéro d'octave (tel que C4 pour do4), maintenez enfoncé la touche [SHIFT] pendant que vous programmez les données.

Programmation par numéro



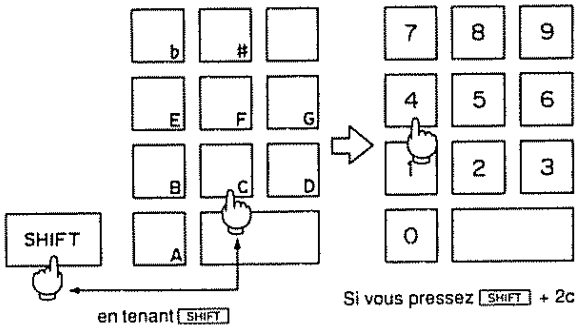
(choix des notes par leur numéro de 0 à 127)

Choisissez les numéros de note de façon habituelle.

Si vous pressez 6 → 0 → [ENTER], la note obtenue sera C4 (60).

Numéro de note

Programmation par nom **(choix des notes par leur numéro de 0 à 127)**



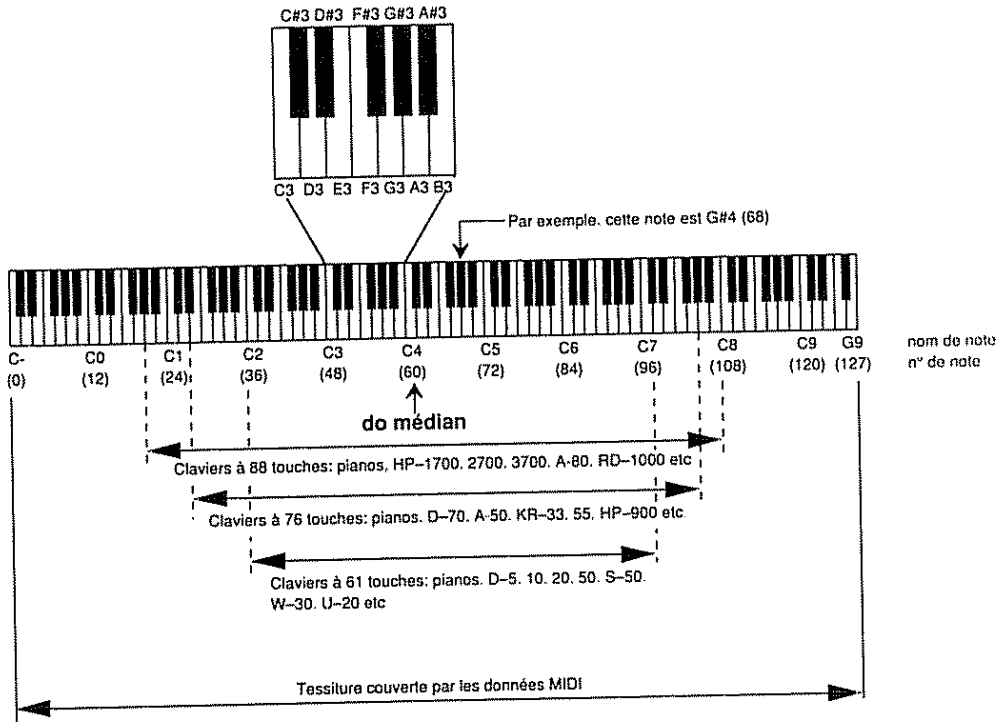
en tenant [SHIFT]

Tout en maintenant [SHIFT], tapez la note (A–G) et le symbole *b* ou #, puis tapez le numéro d'octave.

Si vous pressez [SHIFT] + 2c → 4, la note obtenue sera C4 (60).

nom de la note

Référez-vous à ce schéma de correspondance numéro/nom de note



Programmation de la valeur de dynamique (force de la note)

Avec le curseur situé sur le numéro de note :

① Pressez la touche [ENTER].

Le curseur se déplacera jusqu'au paramètre Vel (velocity ou dynamique) et une valeur de dynamique par défaut sera affichée.

② Utilisez les touches numériques ou la molette VALUE pour programmer une valeur de dynamique de 1 à 127.

(Des valeurs élevées donnent un son plus fort).

Programmez la valeur de note (sa durée réelle ou Gate)

Avec le curseur situé sur la paramètre Vel :

① Pressez la touche [ENTER].

Une valeur calculée à partir de «Step =» et «Gate = %» sera programmée.

② Si vous désirez modifier la valeur Gate, utilisez les touches numériques ou la molette VALUE.

Finalisation

Le curseur étant placé sur le paramètre Gate :

Pressez la touche [ENTER].

La position à laquelle vous vous situez dans le morceau avancera d'une longueur déterminée par le paramètre Step et vous pourrez maintenant programmer la note suivante.









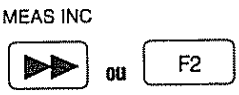


Etape 2 Programmation d'un silence

Pressez [▶▶] ou la touche [F2] (REST).

La position actuelle dans le morceau avancera d'une longueur déterminée par le paramètre «Step =».

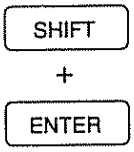
*** Le MV-30 ne contient pas réellement de données de silence. La position est simplement avancée d'une valeur équivalente à la longueur du silence.**



● Pour programmer un accord

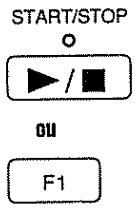
Lorsque vous utilisez un clavier MIDI pour la programmation, les accords seront mémorisés tels que vous les aurez joués.

Lorsque vous utilisez les touches numérique pour la programmation, après avoir sélectionné la valeur réelle de durée (Gate), maintenez enfoncée la touche [SHIFT] et pressez la touche [ENTER]. Vous pouvez alors entrer la note suivante au même emplacement que celui occupé par la note précédente.



● Pour entrez une liaison

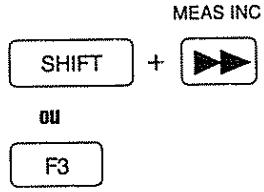
Pressez la touche [▶/■] ou [F1] (TIE) et la durée de la note précédente sera étendue d'une longueur déterminée par la valeur du paramètre «Step» affichée pour cette note. La valeur déterminant la durée réelle (Gate) sera augmentée en conséquence.



● Pour sauter à la mesure suivante

Maintenez enfoncée la touche [SHIFT] et pressez la touche [▶▶] ou pressez simplement [F3] (Nxt Meas) et vous sauterez au début de la mesure suivante.

*** Pour revenir en arrière (pas à pas), effacer les données précédemment programmées, pressez la touche [◀◀] ou [F4] (StpBack). Les données sur lesquelles vous reviendrez seront effacées.**



2. Enregistrement d'un pattern en pas à pas

Il est également possible d'enregistrer un pattern en pas à pas. Pressez la touche PATTERN [MICROSCOPE], puis pressez la touche [REC] ou [F5] (Step). Enregistrez un pattern de la même façon en pas à pas. Ensuite, assignez ce pattern à une piste (voir page 30).

9. Enregistrement des changements de volume à l'aide du compu-mixer

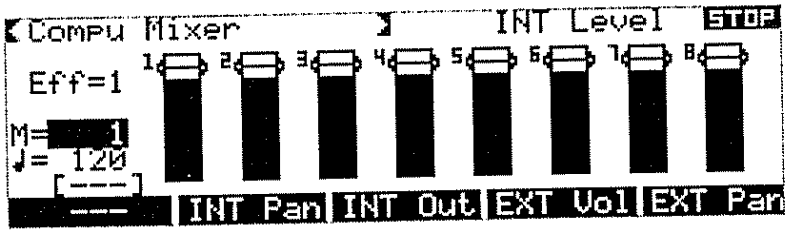
Quand la reproduction d'un morceau s'effectue, vous pouvez régler le volume de chacune des pistes et enregistrer ces changements. Cela vous permet de créer des crescendo, diminuendo, montée progressive et disparition progressive.

Enregistrement

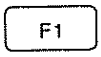
① Quand le morceau que vous venez d'enregistrer est sélectionné, pressez la touche [COMPUMIX].



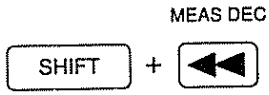
L'affichage compu-mixer apparaît.



② Si l'aire de message n'indique pas «INT Level», pressez la touche [F1] (INT Lvl).



③ En tenant la touche [SHIFT], pressez la touche [◀◀] pour retourner au début du morceau.



④ Maintenant, entrainons-nous.

Pressez la touche [MANUAL] puis la touche [▶/■] pour faire démarrer la reproduction du morceau. Déplacez les curseurs tout en écoutant le morceau. Pressez la touche [▶/■] à nouveau et la reproduction s'arrêtera.



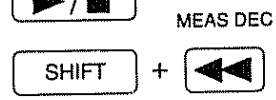


⑤ En tenant la touche [SHIFT], pressez la touche [◀◀] pour revenir au début du morceau.



⑥ Pressez la touche [REC].

Le mode mixage sera automatiquement réglé sur «COMPU» (mixage assisté par ordinateur) et vous entrerez en mode d'attente d'enregistrement.



⑦ Pressez les touches des pistes que vous désirez piloter (la diode s'allumera en rouge).



*** Les pistes dont les diodes ne sont pas allumées peuvent être contrôlées manuellement, mais les changements de volume ainsi effectués ne seront pas enregistrés. Les pistes dont les diodes sont allumées en vert contiennent des données de changement de volume et seront contrôlées par ces données préalablement enregistrées. Leur volume ne peut contrôlé manuellement.**

⑧ Déplacez les curseurs pour les amener au niveau approprié.

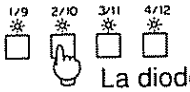
⑨ Pressez la touche [▶/■] et l'enregistrement commencera.

Déplacez les curseurs pendant la reproduction du morceau.

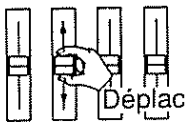


⑩ Pressez la touche [▶/■] à nouveau et l'enregistrement stoppera.

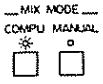




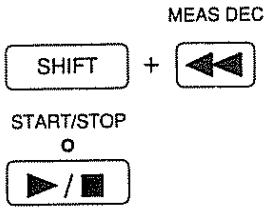
La diode s'allume en rouge



Déplacez le curseur



Reproduction



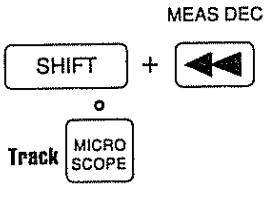
① Tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT], pressez la touche [◀◀] pour retourner au début du morceau.

② Pressez la touche [▶/■] pour commencer la reproduction.

Les mouvements des curseurs seront affichés à l'écran.

Pour stopper en cours de morceau, pressez la touche [▶/■].

Visualisation des données



① Tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT], pressez la touche [◀◀] pour retourner au début du morceau.

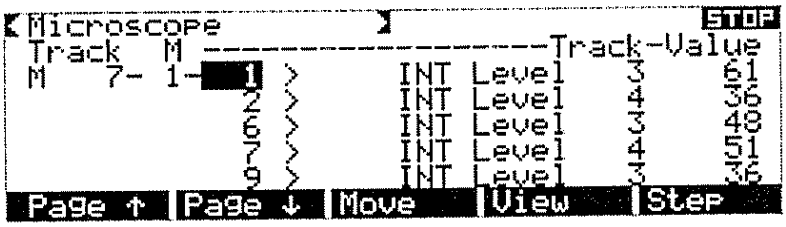
② Pressez la touche TRACK [MICROSCOPE].

L'affichage Microscope apparaitra.



③ Déplacez le curseur sur la droite de la piste et utilisez la molette VALUE pour sélectionner «M».

La piste de mixage est maintenant sélectionnée.



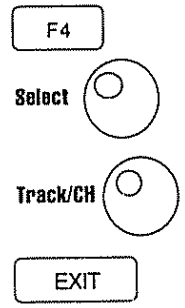


④ Déplacez le curseur jusqu'à l'emplacement représenté sur le schéma et tournez la molette VALUE.

Les données que vous avez enregistrées seront affichées.

Visualisation des données d'une seule piste

Les données de toutes les pistes seront affichées simultanément. Si vous désirez ne visualiser les données que d'une piste, utilisez la procédure suivante :



① Pressez la touche [F4] (View).

② Réglez «Select» sur «INT Lvl».

③ Déplacez le curseur sur Track/CH et sélectionnez la piste que vous désirez visualiser.

④ Pressez la touche [EXIT] et seules les données de la piste sélectionnée seront affichées.

Pour retourner à l'affichage précédent, sélectionnez «All» en étape ② et ③.

10. La touche finale à apporter

Vous avez maintenant terminé la procédure d'enregistrement, mais, si nécessaire, vous pouvez utiliser une des nombreuses fonctions d'édition pour apporter la touche finale à votre morceau. Certaines des fonctions d'édition les plus fréquemment utilisées sont indiquées ci-dessous.

Quand vous voulez...	Nom de fonction	Procédure	Mode d'emploi p.??
Editer le timbre dont vous jouez	Timbre edit	[TIMBRE EDIT]	3 – 48 4 – 23
Editer des événements individuels d'un morceau	Microscope	TRACK [MICRO SCOPE]	4 – 54
Editer des événements individuels d'un pattern	Pattern microscope	PATTERN [MICRO SCOPE]	4 – 88
Supprimer des données dans une piste ou un pattern	Erase	TRACK / PATTERN [EDIT] → [1] → [ENTER]	4 – 61 4 – 90
Combiner les données de deux pistes	Merge	TRACK [EDIT] → [2] → [ENTER]	4 – 62
Quantifier toutes les données d'une piste ou d'un pattern	Quantize	TRACK [EDIT] [5] / PATTERN [EDIT] [2] → [ENTER]	4 – 68 4 – 91
Supprimer plusieurs mesures	Delete measure	TRACK [EDIT] → [6] → [ENTER]	4 – 70
Insérer plusieurs mesures vierges	Insert measure	TRACK [EDIT] → [7] → [ENTER]	4 – 71
Déplacer certaines données d'une piste à l'autre	Extract	TRACK [EDIT] → [8] → [ENTER]	4 – 73
Transposer (par demi-tons) les notes d'une piste ou d'un pattern	Transpose	TRACK [EDIT] [F5] [1] / PATTERN [EDIT] → [5] → [ENTER]	4 – 74 4 – 96
Augmenter ou diminuer la dynamique des notes d'une piste ou d'un pattern	Change velocity	TRACK [EDIT] [F5] [2] / PATTERN [EDIT] → [6] → [ENTER]	4 – 75 4 – 97
Allonger ou réduire la durée des notes d'une piste ou d'un pattern	Change gate timee	TRACK [EDIT] [F5] [3] / PATTERN [EDIT] → [7] → [ENTER]	4 – 76 4 – 98
Avancer ou reculer dans le temps toutes les données d'une piste	Shift clock	TRACK [EDIT] → [F5] → [5] → [ENTER]	4 – 78
Copier des données de piste à piste	Copy T → T	TRACK [EDIT] → [3] → [ENTER]	4 – 63
Copier des données de piste à pattern	Copy T → P	PATTERN [EDIT] → [4] → [ENTER]	4 – 94
Copier des données de pattern à pattern	Copy P → P	PATTERN [EDIT] → [3] → [ENTER]	4 – 92
Copier des données de pattern à piste	Copy P → T	TRACK [EDIT] → [4] → [ENTER]	4 – 66
Ré-enregistrer partiellement une piste	Enregist. Punch in/out	TRACK [REAL TIME] → [REC]	3 – 28
Enregistrer les changements de panoramique pour chaque piste	Enregistrement Compu-mix	[COMPU MIX] → [F3]	4 – 21 3 – 31
Enregistrer les changements de volume pour chaque piste		[COMPU MIX] → [F2]	3 – 26
Editer les effets que vous employez	Chorus edit Reverb edit	[PLAY] → [F2] / [F3] ou TRACK [REAL TIME] → [SHIFT]+[F1] / [SHIFT]+[F2]	4 – 3 4 – 4
Enregistrer les réglages et changements d'effets	Enregistrement d' "effect change"	[COMPU MIX] → [SHIFT]+[F1] – [F5]	3 – 30

Pour utiliser ces fonctions, veuillez vous référer au mode d'emploi.

11. Sauvegarde des données

Vous avez maintenant créé un morceau complet à l'aide du MV-30.

Après avoir terminé un morceau, n'oubliez jamais de la sauvegarder sur disquette.

Utilisez une nouvelle disquette pour sauvegarder vos données de morceau.

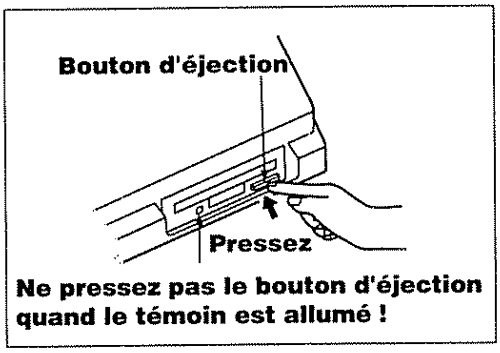
1. Formatage d'une disquette

Les disquettes neuves, ou les disquettes utilisées par un autre appareil doivent être formatées par le MV-30 avant qu'elles puissent servir au stockage des données de MV-30. Lorsque vous formatez une disquette, toutefois, sachez que toutes les données précédemment stockées sur cette disquette seront alors effacées.

*** Lorsque vous achetez de nouvelles disquettes, demandez des disquettes «MF2-DD» (3,5", double face, double densité, double piste).**

Procédure

① Ejectez la disquette qui se trouve maintenant dans le lecteur.



Ne pressez pas le bouton d'éjection quand le témoin est allumé !

② Insérez la nouvelle disquette avec la languette de protection en position PROTECT dans le lecteur de disquette.

③ Pressez la touche [DISK].

Le menu Disk (1) apparaîtra.

④ Pressez la touche [F5] (Page) puis pressez la touche [F3] (Format).

⑤ Utilisez les touches numériques ou la molette VALUE pour donner un nom à la diquette.

Veuillez vous référer à «Programmation d'un nom» (voir page 1-6 dans le mode d'emploi).

⑥ Pressez la touche [F1] (Sys Disk).

Une fenêtre s'ouvrira.

⑦ Pressez la touche [F1] (Format). Si vous désirez annuler la procédure sans formater, pressez la touche [EXIT].

Quand le formatage est terminé, l'afficheur indique «Complete».

DISK

F5

F3

Programmation d'un nom

F1

F1

2. Sauvegarde

Ensuite, vous sauvegarderez votre morceau sur la disquette nouvellement formatée : si vous éteignez le MV-30 sans avoir sauvegardé sur disquette, votre morceau sera perdu.

Procédure

① Pressez la touche [DISK].

② Pressez la touche [F3] (SVSong).

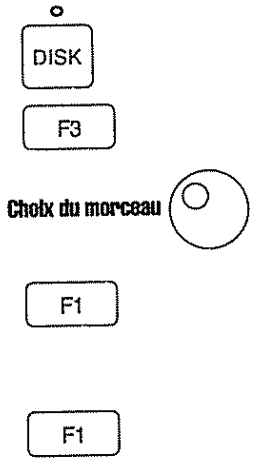
③ Tournez la molette VALUE pour sélectionner le morceau que vous avez créé (si vous n'avez pas nommé votre morceau, vous devrez alors le faire. Vous pourrez le faire depuis cet écran. Pressez la touche [▶] pour déplacer le curseur sur la zone de nom du morceau).

④ Pressez la touche [F1] (Save).

Nous sauvegarderons dans cet exemple les données de morceau accompagnées des données de timbre.

⑤ Pressez la touche [F1] (Save) pour sauvegarder les données.

Quand la procédure est terminée, l'afficheur indique «Complete». Les données de morceau et de timbre ont maintenant été sauvegardées.



12. Extinction

Suivez la procédure suivante pour l'extinction :

*** Lorsque vous éteignez le MV-30, toutes les données de morceau et de timbre qu'il contient sont perdues. Si vous avez des morceaux que vous désirez préserver, sauvegardez leurs données sur disquette (voir page 42) avant d'éteindre l'appareil.**

Procédure

① Coupez votre système d'amplification.

② Pressez le bouton d'éjection du MV-30 et retirez la disquette de son lecteur.

③ Mettez le MV-30 hors tension à l'aide du commutateur situé sur sa face arrière.

④ Eteignez ensuite le clavier MIDI qui est connecté.

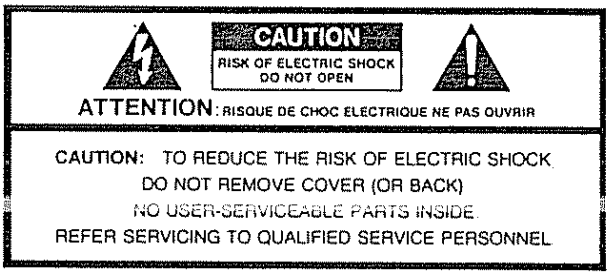
Voilà ! Votre MV-30 attend maintenant impatiemment votre prochaine session de travail!

Roland

MUSIC PRODUCTION SYSTEM STUDIO/M

MV-30

Mode d'emploi





Le symbole de l'éclair dans un triangle équilatéral est destiné à prévenir l'utilisateur de la présence d'une tension dangereuse à l'intérieur du boîtier du produit. Cette tension est d'une intensité suffisante pour risquer de créer un choc électrique à l'individu



Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence d'instructions importantes de fonctionnement et de maintenance dans le mode d'emploi accompagnant le produit

INSTRUCTIONS CONCERNANT UN RISQUE D'INCENDIE, DE CHOC ELECTRIQUE OU DE BLESSURES

INSTRUCTIONS DE SECURITE IMPORTANTES

Attention – Lorsque vous utilisez des produits électriques, des précautions de base doivent toujours être suivies y compris les suivantes:

1. Lisez toutes ces instructions avant d'utiliser le produit
2. N'utilisez pas ce produit dans un milieu humide – par exemple près d'une baignoire, d'une douche, d'un évier ou d'une piscine ou similaire
3. Ce produit ne doit être utilisé qu'avec un stand préconisé par le fabricant
4. Ce produit, seul ou en combinaison avec un amplificateur et un casque ou des haut-parleurs, peut produire des niveaux sonores risquant de causer des pertes auditives permanentes. Ne l'utilisez pas durant une longue période à un haut niveau de volume ou un niveau inconfortable. Si vous ressentez toute perte ou altération auditive, vous devez consultez un spécialiste de l'audition
5. Le produit doit être situé dans un emplacement n'interférant pas avec sa propre ventilation
6. Le produit doit être éloigné de sources de chaleur telles que radiateurs ou autres équipements générateurs de chaleur.
7. Protégez le produit de la poussière
8. Cet appareil ne peut être alimenté qu'avec la tension indiquée dans ce manuel ou inscrite sur l'appareil lui-même.
9. Débranchez l'appareil si le produit reste inutilisé durant une grande période
10. Ne marchez pas sur le cordon d'alimentation
11. Débranchez le cordon d'alimentation en tirant sur la fiche et non pas sur le cordon
12. Lors d'une installation avec d'autres appareils, suivez les instructions du mode d'emploi
13. Faites attention à ce qu'aucun objet liquide ou solide ne pénètre dans l'appareil par ses ouvertures
14. L'appareil doit être réparé par un personnel qualifié quand:
    - A Le cordon d'alimentation ou la fiche est endommagé
    - B Des objets liquides ou solides ont pénétré dans l'appareil.
    - C Le produit a été exposé sous la pluie; ou
    - D Le produit ne semble pas fonctionner normalement ou bien présente un changement important dans ses performances.
    - E On a laissé tomber l'appareil, ou le coffret est endommagé
15. N'effectuez pas vous-même de réparations non décrites dans le mode l'emploi. Toute intervention doit être effectuée par un technicien compétent

CLASSE B **AVIS**

Cet appareil numérique ne dépasse pas les limites de la classe B au niveau des émissions de bruits radio-électriques fixées dans le réglement des signaux parasites par le ministère canadien des Communications.

Introduction

Merci d'avoir choisi le système de production musicale MV-30 STUDIO M de Roland. Le MV-30 dispose des fonctions de la totalité d'un studio d'enregistrement en une unité compacte et pratique.

Pour tirer pleinement parti des fonctions et caractéristiques du MV-30 ainsi que pour vous assurer un fonctionnement prolongé et sans problème, veuillez lire attentivement ce mode d'emploi.
Si vous utilisez le MV-30 pour la première fois, nous vous suggérons également de lire les «Explications Rapides» livrées avec l'appareil.

Ce mode d'emploi est organisé comme brièvement décrit ci-dessous. Veuillez lire chaque section si nécessaire :

Chapitre 1 Procédure de base
Ce chapitre explique la configuration de base et les procédures du MV-30.

Chapitre 2 Survol
Ce chapitre explique les concepts de base du MV-30.

Chapitre 3 Guide de procédure
Ce chapitre vous amène pas à pas au travers des procédures de base.

Chapitre 4 Les fonctions
Ce chapitre donne une explication détaillée de toutes les fonctions de chacun des écrans obtenus.

Chapitre 5 Glossaire
Ce chapitre explique les termes utilisés en connexion avec le MV-30 et les séquences (classés par ordre alphabétique)

Chapitre 6 Appendice
Ce chapitre contient différentes informations complémentaires.

© Copyright 1990 par ROLAND CORPORATION
Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sous aucune forme sans la permission de ROLAND CORPORATION
* MS-DOS est une marque déposée de Microsoft Inc, U S A.

CONCEPT

Un puissant séquenceur intégré

- Huit pistes servent à la source sonore interne et huit autres pistes servent à piloter des sources sonores externes.
- Si vous n'utilisez que les pistes pour la source sonore interne pour créer votre musique, aucune connaissance du MIDI n'est nécessaire. Sélectionnez simplement une piste et un timbre (un son) et jouez sur le clavier MIDI que vous aurez connecté pour enregistrer votre musique.
- Chaque piste pour source sonore externe peut contenir des données pour les 16 canaux MIDI.
- Le séquenceur intégré peut contenir jusqu'à 20 morceaux, avec une capacité totale maximum d'environ 50 000 notes.
- Vous pouvez enregistrer des morceaux ainsi bien en temps réel qu'en pas à pas.
- La programmation à l'aide de patterns vous permet de créer des motifs (contenant n'importe quel nombre de mesures) qui peuvent être utilisés d'aussi nombreuses fois que nécessaire.
- Une grande variété de fonction d'édition sont fournies, depuis les procédures qui convertissent tous les événements d'un type particulier jusqu'à celles qui permettent l'édition d'un événement individuel.
- Pour faciliter l'édition et la programmation de données, vous pouvez donner des noms aux sections de votre morceau, tels que «intro», «premier couplet» ou «solo» (fonction de marquage).
- Vous pouvez utiliser les données de morceau qui ont été créées par les séquenceurs de la série MC ou les stations de travail W-30 aussi bien que par les séquenceurs des échantillonneurs de la série S (série SYS).
- Les fichiers au standard MIDI file peuvent également être chargés et sauvegardés.

Des sonorités de haute qualité et des possibilités de traitement sonore puissantes

- Le MV-30 cumule l'action d'un TVF (filtre variant dans le temps) avec la technologie de génération sonore RS-PCM de Roland qui est renommée pour ses sonorités de haute qualité et d'un réalisme inégalable.
- Polyphonie maximale de 30 notes.
- La source sonore interne contient 220 tones (sons de base) réalistes et musicalement utiles.
- Les deux fentes pour carte PCM permettent de recevoir des cartes sonores ROM spécialement conçues pour le MV-30 (Série SN-MV-30). Les cartes sonores de la série U (SN–U110) et les cartes d'éléments sonores du D-70 (SN–SPLA) peuvent aussi être utilisées.

Mixage à huit curseurs assisté par ordinateur

- Les huit curseurs de la façade peuvent être utilisés pour régler le volume, le panoramique (position stéréo) ou l'assignation de sortie des huit pistes pour source sonore interne ou pour contrôler le volume ou le panoramique des sources sonores MIDI externes connectées au MV-30. Ces réglages peuvent être effectués en temps réel au cours de la reproduction du morceau.
- Le mouvement de ces curseurs physiques est enregistré en cours de morceau et peut alors être «reproduit» (en fait affiché à l'écran) grâce à la fonction Compu-mix.

Des effets numériques peuvent être appliqués aux timbres internes

- Le MV-30 contient deux unités d'effets numériques intégrés: reverb/delay et chorus/flanger.
- Les réglages des deux unités d'effets peuvent être stockés (sous forme d'un des cinq patches d'effets) puis sélectionnés instantanément.
- Les réglages d'effets peuvent être indépendamment faits pour chaque piste.

La fonction RPS (Realtime Phrase Sequencer) vous permet de déclencher des patterns en temps réel

- Tout en faisant reproduire un morceau par le MV-30, vous pouvez déclencher un pattern préalablement enregistré en pressant simplement une touche de votre clavier MIDI. Cette fonction représente un grand potentiel pour l'interprétation en direct, puisque vous pouvez faire jouer des phrases entières en pressant une simple touche. Ou bien, si vous avez un pad de batterie qui peut transmettre des messages de note MIDI, vous pouvez faire jouer un break complet en frappant un seul pad.

La synchronisation Tape Sync II permet une synchronisation totale avec des appareils externes

- La nouvelle synchronisation Roland «Tape Sync II» permet que la reproduction par le séquenceur soit synchronisée avec une bande de magnétophone, même en cas de reprise en cours de morceau. Cette possibilité est particulièrement utile pour le travail de production audio-visuel.

Trois paires de sorties stéréo

- En plus des sorties stéréo principales (qui produisent le son traité par les effets internes), deux paires de sortie stéréo directe, sans effet, sont fournies. Puisque vous pouvez assigner chaque piste à la sortie voulue, vous pouvez appliquer des effets externes à ces pistes spécifiques.

La fonction Chain Load permet la reproduction successive de plusieurs morceaux

- La fonction Chain Load peut être utilisée pour charger automatiquement des morceaux et les faire se reproduire successivement. Cette fonction est particulièrement utile lorsque le MV-30 est utilisé comme séquenceur sur scène.

La conception de la façade assure une utilisation aisée

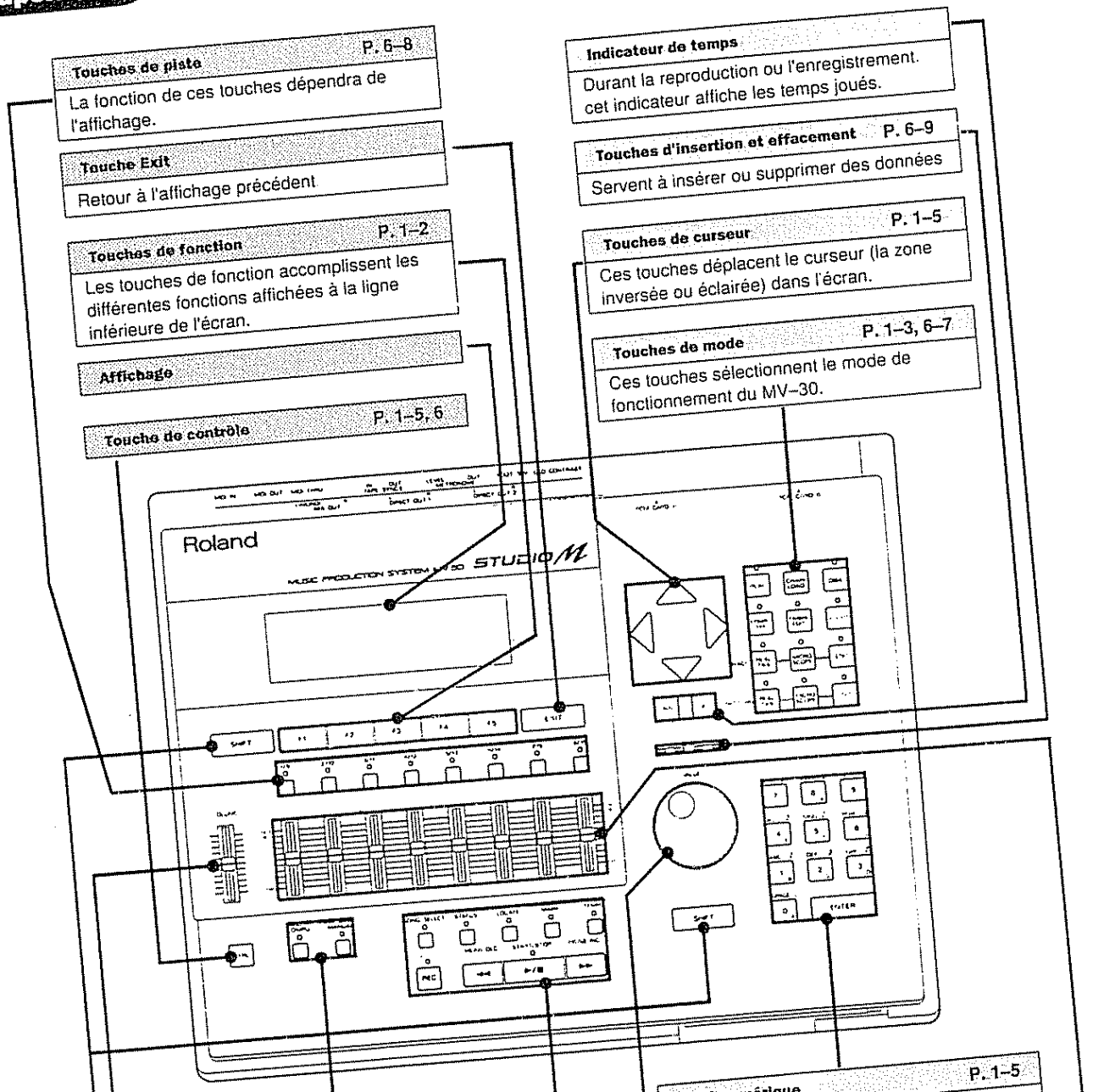
- Le grand afficheur vous donne toutes les informations nécessaires en un instant et les nombreuses touches de fonction dédiées assurent un fonctionnement rapide.

Mémoire extensible

- Il est possible d'étendre la mémoire du MV-30. Ceci fait passer la capacité en données de morceau à approximativement 120.000 notes (la capacité mémoire standard est d'environ 50.000 notes). Pour des détails, consultez votre revendeur pour un service de maintenance Roland (référez-vous à la liste en avant-dernière page).

FACE SUPERIEURE, AVANT ET ARRIERE

Face supérieure



Touches de piste P. 6–8
La fonction de ces touches dépendra de l'affichage.

Touche Exit
Retour à l'affichage précédent

Touches de fonction P. 1–2
Les touches de fonction accomplissent les différentes fonctions affichées à la ligne inférieure de l'écran.

Affichage

Touche de contrôle P. 1–5, 6

Indicateur de temps
Durant la reproduction ou l'enregistrement. cet indicateur affiche les temps joués.

Touches d'insertion et effacement P. 6–9
Servent à insérer ou supprimer des données

Touches de curseur P. 1–5
Ces touches déplacent le curseur (la zone inversée ou éclairée) dans l'écran.

Touches de mode P. 1–3, 6–7
Ces touches sélectionnent le mode de fonctionnement du MV–30.

Touches de mode de mixage (Vol. 1) P. 14
Ces touches déterminent si les curseurs offrent une commande manuelle ou s'ils sont pilotés par les données enregistrées.

Volume général (VOLUME)
Règle le volume général du MV–30

Touche Shift P. 1–2
Cette touche change l'action des touches numériques, de fonction, ◀◀, ▶▶, etc. Elle a toujours le même effet.

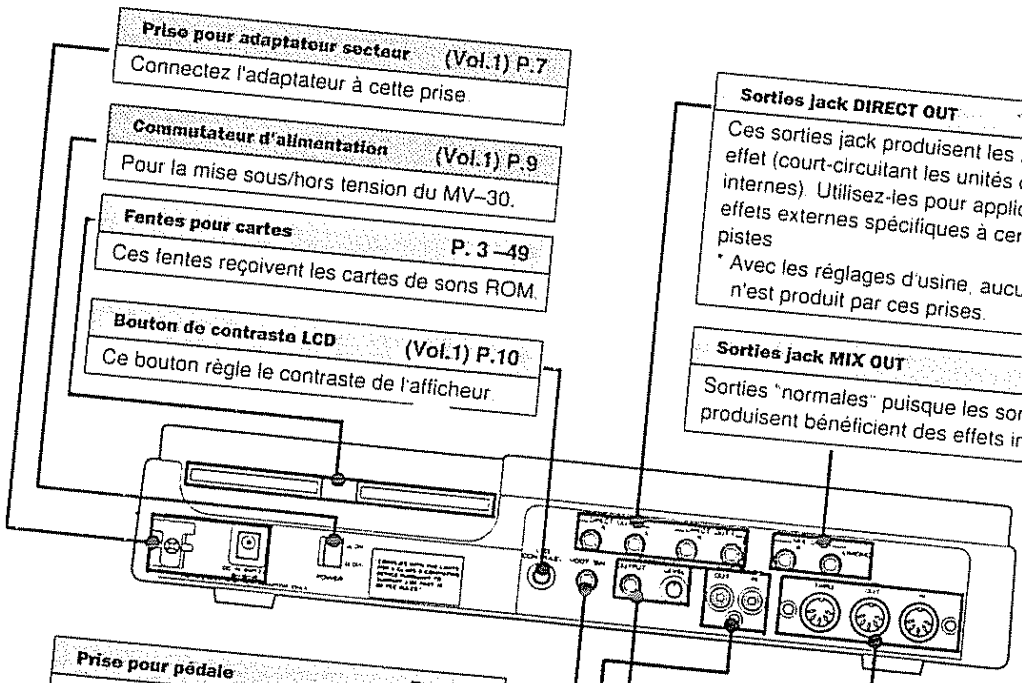
Touches de séquenceur P. 1–9
Ces touches servent à faire jouer ou enregistrer les données du séquenceur.

Pavé numérique P. 1–5
Ces touches servent à l'entrée de données

Molette VALUE P. 1–5
Sert à modifier la valeur des paramètres

Curseurs P. 6–8
Quand le mode de mixage est MANUAL, ces curseurs commandent le volume des pistes internes. En affichage Compu Mixer. ils commandent aussi le panoramique et l'assignation de sortie des pistes internes

Face arrière



Prise pour adaptateur secteur (Vol.1) P.7
Connectez l'adaptateur à cette prise.

Commutateur d'alimentation (Vol.1) P.9
Pour la mise sous/hors tension du MV–30.

Fentes pour cartes P. 3 –49
Ces fentes reçoivent les cartes de sons ROM.

Bouton de contraste LCD (Vol.1) P.10
Ce bouton règle le contraste de l'afficheur.

Sorties jack DIRECT OUT P. 4–2
Ces sorties jack produisent les sons sans effet (court-circuitant les unités d'effets internes). Utilisez-les pour appliquer des effets externes spécifiques à certaines pistes.
* Avec les réglages d'usine, aucun son n'est produit par ces prises.

Sorties jack MIX OUT P. 4–2
Sorties "normales" puisque les sons qu'elles produisent bénéficient des effets internes.

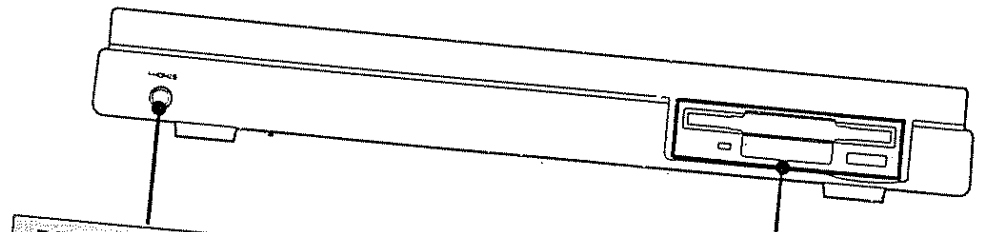
Prise pour pédale P. 4–44
Une pédale commutateur, telle la DP–2 (vendue séparément) peut être connectée à cette prise et servir au départ/arrêt, etc.

Prise pour synchro bande P. 3–60
Reliez cette prise à un magnétophone multi-piste, une platine cassette ou un magnétoscope pour un enregistrement et une reproduction synchronisés.

Métronome P. 3 –41
Pour une écoute du métronome sur un système externe, connectez un câble audio à cette prise. Le volume se commande par le potentiomètre adjacent.

Prises MIDI
IN: Reliez la MIDI OUT d'un instrument de commande MIDI (un clavier MIDI, etc.) à cette prise. Cela vous permet d'utiliser cet instrument pour enregistrer ou bien pour déclencher des patterns (RPS ou "déclenchement de séquences en temps réel")
OUT: Cette prise peut être reliée à la MIDI IN d'une source sonore MIDI externe. Cela vous permet d'utiliser les pistes 9–16 pour déclencher cette source externe.
THRU: Cette prise retransmet les données reçues en MIDI IN.

Face avant



Prise pour casque (Vol.1) P.8
Une paire d'écouteurs stéréo peut être connectée à cette prise.

Lecteur de disquette (Vol.1) P.5
Ce lecteur de disquette accepte les disquettes 3,5" 2DD.

TABLE DES MATIERES

CONCEPT introduction-4
FACE SUPÉRIEURE, AVANT/ARRIÈRE introduction-5

Chapitre 1 Procédure de base

1. Afficheur et touches de fonction 1-2
2. Accès aux autres pages d'écran 1-3
3. Comment régler les valeurs 1-5
4. Comment faire jouer un morceau 1-9

Chapitre 2 Survol

1. Qu'est-ce qu'un séquenceur 2-2
2. Pistes du MV-30 2-3
   1 Piste pour source sonore interne et pistes pour source sonore externe 2-3
   2 Autres pistes 2-4
   3 Emplacement des données 2-4
3. CONTROLE DES AUTRES FONCTIONS PAR LES PISTES DE SOURCE SONORE INTERNE 2-5
4. CONTROLE DES AUTRES FONCTIONS PAR LES PISTES DE SOURCE SONORE EXTERNE 2-7
5. MEMOIRE INTERNE ET DISQUETTE 2-8

Chapitre 3 Guide de procédure

SURVOL DU GUIDE DE PROCEDURE 3-2
   1 Reproduction d'un morceau 3-2
   2 Création d'un morceau 3-3
   3 Techniques supérieures de création d'un morceau 3-4
   4 Vérification du statut actuel 3-5
   5 RPS (Realtime Phrase Sequence) 3-5
   6 Edition d'un timbre 3-6
   7 Utilisation des pistes pour source sonore externe 3-6
   8 Synchronisation MIDI 3-7
   9 Synchronisation magnétophone (Tape Sync II) 3-7
   10 Compatibilité avec d'autres appareils 3-7
   11 Autres 3-7
1. REPRODUCTION D'UN MORCEAU 3-8
2. CREATION D'UN MORCEAU 3-14
3. TECHNIQUES SUPERIEURES DE CREATION D'UN MORCEAU 3-28
4. CONTROLE DU STATUT ACTUEL 3-42
5. RPS (Realtime Phrase Sequence) 3-46
6. EDITION D'UN TIMBRE 3-48
7. UTILISATION DES PISTES DE SOURCE SONORE EXTERNE 3-56
8. SYNCHRONISATION MIDI 3-57
9. SYNCHRONISATION MAGNETOPHONE (TAPE SYNC II) 3-60
10. COMPATIBILITE AVEC D'AUTRES APPAREILS 3-68
11. AUTRES 3-71

Chapitre 4 Les Fonctions

1. REPRODUCTION 4-2
2. CHAINAGE (Chain Load) 4-8
3. DISQUETTE 4-10
4. COMPU-MIX (Mixage assisté par ordinateur) 4-20
5. EDITION DE TIMBRE 4-23
6. SYSTEME 4-44
7. TRACK - REALTIME 4-46
8. TRACK - MICROSCOPE 4-54
9. TRACK - EDIT 4-61
10. PATTERN - REALTIME 4-84
11. PATTERN - MICROSCOPE 4-88
12. PATTERN - EDIT 4-90
13. SEQUENCEUR 4-100

Chapitre 5 Glossaire

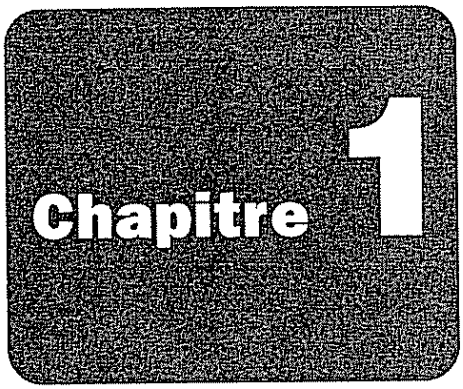
GLOSSAIRE 5-2

Chapitre 6 Appendice

1. MAUVAIS FONCTIONNEMENT 6-2
2. MESSAGES 6-4
3. MESSAGES D'ERREUR 6-5
4. TABLEAU DES MODES 6-7
5. FONCTIONS DONT LA PROCEDURE D'OPERATION CHANGE PAR MODE 6-8
6. LISTE DES PARAMETRES 6-10
   Paramètres de configuration du système 6-10
   Réglages de chargement en chaîne (Chain Load) 6-10
   Nom d'une disquette 6-10
   Paramètres de morceau 6-11
   Paramètres de timbre 6-13
7. LISTE DES EVENEMENTS 6-15
8. LISTE DES VALEURS D'HORLOGE 6-17
9. COMMENT LIRE UNE PARTITION 6-18
10. LISTE DES SONORITES INTERNES 6-19
11. CONTENU DE LA DISQUETTE FOURNIE 6-21
   Morceaux de démo 6-21
   Liste des séquence de la démo RPS 6-22
   Biographie des compositeurs des morceaux de démo 6-23
   Liste des banques de timbre 6-24
   Réglage de chargement enchaîné (Chain Load) 6-24
   Liste des timbres 6-25

Messages exclusifs Roland 6-32
Equipement MIDI 6-36
Tableau d'équipement MIDI 6-39

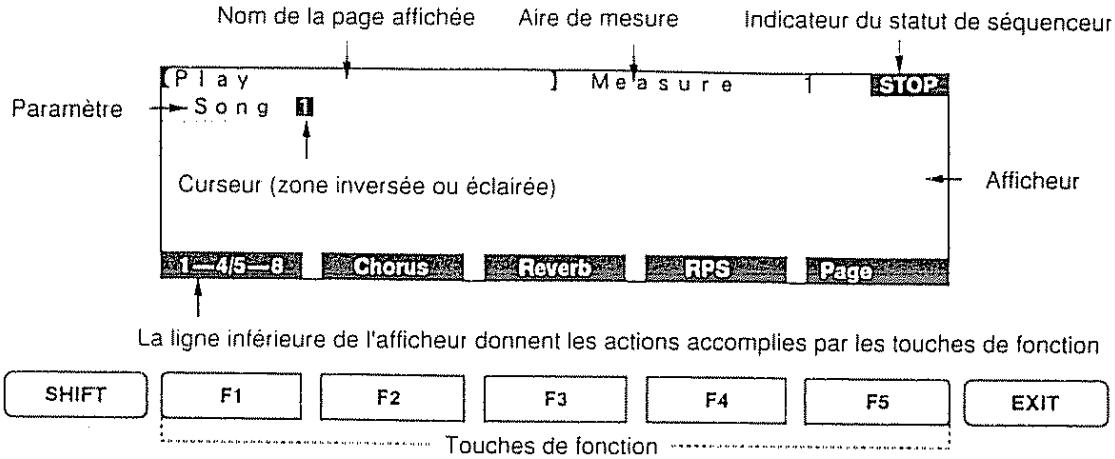
CARACTERISTIQUES 6-41



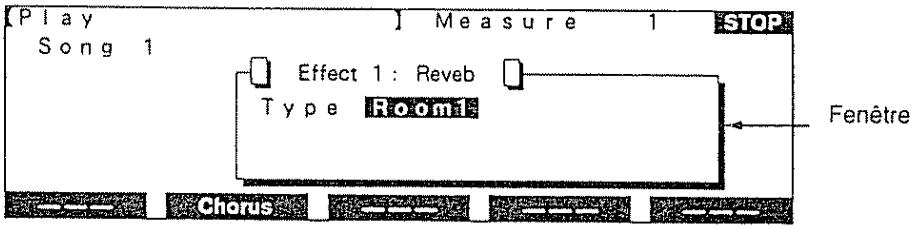
Procédure de base

1. Afficheur et touches de fonction...1-2
2. Accès aux autres pages d'écran...1-3
3. Comment régler les valeurs...1-5
4. Comment faire jouer un morceau...1-9

1. AFFICHEUR ET TOUCHES DE FONCTION



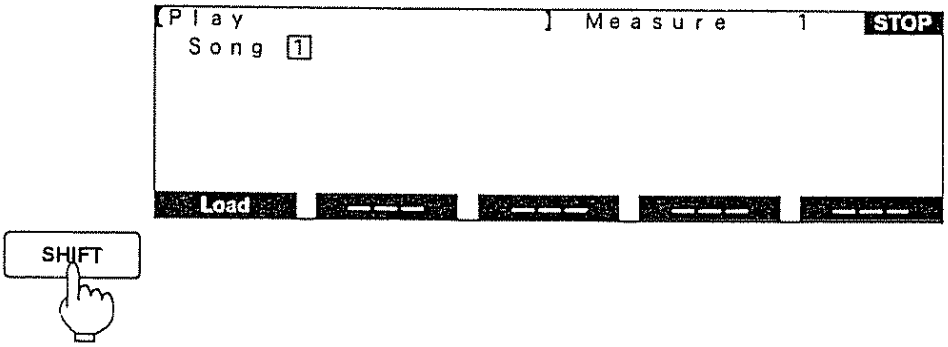
Par exemple, si vous pressez [F3] depuis cette page, une fenêtre apparaîtra vous permettant de faire les réglages de reverb



Une fois terminés les réglages dans la fenêtre, pressez [EXIT] pour fermer celle-ci.

Les touches de fonction peuvent également servir à exécuter une procédure. Dans ce cas, l'afficheur vous demandera «Are you sure ?» Si vous êtes sûr de vouloir exécuter la procédure, pressez la touche à nouveau. Si vous désirez quitter cette procédure sans l'exécuter, pressez [EXIT].

Quand vous pressez [SHIFT], les assignations des touches de fonction changent.

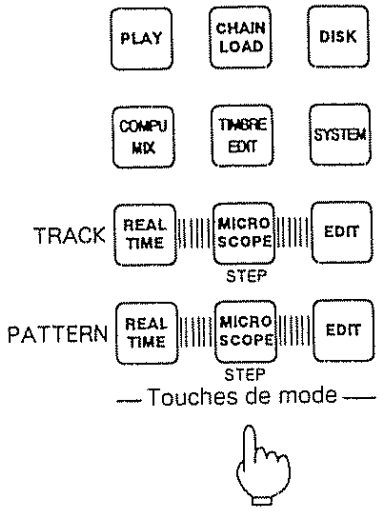


Pendant que vous pressez [SHIFT], pressez la touche de fonction appropriée

2. ACCES AUX AUTRES PAGES D'ECRAN

Touches de mode

Pressez la touche de mode désirée.

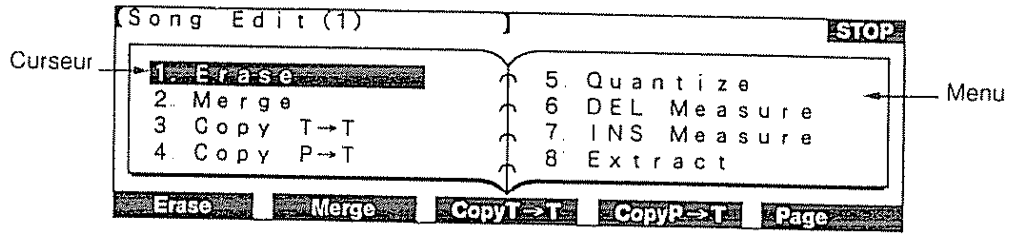


	PLAY	Dans ce mode vous pouvez contrôler le statut des pistes, faire les réglages de RPS (Realtime Phrase Sequence ou séquence déclenchée en temps réel) ou les réglages de chorus et reverb.
	CHAIN LOAD	La fonction Chain Load permet le chargement automatique et la reproduction de deux morceaux ou plus depuis la disquette selon un ordre spécifié. Dans ce mode, vous pouvez déterminer l'ordre des morceaux et exécuter la reproduction.
	DISK	Dans ce mode, les données de morceaux que vous avez créées peuvent être sauvegardées sur disquette ou rechargées.
	COMPU MIX	Dans ce mode, vous pouvez déterminer la fonction des curseurs et enregistrer leurs mouvements durant la reproduction.
	TIMBRE EDIT	Dans ce mode, vous pouvez éditer (modifier) les 128 timbres internes (et un timbre composé de plusieurs sonorités rythmiques) utilisés par les pistes 1 à 8.
	SYSTEM	Dans ce mode, vous pouvez faire les réglages relatifs au fonctionnement général du MV-30; régler l'accord général, etc.
TRACK Utilisez cette touche pour enregistrer et éditer des données de piste.	**REALTIME**	Utilisez cette touche pour faire les réglages de piste et pour enregistrer les pistes en temps réel.
	MICROSCOPE	Utilisez cette touche pour visualiser ou modifier des événements individuels dans une piste ou pour enregistrer une piste en pas à pas. Quand vous éditez une piste à pattern, cette touche vous permet d'assigner des patterns à la piste.
	EDIT	Utilisez cette touche pour éditer globalement les données d'une piste.
PATTERN Utilisez cette touche pour enregistrer et éditer des patterns.	**REALTIME**	Utilisez cette touche pour faire les réglages de pattern et pour enregistrer les patterns en temps réel.
	MICROSCOPE	Utilisez cette touche pour visualiser ou modifier des événements individuels dans un pattern ou lors de l'enregistrement en pas à pas.
	EDIT	Utilisez cette touche pour éditer globalement les données d'un pattern.

Pages de menu

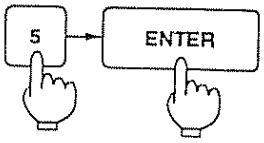
Quand vous pressez [DISK] ou [EDIT], un menu apparaîtra vous permettant de sélectionner une des fonctions de ce mode. Les menus occupent deux pages.

Pressez [F5] (Page) pour passer d'une page à l'autre.



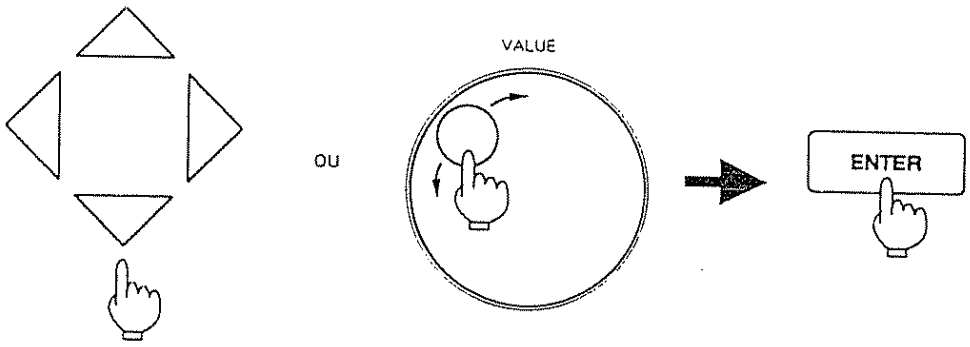
Utilisation des touches numériques pour faire une sélection dans le menu

Utilisez les touches numériques pour programmer le numéro voulu dans le menu.



Utilisation des touches de curseur ou de la molette VALUE pour la sélection dans le menu

Utilisez les touches de curseur ou la molette VALUE pour faire une sélection dans le menu puis pressez [ENTER].



Utilisation des touches de fonction pour faire une sélection dans le menu

Pour sélectionner les articles 1 à 4 du menu, pressez [F1] à [F4]. Pour sélectionner les articles 5 à 8 du menu, maintenez enfoncé [SHIFT] et pressez [F1] à [F4].

Pour retourner à la page menu

Pour retourner à la page menu, pressez [EXIT].

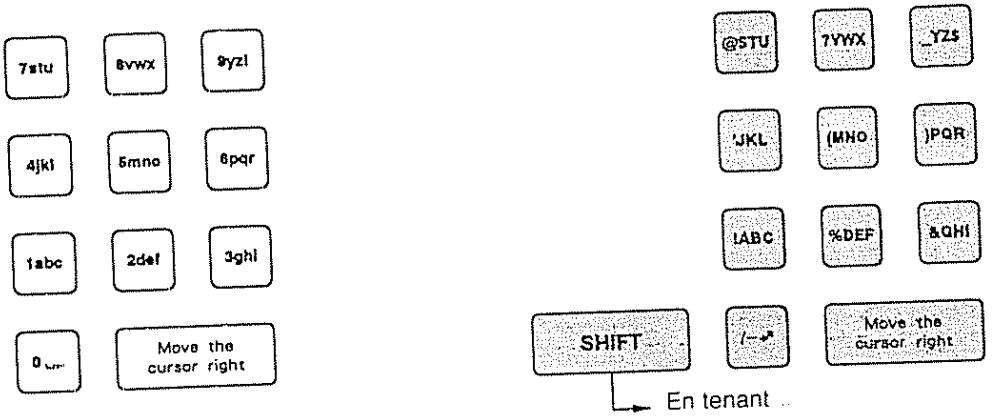
Fonctions spéciales des touches numériques

Dans certains cas, les touches numériques ont des fonctions spéciales pour vous permettre de programmer les données plus efficacement.

Programmation d'un nom

Voici comment assigner un nom à un morceau, une piste, un pattern, un timbre, une disquette, une marque ou une banque de timbres.

Chaque touche permet d'écrire les caractères imprimés à la partie supérieure gauche de celle-ci.



Insère un espace à la position du curseur

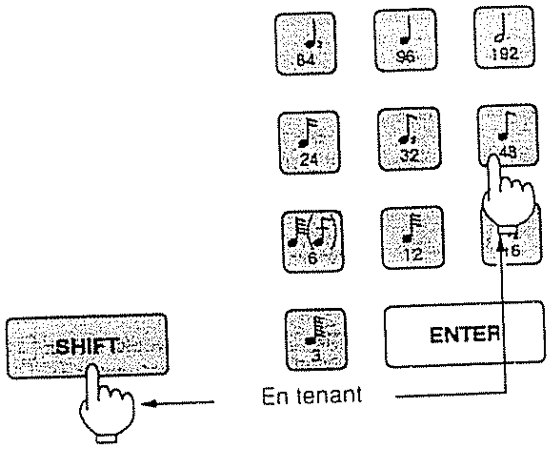
Supprime le caractère situé à la position du curseur

Alterne entre minuscules et majuscules

Programmation de durée théorique et réelle (Step time et Gate time)

En enregistrement pas à pas, utilisez les touches numériques pour programmer les valeurs de durée théorique (Step) et réelle (Gate).

Chaque touche sélectionnera la valeur de note (Step) imprimée à la partie supérieure droite de celle-ci.



Tout en pressant [SHIFT], pressez une touche numérique.

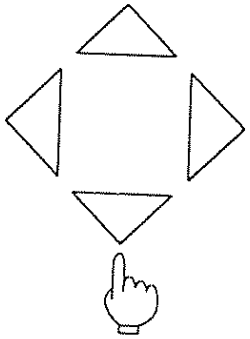
Par exemple, si vous pressez [SHIFT] + [6], le résultat sera «Step = 48»

3. COMMENT RÉGLER LES VALEURS

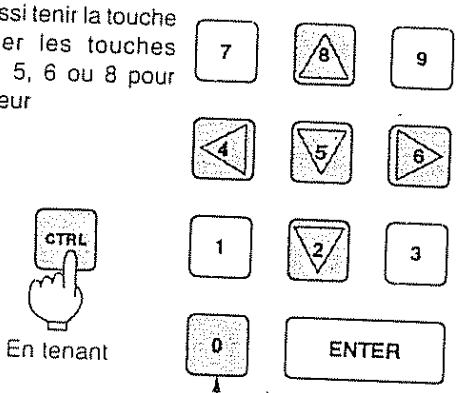
Déplacez le curseur sur la valeur que vous désirez modifier et tournez la molette VALUE ou utilisez les touches numériques pour programmer une valeur

Pour déplacer le curseur

Utilisez les flèches curseur pour déplacer le curseur

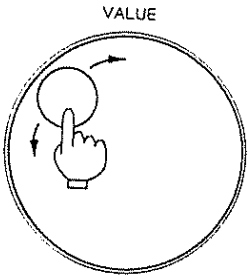


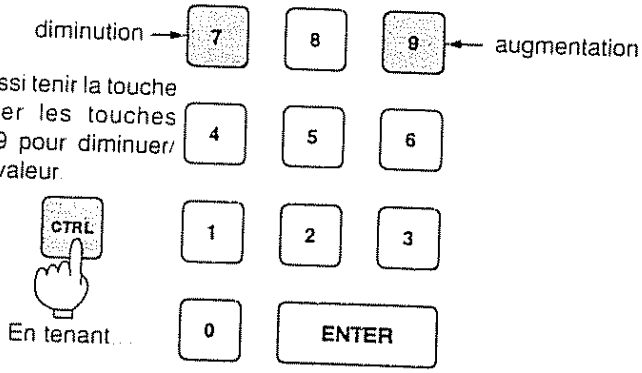
Vous pouvez aussi tenir la touche [CTRL] et presser les touches numérique 2, 4, 5, 6 ou 8 pour déplacer le curseur



Utilisation de la molette VALUE pour sélectionner une valeur

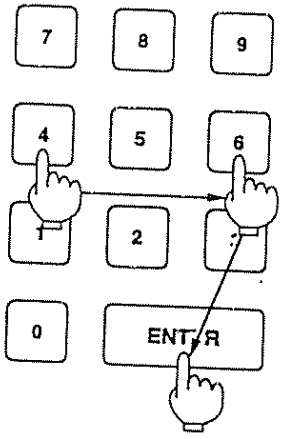
Lorsque vous tournez la molette VALUE, la totalité de la plage des valeurs possibles apparaît





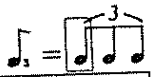
Utilisation des touches numériques pour programmer une valeur

Vous pouvez également utiliser les touches numériques pour programmer une valeur



Par exemple, pour programmer «46», il faut presser [4] → [6] → [ENTER]
Après avoir tapé le numéro, vous devrez presser [ENTER] pour l'entériner.

* Pour programmer un numéro négatif ("–"), tenez enfoncé [SHIFT] et pressez 0



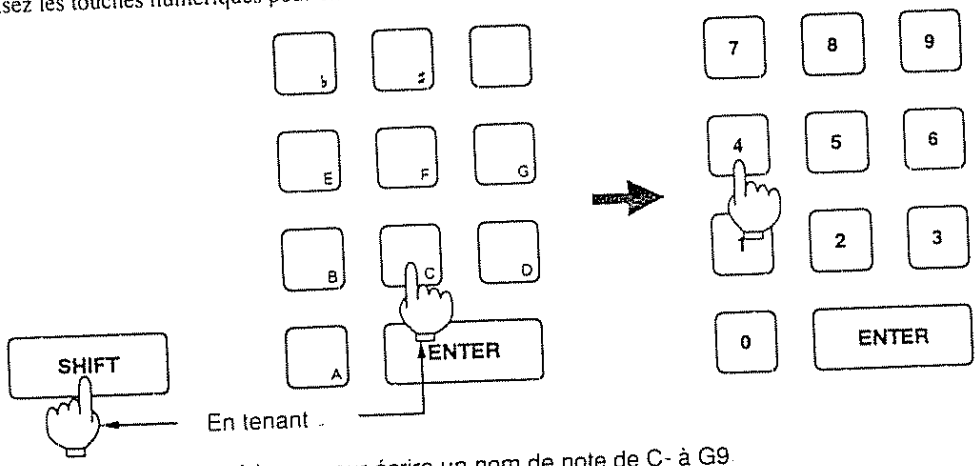
Note	Durée (step time)/touche	Note	Durée (step time)/touche
𝅝	384	𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	32 [5]
𝅗𝅥.	288	𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯.	36
𝅗𝅥	192 [9]	𝅘𝅥𝅯	24 [4]
𝅗𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	128	𝅘𝅥𝅰𝅘𝅥𝅰𝅘𝅥𝅰	16 [3]
𝅗𝅥.	144	𝅘𝅥𝅰𝅘𝅥𝅰.	18
𝅗𝅥	96 [8]	𝅘𝅥𝅰	12 [2]
𝅗𝅥𝅯.	64 [7]	𝅘𝅥𝅱𝅘𝅥𝅱𝅘𝅥𝅱	8
𝅘𝅥.	72	𝅘𝅥𝅱 = 𝅘𝅥𝅱	6 [1]
𝅘𝅥	48 [6]	𝅘𝅥𝅲𝅘𝅥𝅲𝅘𝅥𝅲	3 [0]

* En enregistrement pas à pas, lorsque vous pressez une touche numérique pour spécifier la valeur réelle (Gate), la valeur sera multipliée par le rapport de Gate time affiché dans la fenêtre.

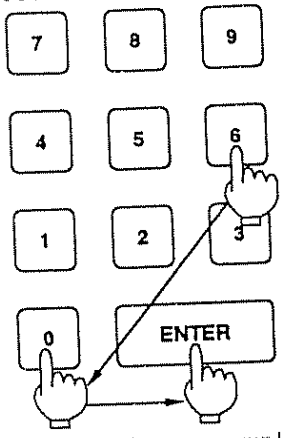
Programmation d'un nom de note (numéro de note)

En microscope, enregistrement pas à pas ou pour les fonctions RPS, vous pouvez écrire les notes comme suit :

Utilisez les touches numériques pour choisir un nom de note



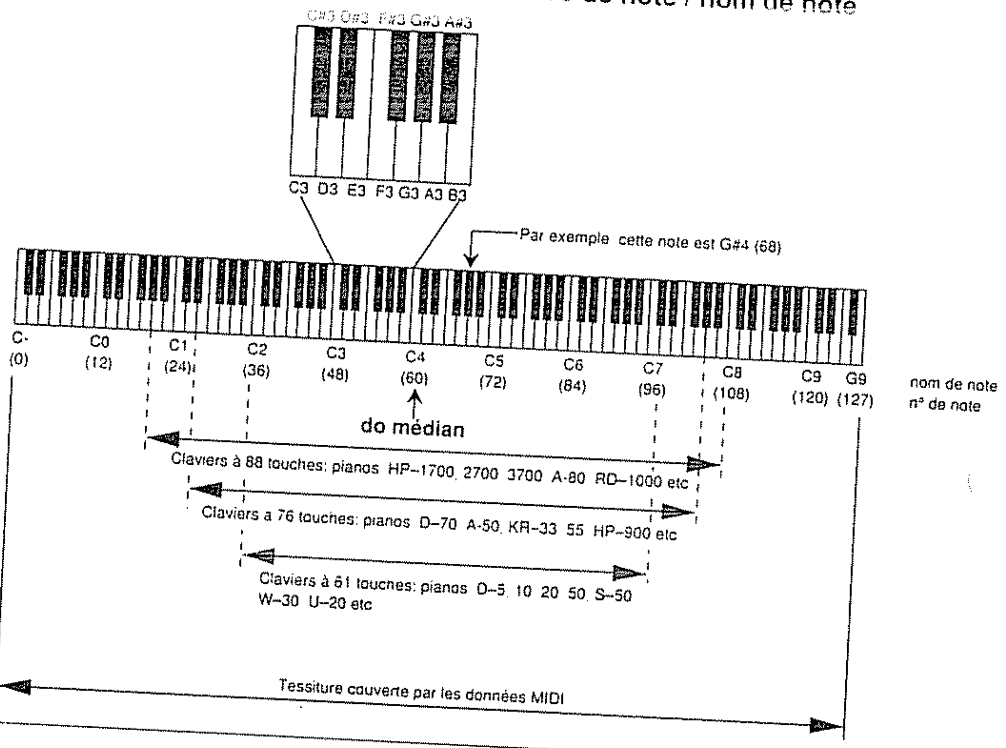
Utilisez les touches numériques pour écrire un nom de note de C- à G9.
En pressant [SHIFT], programmez la touche (A à G) et le symbole *b* ou # puis le numéro d'octave.
Par exemple, si vous pressez [SHIFT] + [2] → [4], le nom de la note sera **C 4** (60) soit do4.



Programmez un numéro de note (choisissez une note du clavier sous forme d'un numéro de 0 à 127)
Programmez un numéro à l'aide de la méthode habituelle pour la programmation numérique.
Par exemple, si vous pressez 6 → 0→ [ENTER], le résultat sera C 4 (**60**).

* Une fois le curseur sur la zone de programmation de nom de note, vous pouvez presser une touche numérique pour programmer un numéro de note ou tenir [SHIFT] et presser une touche numérique pour choisir un nom de note. Si vous avez commencé à programmer des données à l'aide de l'une de ces méthodes et décidé de changer pour l'autre, vous devez d'abord déplacer le curseur vers un autre paramètre puis le ramener sur celui-ci.

Tableau de référence pour la liaison numéro de note / nom de note

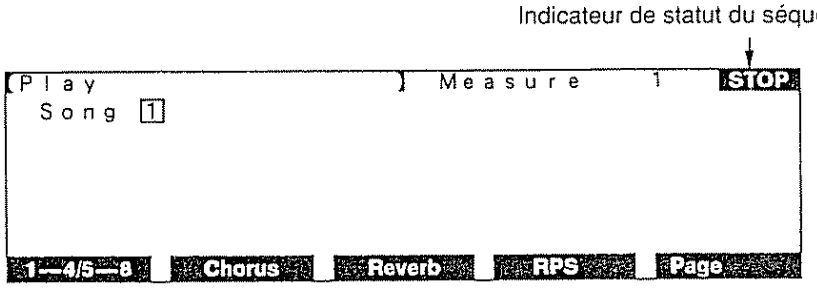


4. COMMENT FAIRE JOUER UN MORCEAU

Vous pouvez faire démarrer la reproduction du séquenceur à tout moment, quelle que soit la page dans laquelle vous vous trouvez Toutefois, il n'est pas possible d'obtenir une reproduction pendant qu'une fonction est en cours d'exécution ou durant l'accès à la disquette.

Reproduction et arrêt

Le symbole situé dans le coin supérieur droit de l'afficheur indique le statut du séquenceur.

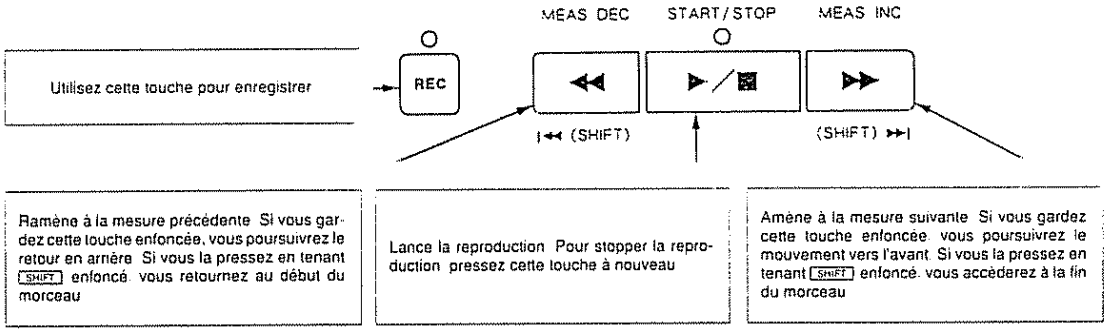


STOP le séquenceur est arrêté

PLAY le séquenceur est en cours de reproduction

REC le séquenceur est en cours d'enregistrement ou en attente d'enregistrement

- - : - - la reproduction n'est pas possible.



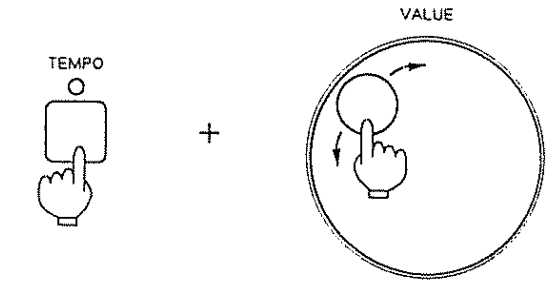
*** Les données qui seront reproduites dépendront de la page dans laquelle vous vous trouvez (voir page 6-9).**

- En cas de reproduction depuis le milieu du morceau, tenez enfoncé CTRL et pressez ▶/■ , puis attendez jusqu'à ce que le message «MIDI Update» disparaisse Pressez ensuite ▶/■ Pendant que le message «MIDI Update» est affiché, toutes les données (exceptées les notes) sont jouées depuis le début du morceau jusqu'au point d'où vous désirez reprendre la reproduction. Ceci vous assure que les sources sonores répondront correctement comme si la reproduction s'était effectuée depuis le début du morceau

Réglage du tempo

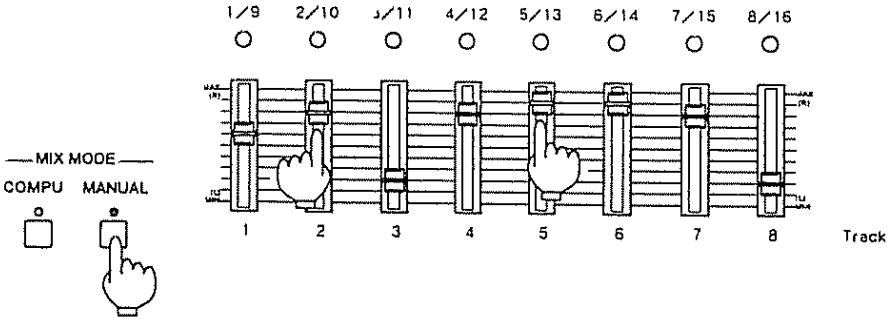
Pour régler le tempo, tenez enfoncé [TEMPO] et tournez la molette VALUE.

Dans les pages qui affichent la valeur de tempo, la valeur affichée changera. Dans les pages qui n'affichent pas cette valeur, le réglage de tempo apparaîtra brièvement dans la zone de message.

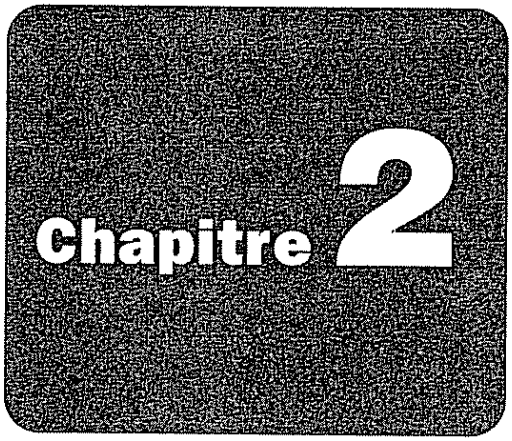


Utilisation des curseurs pour piloter le volume de chaque piste

Pressez la touche MIX MODE [MANUAL] puis déplacez les curseurs. Les mouvements des curseurs peuvent être enregistrés (voir page 3-25).



* **Si la page [Compu Mixer] est affichée quand vous pressez [COMPUMIX], pressez [F1] pour faire apparaître « INT Level » dans la zone de message puis poursuivez avec les opérations ci-dessus.**



Survol

1. Qu'est-ce qu'un séquenceur?...2-2
2. Les pistes (tracks) du MV–30...2-3
3. Contrôle des autres fonctions par les pistes de source sonore interne...2-5
4. Contrôle des autres fonctions par les pistes de source sonore externe...2-7
5. Mémoire interne et disquette...2–8

1. QU'EST-CE QU'UN SEQUENCEUR ?

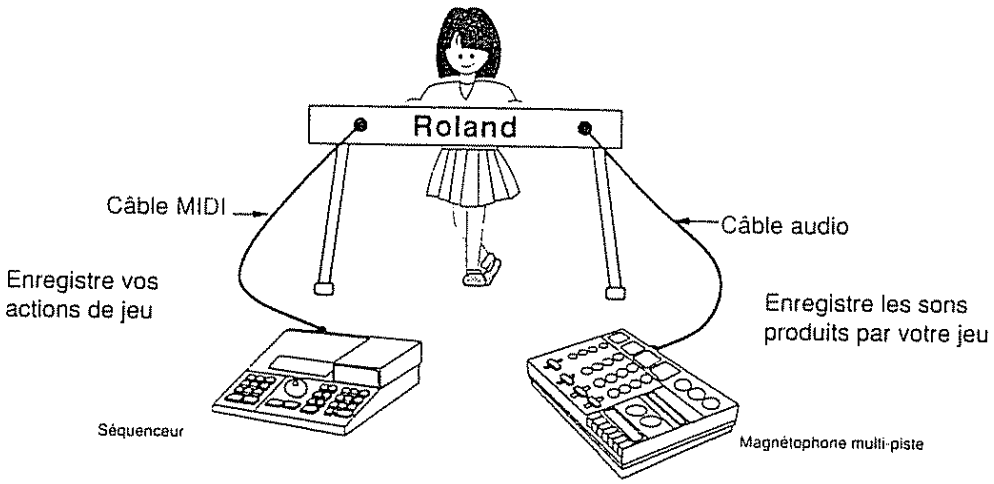
Le MV-30 a un séquenceur intégré qui vous permet d'enregistrer de la musique de la même façon qu'avec un magnétophone multi-piste.

Comme avec un magnétophone multi-piste, vous pouvez utiliser une piste différente pour enregistrer chaque partie de votre musique (basse, batterie, piano, etc.). Ensuite, vous pouvez utiliser les curseurs du panneau supérieur du MV–30 pour régler le volume ou le panoramique des pistes durant la reproduction, et enregistrer également ces modifications

Bien qu'ils soient utilisés de façon similaire, les séquenceurs diffèrent des magnétophones multi-piste de façon importante.

Un magnétophone multi-piste...
est un appareil qui enregistre le son qu'un instrument produit. Lors de la reproduction par un magnétophone multi-pistes, le son enregistré est restitué.

Un séquenceur...
est un appareil qui enregistre les actions accomplies par le musicien. Il enregistre les données qui indiquent quelles notes ont été jouées avec quelle force et durant combien de temps ou bien quels sons ont été sélectionnés et à quel moment. Quand le séquenceur entame une reproduction, c'est le séquenceur qui fait jouer l'instrument à la place du musicien



Les séquenceurs ont les avantages suivants par rapport aux magnétophones multi-piste :

- **La qualité sonore n'est pas affectée quels que soient le nombre de ré-enregistrements effectués.**
- **Les erreurs peuvent être aisément corrigées. Vous pouvez même corriger individuellement une note au coeur d'un accord.**
- **Il n'y a pas de diaphonie (le passage de son d'une piste à une autre).**
- **Vous pouvez sauter (avance ou retour rapide) instantanément à tout point du morceau.**
- **Le tempo de la reproduction peut être changé sans affecter la hauteur des notes.**
- **Les sonorités peuvent être changées durant la reproduction.**
- **Les données enregistrées peuvent être modifiées à tout moment.**

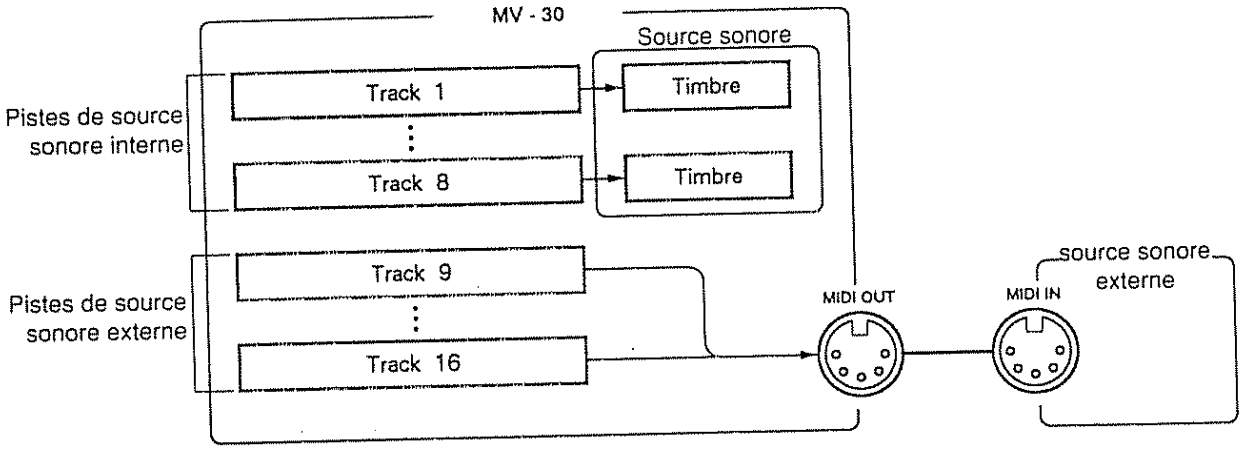
Toutefois, puisque les séquenceurs n'enregistrent pas le son par lui-même, ils ne peuvent pas enregistrer de voix ou d'instruments acoustiques.

Puisque le MV-30 comporte une fonction de synchronisation «Tape Sync II», il peut effectuer sa reproduction en synchronisation avec un magnétophone multi-pistes. De cette façon, vous pouvez tirer parti à la fois des avantages des séquenceurs et de ceux des magnétophones multi-pistes

2. LES PISTES (TRACKS) DU MV-30

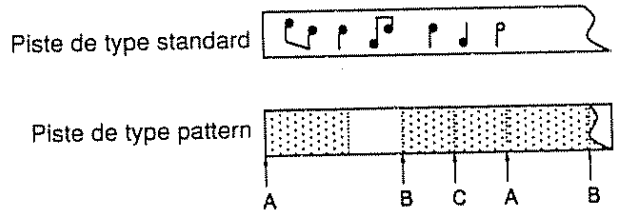
1 Pistes pour source sonore interne et pistes pour source sonore externe

Le MV-30 contient 16 pistes sur lesquelles enregistrer de la musique. Les pistes 1 à 8 servent à faire jouer la source sonore interne du MV-30. Les pistes 9 à 16 servent à faire jouer les sources sonores MIDI externes

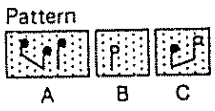


Types de piste

Quand vous enregistrez, vous pouvez choisir que chacune des 16 pistes soit une piste de type standard ou une piste de type pattern.



Les données musicales sont directement enregistrées sur la piste.



La piste contient des références (événements d'appel de patterns) de patterns créés précédemment.

* Il n'est pas possible de directement enregistrer des données musicales dans une piste de type pattern.
* Vous pouvez créer des patterns dans une piste de type standard, mais ne pouvez pas les reproduire depuis la piste. Il y a deux façons d'utiliser les patterns dans une piste de type standard.
  ① Pour utiliser avec la fonction RPS (reproduction de séquence en temps réel ou Realtime Phrase Sequence) (voir page 3-46).
  ② Comme un emplacement pour temporairement stocker des données (voir page 3-39).
* Vous pouvez convertir une piste de type pattern en une piste de type standard (voir page 3-39).

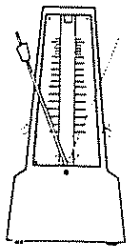
2 Autres pistes

En plus des 16 pistes utilisées pour enregistrer les données musicales, le MV-30 a une piste d tempo et une piste de mixage.

Piste de Tempo (T)

Cette piste pilote les changements de tempo

Les changements de tempo sont exprimés sous forme de variations du tempo standard. Cela signifie qu'en réglant le tempo standard, vous pouvez fixer le tempo général de la totalité d'un morceau



Tempo = 60
(60 temps par minute)

* **Les changements de tempo doivent être enregistrés en pas à pas : ils ne peuvent pas l'être en temps réel (voir page 3–32).**

Piste de mixage (M)

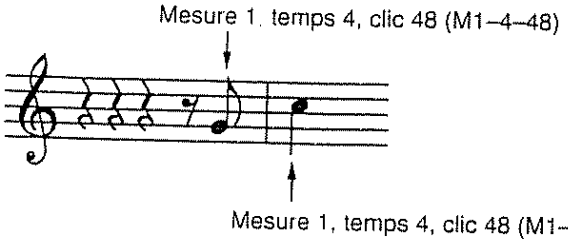
Cette piste commande le mixage assisté par ordinateur (Compu mixer) selon les modes suivants :

- **Règle le volume (niveau de sortie) de chaque piste pour source sonore interne.**
- **Règle la position stéréo (pan) de chaque piste de source sonore interne.**
- **Sélectionne la sortie (assignation de sortie) de chaque piste pour source sonore interne.**
- **Transmet les messages de volume (changement de commande n° 7) par la MIDI OUT sur chaque canal MIDI.**
- **Transmet des messages de panoramique (changement de commande n° 10) depuis la MIDI OUT pour chaque canal MIDI.**
- **Sélectionne les patches d'effets.**

Lorsque vous enregistrez ces données dans la page [Compu Mixer], les données seront inscrites sur la piste de mixage (voir page 4-20)

3 Localisation d'une donnée

Le séquenceur du MV-30 enregistre l'emplacement de chacun des événements avec une précision d' 1/96ème de [illegible]. Cette unité de temps est appelée un coup d'horloge ou clic (ou encore "clock"!). La position d'une donnée dans le morceau est exprimée en terme de mesure, temps et clic. Le début du morceau s'effectue à la mesure 1, temps 1, clic 0



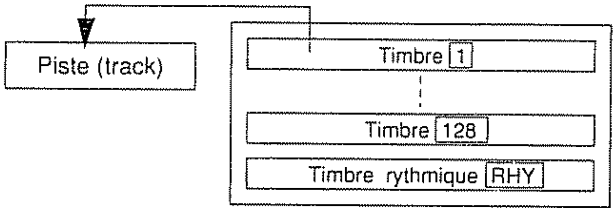
* **Cette méthode de spécification de l'emplacement des données diffère de celle employée par d'autres séquenceurs qui expriment l'emplacement des données en terme de distance relative par rapport à la note précédente. L'insertion ou l'effacement d'une donnée dans le séquenceur du MV-30 n'entraînera donc pas de déplacement vers l'avant ou l'arrière des données suivantes.**

L'emplacement de toutes les données (pas seulement des données de note) dans le séquenceur du MV-30 est traité de cette façon

3. CONTRÔLE DES AUTRES FONCTIONS PAR LES PISTES DE SOURCE SONORE INTERNE

Sons (Timbres) joués par les pistes de source sonore interne (1 - 8)

Les sonorités déclenchées par les pistes 1 - 8 sont nommées «Timbres» Vous pouvez choisir les timbres dans la banque de timbres disponible (128 et 1 timbre de sonorité rythmique).

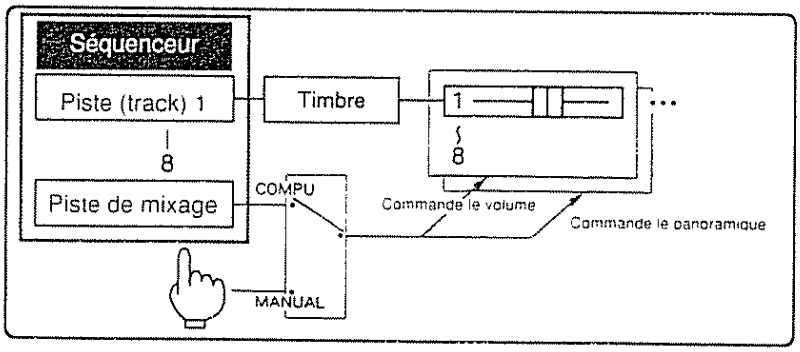


* Le timbre de sonorité rythmique procure une sonorité de percussion différente pour chaque touche du clavier.

Il n'est pas possible de faire jouer simultanément deux timbres ou plus à partir d'une seule piste de source sonore interne. mais vous pouvez changer de timbre en cours de morceau (voir page 3 - 29)

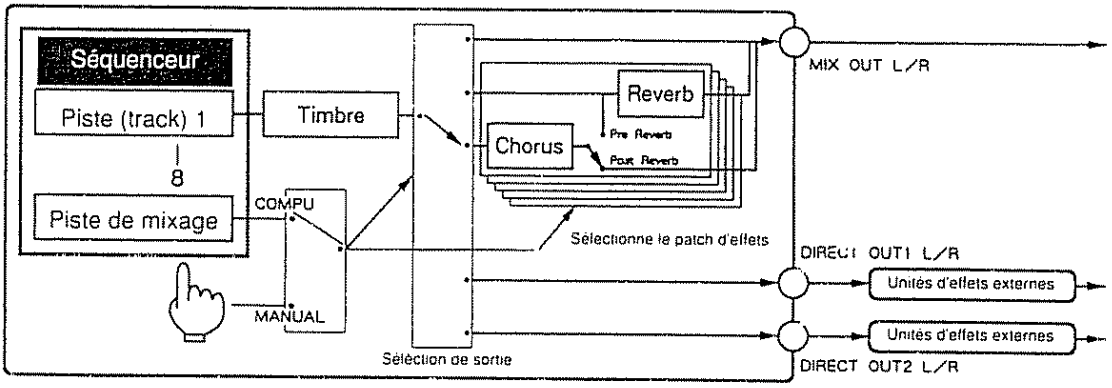
Pistes de source sonore interne : volume et panoramique

Vous pouvez utiliser les curseurs de la table de mixage (Compu mixer) pour régler le volume et le panoramique (position stéréo) de chaque piste.



Pistes de la source sonore interne : effets et sortie

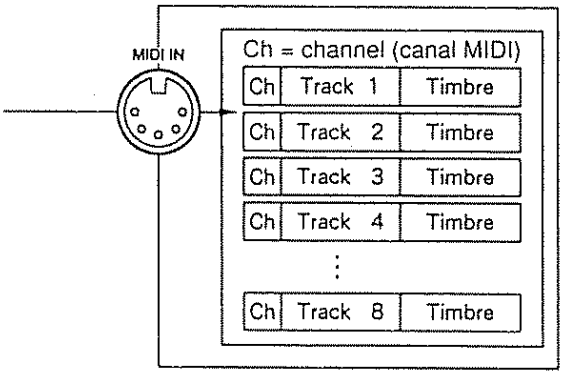
Le MV-30 contient deux unités d'effet; une unité de chorus et une unité de reverb. Cinq ensembles de réglages différents (patches d'effets) pour ces unités d'effet peuvent être sauvegardés avec chaque morceau et modifiés en cours de morceau (voir page 3 - 30). Vous pouvez déterminer indépendamment pour chaque piste le mode de sortie et également changer cette assignation en cours de morceau (voir page 3 - 31).



* Si vous avez sélectionné Chorus comme mode de sortie, certains réglages d'effet vous permettent d'appliquer en plus la reverb (mode de sortie, voir page 4-4).

MIDI IN et source sonore interne

Dans les pages [Play], [Realtime Phrase SEQ] et [Chain Load], les messages MIDI peuvent être reçus en MIDI IN pour faire jouer la source sonore interne du MV-30 comme source sonore multi-timbrale. Spécifiez un canal de réception (voir page 3-72) pour chacune des pistes de la source sonore interne. Chaque message MIDI reçu fera jouer le timbre de la piste affecté au même canal que ce message



4. CONTROLE DES AUTRES FONCTIONS PAR LES PISTE DE SOURCE SONORE EXTERNE

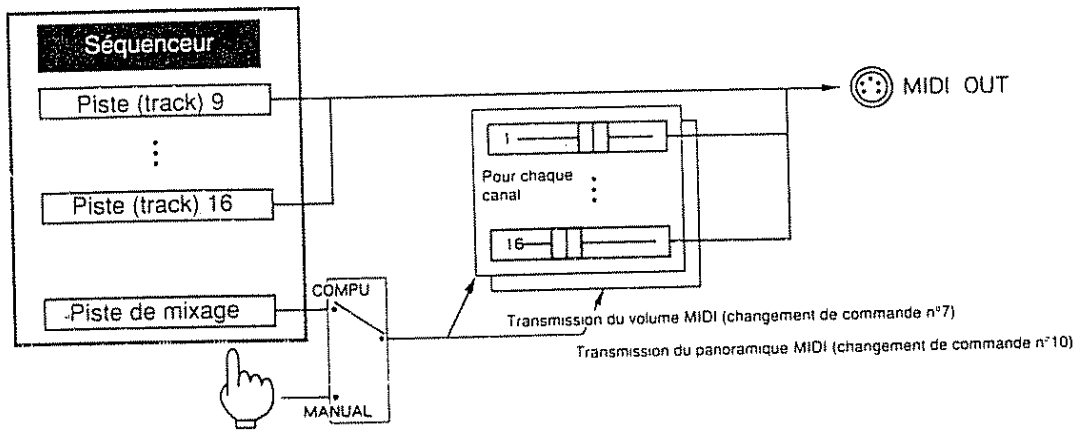
Différence entre ces pistes et les pistes de source sonore interne

Les pistes 9-16, dites de source sonore externe, transmettent des messages MIDI par la prise MIDI OUT. Ces pistes diffèrent des pistes 1-8 de source sonore interne car chaque donnée enregistrée dans les pistes 9 à 16 possède son propre numéro de canal MIDI (1-16). Cela signifie que chacune des pistes 9-16 peut contenir simultanément des données indépendantes pour les canaux MIDI 1 à 16.

* Il est également possible d'envoyer des données des pistes pour source sonore externe vers la source sonore interne. Dans ce cas, vous aurez à spécifier le canal de réception de chacune des pistes de source sonore interne (voir page 3-56).

Sortie MIDI

Les données de pistes pour source sonore externe et les données externes de la table de mixage (Compu mixer) sont transmises par la prise MIDI OUT (les données des pistes pour source sonore interne ne sont pas transmises par la MIDI OUT).



5. MEMOIRE INTERNE ET DISQUETTE

Capacité de la mémoire interne et d'une disquette

La mémoire interne et la disquette peuvent contenir les quantités suivantes de données :

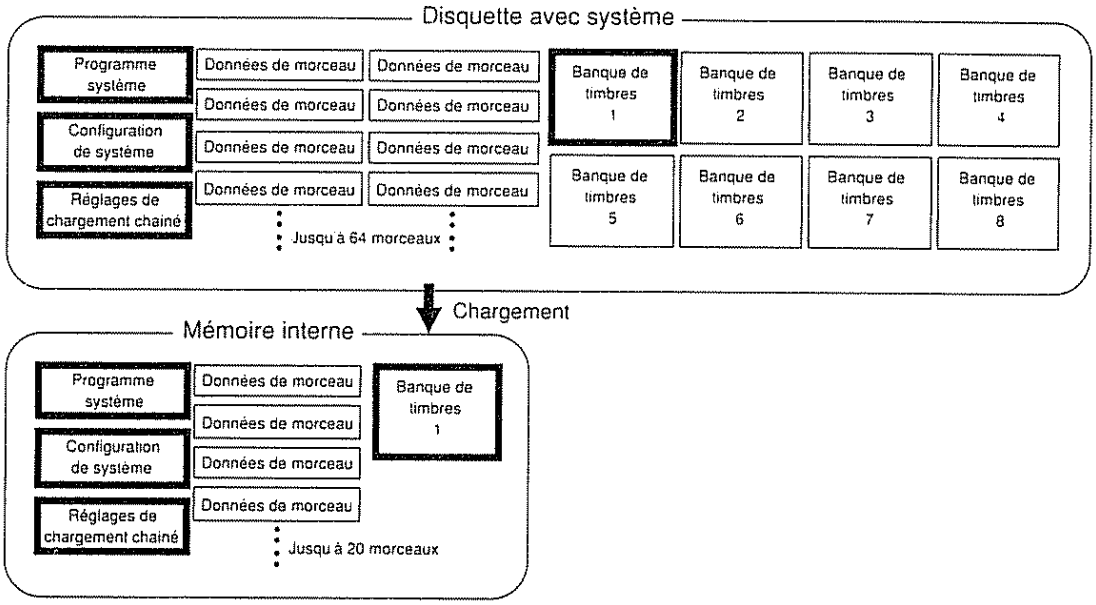
	Mémoire interne		Disquette avec système	Disquette sans système
Programme système	1	Chargement seul ◄	1	–
Configuration du système	1	Chargement ou sauvegarde ◄►	1	–
Réglages de chargement enchaîné	1	◄►	1	1
Données de morceau	Jusqu'à 20 morceaux, soit un total d'environ 50 000 notes *, **	◄►	Jusqu'à 64 morceaux, soit un total d'environ 70 000 notes *	Jusqu'à 64 morceaux, soit un total d'environ 100 000 notes *
Timbres	1 banque (128 timbres + 1 timbre rythmique)	◄►	8 banques	8 banques
Tones	INT 1 : 108 INT 2 : 84 INT 3 : 28 ROM	◄►	–	–

* Une ligne observée en mode Microscope est considérée comme une note.

** Il est possible d'augmenter la mémoire interne. Cela augmentera la capacité de stockage des données de morceau jusqu'à approximativement 120 000 notes. Pour des détails, consultez votre revendeur ou un service de maitenance Roland (voir la liste en dernière page de ce manuel). Quand la mémoire est étendue, un morceau peut contenir un maximum d'environ 100 000 notes.

Données chargées au démarrage du système

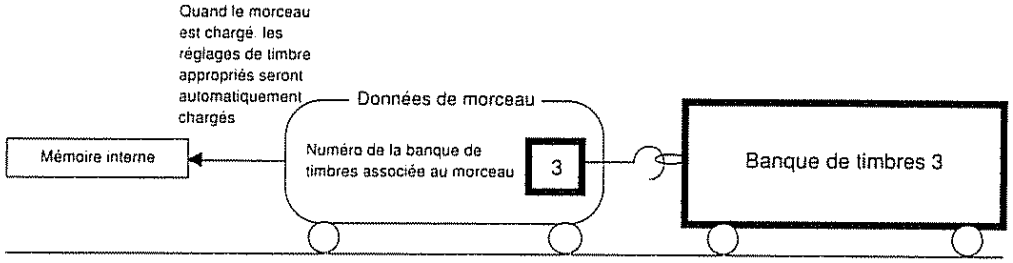
Quand le système démarre, il charge automatiquement le programme système (pour faire fonctionner le MV-30) ainsi que la configuration système (réglages généraux), la banque de timbre 1 et les réglages de chaînage (Chain Load).



Données de morceau et banques de timbres

Quand vous créez un morceau, vous pouvez également créer des sons (timbres) qui seront utilisés par ce morceau (voir page 3-48).

Normalement, lorsque vous sauvegardez un morceau sur disquette, les réglages de timbre situés dans la mémoire seront également sauvegardés. A cet instant, vous pouvez choisir la banque dans laquelle vous désirez que ces timbres soient sauvegardés sur disquette. Cette banque sera donc associée au morceau. La prochaine fois que vous chargerez le morceau, cette banque de timbres sera automatiquement chargée.





Guide de procédure

Ce chapitre vous guide pas à pas dans quelques-unes des procédures de base du fonctionnement du MV–30.

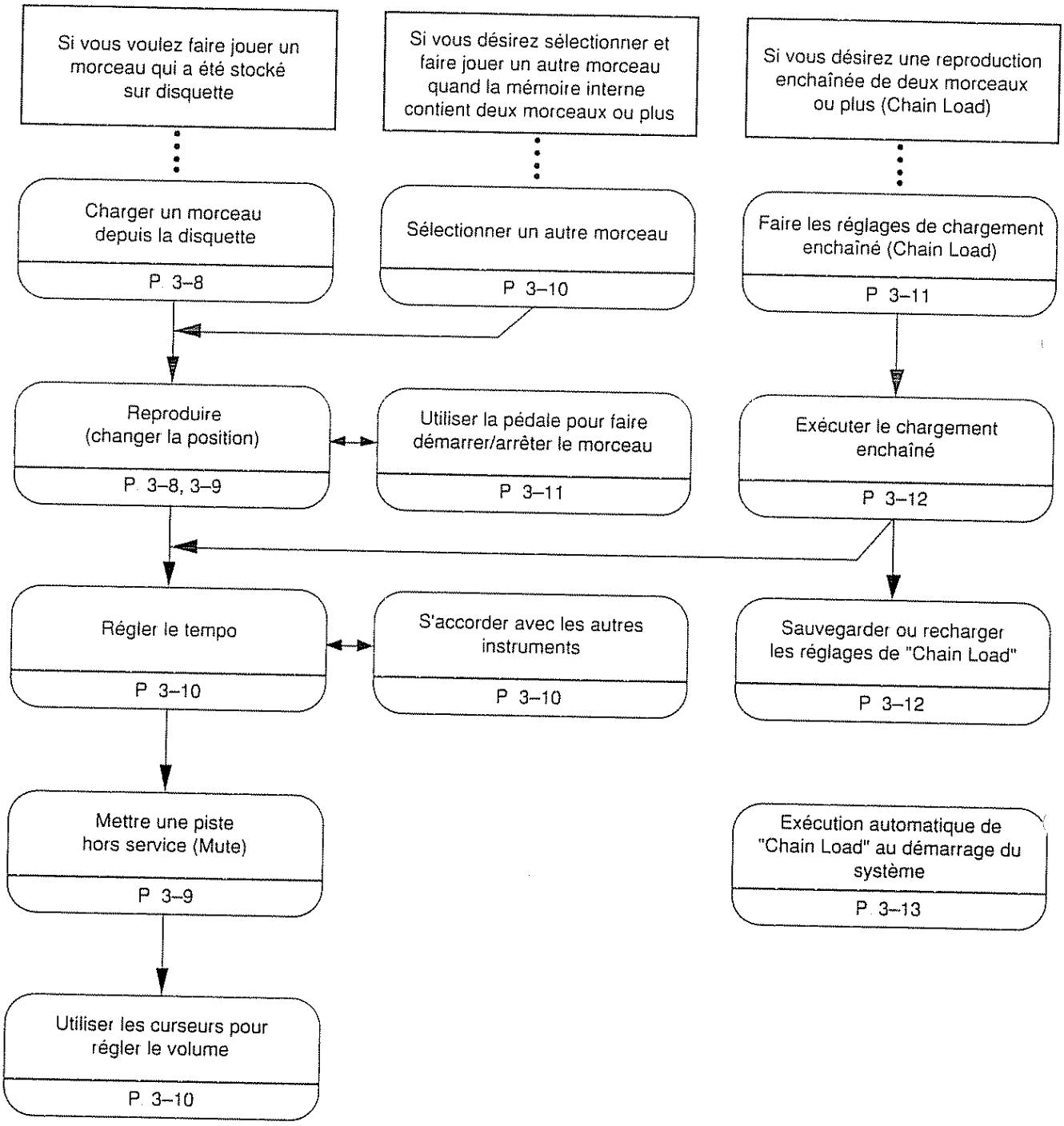
1. Reproduction d'un morceau...3–2
2. Création d'un morceau...3–8
3. Techniques avancées pour créer un morceau...3-28
4. Vérification du statut actuel...3-42
5. RPS (Realtime Phrase SEQ)...3-46
6. Edition d'un timbre...3-48
7. Utilisation des pistes pour source sonore externe...3-56
8. Synchronisation MIDI...3-57
9. Synchronisation magnétophone (Tape Sync II)...3-60
10. Compatibilité avec d'autres appareils...3-68
11. Autres...3-71

Comment lire ce chapitre

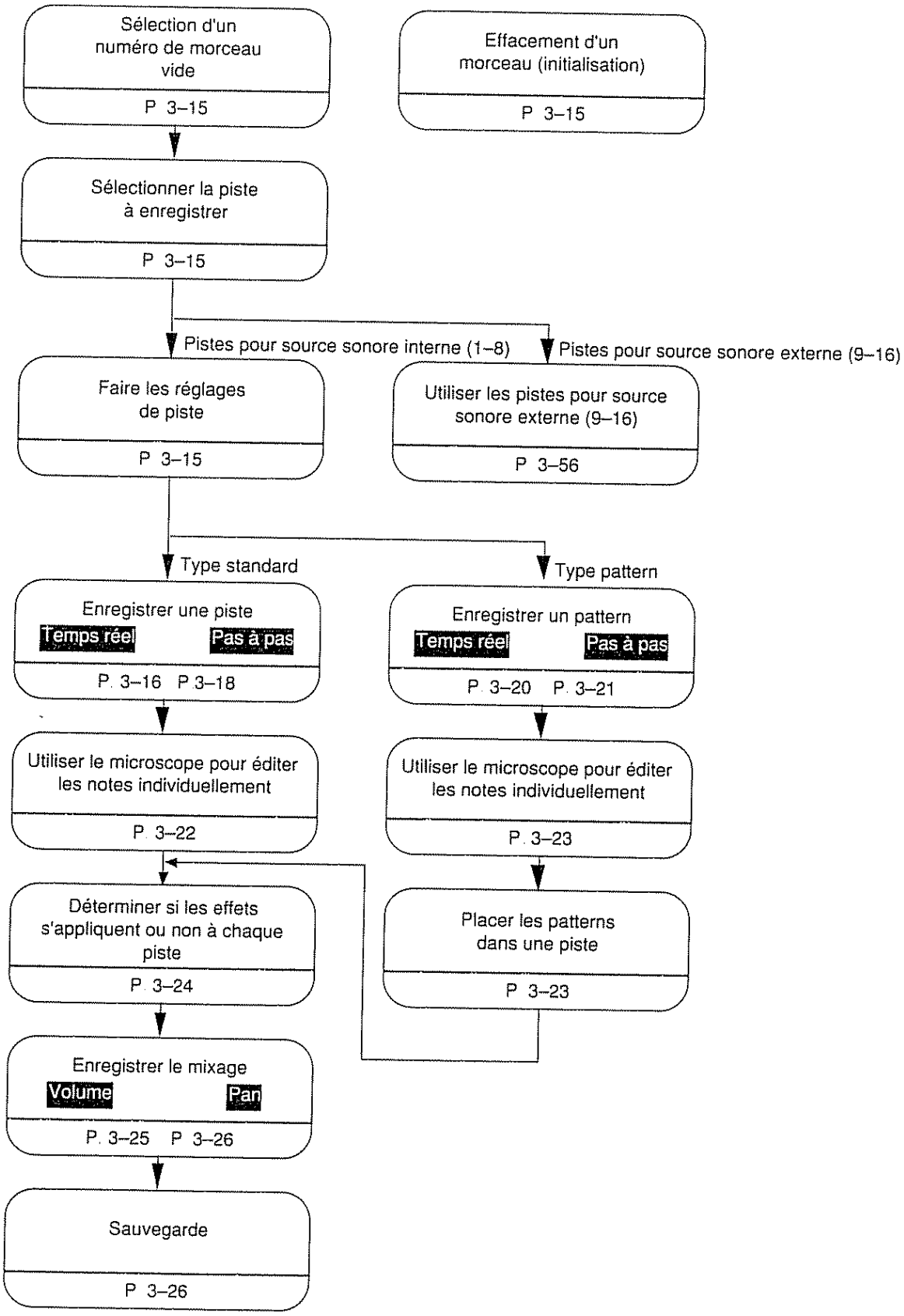
[F1] FD Load	Pressez [F1] (FD Load)
[SHIFT] + [F1] Load Master Tune	Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [F1]. Déplacez le curseur jusqu'à l'affichage Master Tune

SURVOL DU GUIDE DE PROCEDURE

1. Reproduction d'un morceau



2. Création d'un morceau



3. Techniques avancées pour créer un morceau

Ré-enregistrer une section de morceau (Punch In/Out) — P. 3–28

Changer en cours de morceau le timbre joué par une piste — P. 3–29

Changer en cours de morceau le patch d'effet — P. 3–30

Appliquer à une piste des effets internes ou externes (choisir la sortie) — P. 3–31

Changer en cours de morceau la sortie employée par une piste — P. 3–31

Appliquer individuellement des effets aux différents sons du timbre rythmique — P. 3–32

Changer le tempo en cours de morceau — P. 3–32

Eviter l'enregistrement de données inutiles — P. 3–32

Copier des données — P. 3–32

Supprimer des mesures ou en insérer des vierges — P. 3–33, P. 3–34

Changer l'emplacement des données — P. 3–34

Effacer des données — P. 3–35

Transposer — P. 3–35

Corriger la mise en place des données de note (quantification) — P. 3–36

Faire jouer "en avance" ou "en retard" sur le temps — P. 3–37

Rendre les notes tenuto ou staccato — P. 3–37

Réarranger les assignations de note des données rythmiques — P. 3–37

Filtrer les données de la piste de mixage pour économiser la mémoire — P. 3–39

Augmenter ou diminuer globalement la dynamique des notes — P. 3–38

Régler toutes les notes à la même dynamique — P. 3–38

Convertir les pistes à patterns en piste de type standard — P. 3–39

Fixer des marques de répétition pour intro, break, etc. — P. 3–40

Faire les réglages de métronome et de sortie — P. 3–40, P. 3–41

Utiliser un pattern pour stocker momentanément des données — P. 3–39

Eviter la disparition éventuelle des notes de la mélodie — P. 3–41

4. Vérification du statut actuel

Contrôler la taille d'un morceau — P. 3–42

Contrôler la quantité de mémoire interne disponible — P. 3–42

Contrôler la quantité de données de morceau sur disquette — P. 3–42

Contrôler la quantité de mémoire disponible sur disquette — P. 3–42

Contrôler les noms des timbres sur disquette — P. 3–43

Contrôler si les pistes contiennent ou non des données — P. 3–43

Contrôler le tempo depuis une page sans affichage de tempo — P. 3–44

Contrôler le format de mesure — P. 3–44

Contrôler le timbre joué par chaque piste — P. 3–44

Contrôler le type de chaque piste — P. 3–45

5. RPS (Realtime Phrase Sequence)

Créer un pattern — P. 3–20, P. 3–21

↓

Assigner un pattern à une touche — P. 3–46

↓

Jouer à l'aide du RPS — P. 3–47

6. Edition d'un timbre

Régler la hauteur

P 3–50

- Régler la hauteur chromatiquement
- Régler la hauteur finement
- Désaccorder la note à l'instant auquel elle est jouée
- Régler l'intensité du désaccord
- Utiliser le pitch bender pour changer la hauteur
- Utiliser la pression sur le clavier pour changer la hauteur
- Ajouter du vibrato
- Utiliser le levier de modulation pour ajouter du vibrato

Régler la tonalité

P. 3–51

- "Grossir" le son
- "Affiner" le son
- Rendre le son plus distinct
- Rendre les notes aiguës plus brillantes
- Utiliser la pression sur le clavier pour changer la tonalité
- Déterminer comment la tonalité change quand vous tenez une note
- Faire "osciller" le timbre
- Utiliser le levier de modulation pour ajouter une oscillation du timbre
- Faire commencer le timbre par une sonorité plus brillante
- Rendre plus brillants les sons joués fort

Régler le volume

P 3–53

- Régler le volume
- Obtenir un volume plus élevé pour les notes jouées plus fort
- Utiliser la pression sur le clavier pour augmenter le volume
- Rendre l'attaque plus tranchante pour les notes jouées plus fort
- Ajouter du tremolo
- Utiliser le levier de modulation pour ajouter du tremolo

En édition de timbre, contrôler comment s'appliquent les effets

P. 3–54

Copier un timbre

P. 3–54

Réarranger l'ordre des timbres

P. 3–54

Ne charger qu'un seul timbre ou timbre rythmique de la disquette

P. 3–54

Changer l'assignation des touches du timbre rythmique

P. 3–55

Spécifier comment les effets s'appliquent à chaque touche du timbre rythmique

P. 3–55

7. Utilisation des pistes pour source sonore externe

Déterminer le canal MIDI sur lequel les données reçues seront enregistrées

P 3–56

Utiliser les pistes de source sonore externe pour faire jouer la source sonore interne

P 3–56

Editer les données d'une piste pour source sonore externe

P 3–56

8. Synchronisation MIDI

Faire jouer un autre séquenceur en synchronisation avec le MV–30 — P 3–57

Faire jouer le MV–30 en synchronisation avec un autre séquenceur — P 3–58

Enregistrement synchronisé des données venant d'un autre séquenceur — P 3–59

9. Synchronisation magnétophone (Tape Sync II)

Synchronisation avec un magnétophone multipiste — P 3–60

Synchronisation avec un magnétophone cassette stéréo — P 3–62

Synchronisation avec un magnétoscope pour ajout d'effets sonores — P 3–64

Edition des données de morceau pendant la synchronisation — P 3–66

10. Compatibilité avec d'autres appareils

Compatibilité avec le W–30 — P 3–68

Compatibilité avec les unités à logiciel MRC — P 3–68

Compatibilité avec les unités à logiciel SYS — P 3–68

Compatibilité avec le standard MIDI Files — P 3–69

Chargement d'un morceau MRC créé pour MT–32 et devant faire jouer le module du MV–30 — P 3–70

11. Autres

Effacer un morceau sur disquette — P 3–71

Formater et copier une disquette — P 3–71

Utiliser un autre séquenceur pour faire jouer la source sonore interne du MV–30 — P 3–72

Sauvegarde des réglages de configuration du système — P 3–72

1. REPRODUCTION D'UN MORCEAU

Chargement d'un morceau depuis une disquette

① Insérez dans le lecteur la disquette qui contient le morceau.

② [DISK] La page [Disk Menu (1)] apparaîtra

③ [F1] LD Song La page [Load Song] apparaîtra

④ [ ] > Sélectionnez le numéro de morceau interne dans lequel vous désirez charger le morceau

⑤ --> Utilisez la molette VALUE pour sélectionner le morceau à charger depuis la disquette.

⑥ [F1] Load Chargez le morceau et la banque de timbres associée à ce morceau.
Si des données existent déjà dans le numéro de morceau que vous avez choisi comme destination du chargement, une fenêtre s'ouvrira pour vous demander «Are you sure ?» («Etes-vous sûr ?»)

⑦ [F1] Load Exécutez le chargement.
Quand le chargement est terminé, l'affichage indique «Complete»

Il est également possible de charger un morceau depuis la page [Play]

① Insérez dans le lecteur la disquette qui contient le morceau

② [SHIFT] + [F1] Load
La fenêtre Load Song s'ouvrira.

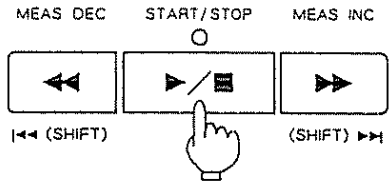
③ Load Song [ ] : Sélectionnez le numéro de morceau dans lequel les données seront chargées.

④ Utilisez la molette VALUE pour sélectionner le morceau à charger depuis la disquette.

⑤ [F1] Load Chargez le morceau et la banque de timbres associée à ce morceau.

⑥ [F1] Load Exécutez le chargement.
Quand le chargement est terminé l'affichage indique «Complete»

Reproduction (Play)



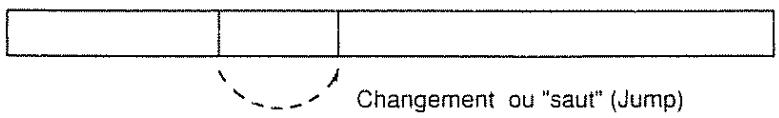
① [►/■] Commencez la reproduction.

② [►/■] Stoppez la reproduction.

*** En fonction de la page affichée, cette touche peut faire jouer une piste (Track) ou un pattern (voir page 6-9).**

Changement de position (Jump)

Vous pouvez changer de position dans le morceau (saut ou jump) à l'aide des procédures suivantes.



[◄◄] Retour à la mesure précédente

[►►] Avance à la mesure suivante

[SHIFT] + [◄◄] Retour au début du morceau (mesure 1, temps 1)

[SHIFT] + [►►] Avance à la fin du morceau (au début de la mesure suivant la dernière mesure)

Depuis les pages [Compu Mixer] ou [Realtim REC] vous pouvez utiliser les touches numériques pour déterminer la mesure

① [COMPUMIX] La page [Compu Mixer] apparaitra.
TRACK [REALTIME]
La page [Realtime REC] apparaitra

② M = Sélectionnez le numéro de mesure.

Vous pouvez presser [STATUS] et utiliser les touches numériques pour déterminer la mesure.

① [STATUS] La fenêtre Sequencer Status s'ouvrira

② Meas Sélectionnez le numéro de mesure

Reprise en cours de morceau

Pour obtenir une reproduction depuis un point quelconque du morceau, utilisez la procédure suivante. Tous les événements, autres que ceux de note, qui précèdent l'emplacement auquel vous désirez reprendre seront transmis rapidement, assurant ainsi une reprise parfaite puisque la source sonore sera alors en réglage appropié pour la reproduction (avec le bon programme, le bon pitch bend etc.)

① Sautez à l'emplacement auquel vous désirez faire reprendre le morceau (voir pages précédentes).

② [CTRL] + [▶/■] Attendez que l'affichage «MIDI Update» disparaisse.

③ [▶/■] Commencez la reproduction

Couper les notes d'une piste

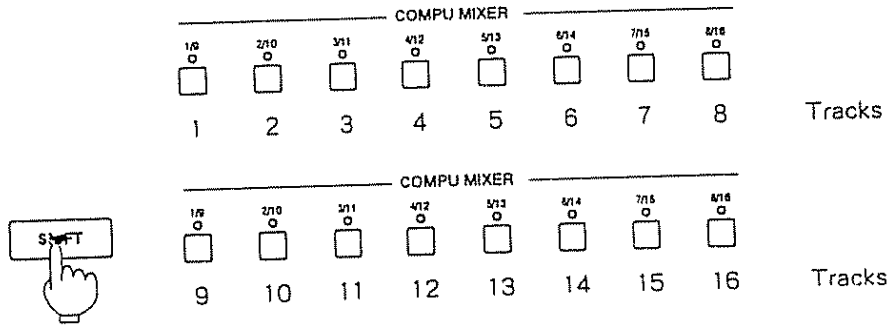
① [PLAY] La page [Play] apparaitra.

En plus des pages [Realtime Phrase SEQ], [Chain Load], [System Config] et [Realtime REC], vous pouvez accomplir cette procédure depuis chacune des pages des modes [DISK] ou TRACK.

[EDIT] Dans les autres pages, les touches de piste ont d'autres fonctions (voir p. 6-8).

Les pistes dont les indicateurs lumineux sont allumés en vert contiennent des données et sont prêtes à la reproduction.

Si vous pressez [SHIFT], les huit touches de piste représenteni alors les pistes 9 à 16



② Pressez une touche piste dont la diode est allumée en vert.

La diode s'éteint et cette piste est coupée (la transmission ne sera en fait supprimée que pour les événements de note)

Utilisation des curseurs pour régler le volume

① Utilisez le curseur général (le curseur VOLUME) pour régler le volume général.

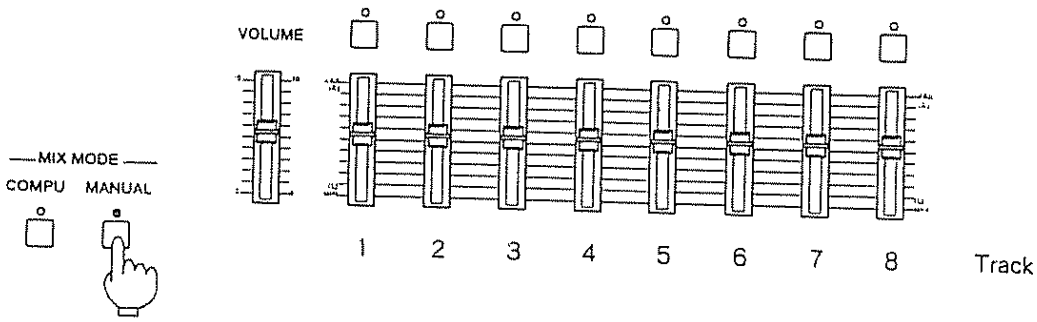
Utilisez chacun des curseurs de piste pour régler le volume des pistes de source sonore interne

② [MANUAL] Le mixer sera en mode manuel

Si vous êtes en page [Compu Mixer] pressez [F1] INT Lvl pour passer à la page de réglage de volume.

Dans les pages autres que [Compu Mixer], les curseurs piloteront toujours le volume des pistes de source sonore interne

③ Déplacez le curseur de la piste que vous désirez commander



Réglage du tempo

① Tout en pressant [TEMPO], tournez la molette VALUE

Le tempo standard changera.

Réglage de l'accord pour correspondre à d'autres instruments

Pour régler l'accord général du MV-30, utilisez la procédure suivante.

① [SYSTEM] La page [System Config] apparaîtra

② Master Tune Déterminez la fréquence du la 4 (la médian).

Sélection d'un autre morceau

① [SONGSELECT] Une fenêtre s'ouvrira.

② Utilisez la molette VALUE pour sélectionnez le numéro de morceau.

Si les timbres associés aux morceaux sélectionnés n'ont pas été chargés dans la mémoire interne, une fenêtre s'ouvrira pour indiquer le numéro de la banque de timbres qui était associée à ce morceau. Si vous le désirez, pressez [F1] Load pour charger la banque en question. Si vous faites cela, soyez avertis que tous les timbres présents jusqu'à cet instant en mémoire interne seront remplacés et donc perdus

③ [EXIT] La fenêtre se fermera.

Vous pouvez également sélectionner un autre morceau depuis la page [Play]:

① [PLAY] La page [Play] apparaîtra.

② Song Utilisez la molette VALUE pour sélectionner un numéro de morceau.

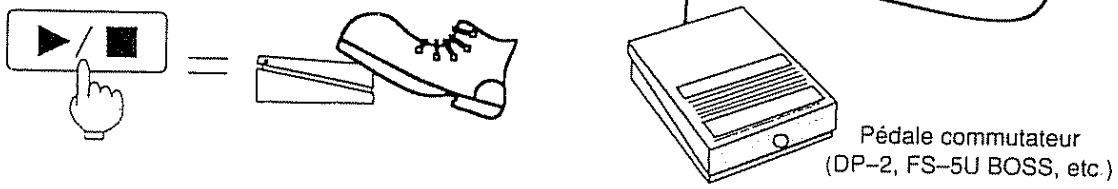
Utilisation d'une pédale pour le démarrage / arrêt du morceau

① Connectez une pédale commutateur (DP-2 etc, vendue séparément) à la prise FOOT SW de la face arrière

② [SYSTEM] La page [System Config] apparaîtra

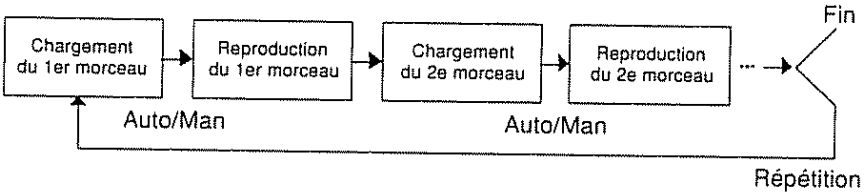
③ Pedal Assign Sélectionnez «Start/Stop»

Maintenant, vous pouvez presser la pédale au lieu de presser [▶/■]



Reproduction continue de deux morceaux ou plus (Chain Load)

La fonction Chain Load déclenche le chargement d'un morceau sur disquette ainsi que de la banque de timbres qui lui est associée et fait reproduire ce morceau. Quand la reproduction est terminée, cette fonction déclenche le chargement du morceau suivant et de la banque de timbres qui lui est associée puis la fait se reproduire. Ces étapes seront répétées pour jusqu'à 99 morceaux dans l'ordre que vous aurez spécifié

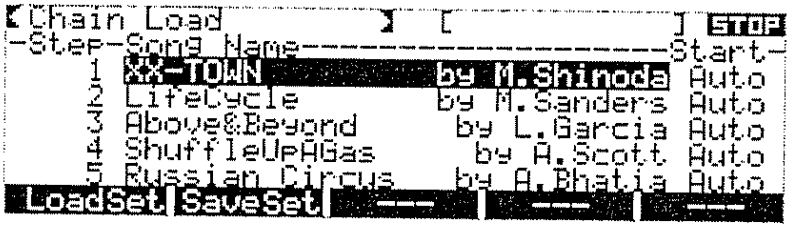


Réglages de la fonction Chain Load

Les morceaux seront successivement chargés dans le numéro de morceau sélectionné en page [Play].

① Insérez une disquette MV-30 contenant des données dans le lecteur de disquette du MV-30

② [CHAIN LOAD] La page [Chain Load] apparaîtra



Cette page n'apparaîtra pas s'il n'y a pas de disquette insérée dans le lecteur.

③ Song Name Utilisez la molette VALUE pour sélectionner un des noms de morceau sur la disquette

④ Start Spécifiez comment le morceau démarrera.

Auto → Une fois que le morceau a été chargé, la reproduction commence automatiquement.

Man → Une fois que le morceau a été chargé, le MV-30 attendra que vous pressiez [▶/■] pour commencer la reproduction.

⑤ [▼] Déplacez le curseur à la ligne suivante

⑥ [INS] Insérez une ligne en face de la ligne actuellement sélectionnée

Répétez les étapes ③ - ⑥ pour créer une liste des morceaux gérés par la fonction Chain Load

Pour effacer un morceau de la liste, déplacez le curseur jusqu'à cette ligne et pressez [DEL].

⑦ Dernière ligne Spécifiez si la chaine entière doit ou non être répétée.

END → Une fois que le dernier morceau a été reproduit, la reproduction s'arrête.

REPEAT → Une fois que le dernier morceau a été reproduit, la reproduction en chaîne reprend depuis le premier morceau de la chaîne.

Ceci termine les réglages de la fonction Chain Load.

Exécution du chaînage (Chain Load)

Depuis la page [Chain Load], pressez [▶/■] pour exécuter le chargement reproduction en chaîne.

① Déplacez le curseur sur la première ligne de la liste des morceaux à jouer en chaîne.

Si vous désirez faire reproduire la chaîne depuis le milieu de celle-ci, déplacez le curseur sur le morceau à partir duquel vous désirez faire commencer la reproduction.

② [▶/■] Le morceau identifié par le curseur sera chargé.

Si le réglage «Start» de ce morceau est «Auto», la reproduction commence automatiquement.

Si le réglage «Start» de ce morceau est «Man», le MV-30 attend que vous pressiez [▶/■] pour commencer à jouer.

Lorsque chaque morceau termine sa reproduction, le morceau suivant est automatiquement chargé. Quand la fin du dernier morceau est atteinte, la reproduction en chaîne s'arrêtera si la dernière ligne est réglée sur «End» ou reprendra depuis le début de la chaîne si la dernière ligne est réglée sur «Repeat»

Durant la reproduction, vous pouvez accomplir les actions suivantes :

[▶/■] Cesser la reproduction.

[▶▶] Stopper le morceau actuellement en cours de jeu et passer au morceau suivant.

[◀◀] Retourner au début du morceau en cours

*** Si la mémoire interne du MV-30 contient deux morceaux ou plus et que les morceaux sur disquette ne peuvent être entièrement chargés, l'afficheur indiquera «Out of Memory» et la fonction de chaînage s'arrêtera.**

Sauvegarde des réglages de la fonction Chain Load

Dans la page [Chain Load], vous pouvez sauvegarder les réglages accomplis sur disquette. Une disquette ne peut contenir qu'un seul ensemble de ces réglages.

① Réglez la languette de protection de la disquette sur la position «write» et insérez-la dans le lecteur.

② [CHAIN LOAD] La page [Chain Load] apparaîtra.

③ [F2] SaveSet Une fenêtre s'ouvrira.

④ Auto Start Switch Normalement, vous le réglerez sur Off. Si vous désirez que la fonction soit automatiquement en service lors du prochain démarrage du système, réglez ce paramètre sur On. (Ce réglage ne sera valide que si vous l'avez sauvegardé sur une disquette système).

⑤ [F2] SaveSet Exécutez la sauvegarde.

Quand la sauvegarde est terminée, l'afficheur indique «Complete»

Chargement des réglages de la fonction Chain Load

Utilisez la procédure suivante pour charger les réglages de la fonction Chain Load.

① Insérez la disquette contenant les données de la fonction Chain Load dans le lecteur

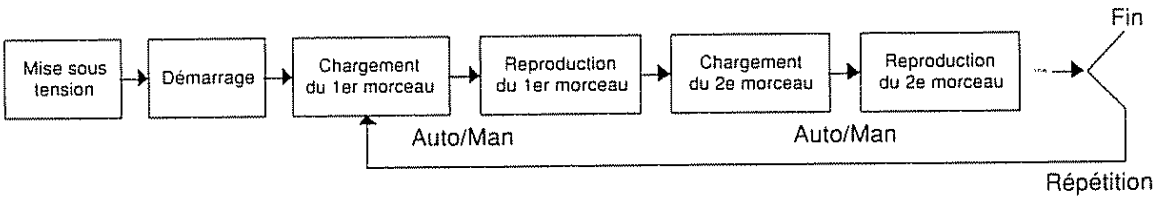
② [CHAIN LOAD] La page Chain Load apparaîtra.

③ [F1] LoadSet Exécutez le chargement.

Quand le chargement est terminé, l'afficheur indique «Complete»

Exécution automatique de la fonction Chain Load au démarrage

Il est possible de déclencher automatiquement la fonction Chain Load au démarrage du système. Ceci entraînera la reproduction automatique de la chaîne de morceaux choisie la prochaine fois que vous démarrerez le système.



Une fois les réglages de Chain Load finis,

① Insérez la disquette système MV-30 dans le lecteur, avec sa languette de protection en position «write»

② [CHAIN LOAD] La page [Chain Load] apparaîtra.

③ [F2] Save Une fenêtre s'ouvrira.

④ Auto Start Switch Réglez ce paramètre sur «On»

⑤ [F1] Save Exécutez la sauvegarde. Une fois terminée, l'afficheur indique «Complete»

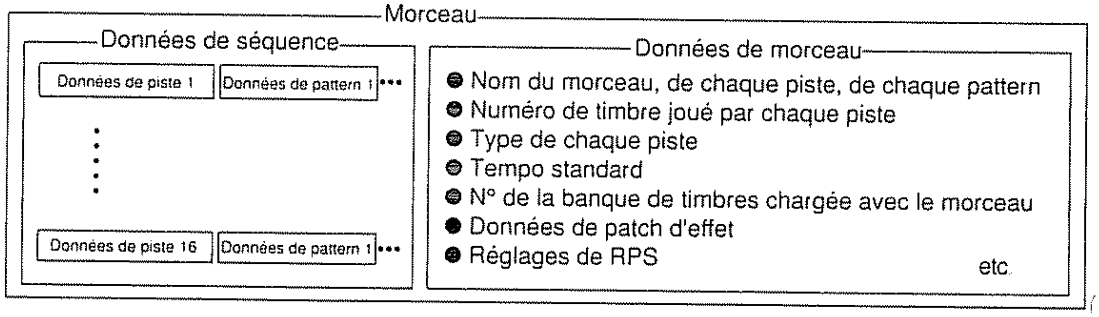
La prochaine fois que cette disquette sera utilisée pour démarrer, la page Chain Load apparaîtra automatiquement et la fonction Chain Load sera automatiquement accomplie.

2. CREATION D'UN MORCEAU

La structure des données d'un morceau

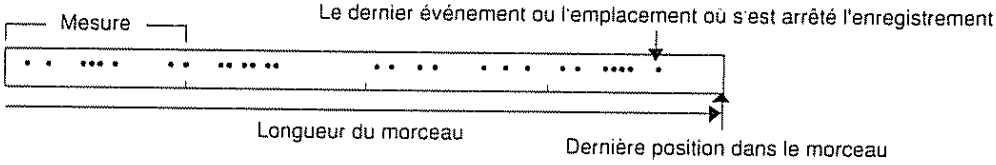
Un morceau consiste en des données de séquences (événements) inscrites dans des pistes (Tracks) et des patterns ainsi qu'en des données rattachées au morceau (paramètres de morceau). Une liste des paramètres de morceau est donnée dans l'appendice (voir page 6-11).

Les morceaux présents sur une disquette sont différenciés par leur nom aussi devez-vous toujours assigner un nom à un morceau. Il n'est pas possible à deux morceaux portant le même nom d'être présents sur la même disquette.



Longueur d'un morceau

Chaque morceau a sa propre longueur. La dernière mesure enregistrée sur la piste la plus longue (c'est-à-dire la dernière mesure contenant des données) sera la dernière mesure du morceau. Il n'est pas possible de faire jouer le morceau au-delà de la dernière mesure ni d'utiliser la fonction Microscope au delà de la fin du morceau.



Si vous enregistrez ou insérez des données au delà de ce point, ou si une procédure d'édition crée des données au delà de ce point, des nouvelles mesures seront automatiquement créées et ces mesures auront le format spécifié dans le réglage [F1] REC PRM - New Measure Beat de TRACK [REALTIME] (voir page 4-51).

* **Si les données d'un pattern appelé par une instruction «demande de jeu de pattern» dépasse la fin du morceau, la portion qui dépasse ne sera pas reproduite.**

Emplacements dans un morceau

Les emplacements dans un morceau sont exprimés en termes de mesures, temps (Beat) et clics.

Un clic est un 96ème de noire et le début du temps se fait sur le clic 0. Un clic est la plus petite unité de temps employée par le MV-30.

Par exemple, un emplacement chiffré 4-2-48 dans une mesure à 4/4 indiquera la deuxième moitié du deuxième temps de la quatrième mesure. Si le dénominateur du format de mesure est une croche (8), le clic 47 sera suivi du nouveau temps avec un clic 0.

Capacité d'un morceau

Un morceau peut contenir jusqu'à approximativement 50 000 notes. La mémoire interne peut contenir jusqu'à 20 morceaux, mais le total des notes de tous les morceaux ne peut excéder environ 50 000 notes (voir page 2-8).

Une disquette qui contient le système peut contenir approximativement 70 000 notes et une disquette sans système environ 100 000 notes. Dans l'un et l'autre cas, une disquette peut contenir jusqu'à 64 morceaux.

Comment sélectionner un numéro de morceau vide

Lorsque vous désirez sélectionner un numéro de morceau vide pour créer un morceau entièrement nouveau, suivez la procédure ci-dessous.

① [SONGSELECT] Une fenêtre s'ouvrira.

② Utilisez les touches numériques pour choisir un numéro de morceau (la molette VALUE ne peut servir à sélectionner le numéro d'un morceau vide).

③ [EXIT] La fenêtre se fermera.

Comment effacer (initialiser) un morceau

Lorsque vous désirez effacer (initialiser) un morceau qui contient des données, utilisez la procédure suivante.

① [SONGSELECT] Une fenêtre s'ouvrira.

② Song Sélectionnez le morceau (Song) que vous désirez initialiser.

③ [F1] Une fenêtre s'ouvrira, vous demandant confirmation.

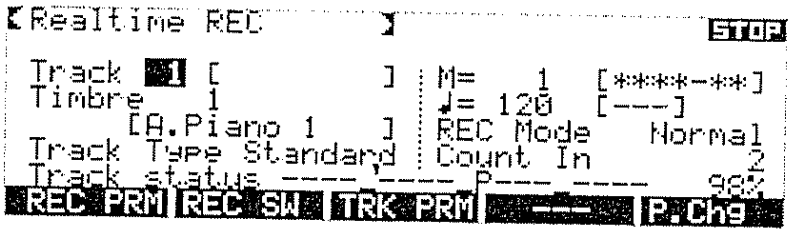
④ [F1] Le morceau sera initialisé (effacé).

La liste des paramètres de la page 6-11 vous donne la valeur de chaque paramètre après initialisation.

Réglages de piste avant enregistrement

Faites les réglages de la piste avant l'enregistrement.

① TRACK [REALTIME] La page [Realtime REC] apparaîtra.



② Track Sélectionnez la piste (Track) que vous désirez enregistrer

Dans cet exemple, nous expliquerons comment enregistrer une piste pour source sonore interne aussi sélectionnez une piste de 1 à 8. Pour utiliser des modules de son externes, référez-vous à la page 3-56.

Choix du timbre joué par la piste

③ Timbre Spécifiez le timbre qui doit être joué par la piste

Les timbres peuvent être changés même en cours de morceau (voir page 3-29).

Choix du type de piste

④ Track Type Spécifiez le type de piste.

Si vous désirez enregistrer directement des données musicales sur la piste, sélectionnez «Standard». Si vous désirez enregistrer des données dans un pattern puis ensuite appeler ce pattern depuis la piste, sélectionnez «Pattern» (voir page 3-20).

Nommer la piste

⑤ [F3] TRK PRM Une fenêtre s'ouvrira.

⑥ Name Donnez un nom à la piste (programmation d'un nom, voir page 1-6)

⑦ [EXIT] La fenêtre se fermera.

Enregistrement d'une piste

■ Enregistrement en temps réel d'une piste standard

Cette méthode d'enregistrement stockera votre jeu depuis un clavier MIDI connecté au MV-30

Préparation à l'enregistrement

① Faites les réglages de piste décrits précédemment (voir page 3-15).

② Utilisez un câble MIDI pour connecter la MIDI OUT de votre clavier à la MIDI IN du MV-30 (1er vol., voir p. 8).

③ Montez tous les curseurs ainsi que celui de volume général (VOLUME).

④ REC Mode — Sélectionnez le mode d'enregistrement.

Si vous enregistrez pour la première fois, sélectionnez Normal, Mix ou Key On.

- Normal — L'enregistrement commencera depuis la position actuelle dans le morceau (M=). Si des données ont déjà été enregistrées à ces emplacements, les données nouvellement enregistrées remplaceront les anciennes
- Mix — L'enregistrement commencera depuis la position actuelle dans le morceau (M=). Si des données ont déjà été enregistrées à cet emplacement, les nouvelles données enregistrées s'ajouteront aux données anciennes
- Key On — L'enregistrement commencera à l'instant où vous commencerez à jouer. Si des données existent déjà à l'emplacement du nouvel enregistrement, les nouvelles données remplaceront les anciennes.

Si vous devez enregistrer une partie de batterie, il peut être utile de sélectionner le mode boucle (Loop) qui vous permet d'enregistrer continuellement en boucle sur un nombre déterminé de mesures, en ajoutant des notes à chaque passage

- Loop [1, 2, 4, 8, 16] — L'enregistrement se fera répétitivement en boucle sur un nombre déterminé de mesures et les données nouvellement enregistrées à chaque passage s'ajouteront aux données précédentes.

⑤ Count In — Si vous avez sélectionné un mode d'enregistrement Normal ou Mix, un décompte (Count In) se produira

- Off — L'enregistrement commencera à la position actuelle (M=).
- 1 — Si la position actuelle (M=) est au début d'une mesure, la reproduction commencera une mesure plus tôt et l'enregistrement commencera dès que la position actuelle sera atteinte
  Si la position actuelle (M=) est au milieu d'une mesure, la reproduction commencera au début de cette mesure et l'enregistrement commencera quand la position actuelle sera atteinte
- 2 — Si la position actuelle (M=) est située au début d'une mesure, la reproduction commencera deux mesures plus tôt et l'enregistrement entrera en action lorsque la position actuelle sera atteinte
  Si la position actuelle (M=) est située au milieu d'une mesure, la reproduction commencera au début de la mesure précédente et l'enregistrement prendra effet lorsque la position actuelle sera atteinte

⑥ [F1] REC PRM — Une fenêtre s'ouvrira.

⑦ New Measure Beat — Spécifiez le format des mesures que vous enregistrerez

Réglages du tempo

① [REC] — Le métronome commencera à sonner et la diode [REC] clignotera.

② Tout en pressant [TEMPO], tournez la molette VALUE pour ajuster le tempo.
Il est possible de régler le tempo plus tard, aussi, si vous devez enregistrer un passage musical difficile, vous pouvez l'enregistrer à un tempo plus bas.

③ [REC] encore — Le métronome cessera de sonner et la diode cessera de clignoter.

Enregistrement !

Si le mode enregistrement a été réglé sur [Normal] ou [Mix]

① [REC] Attente d'enregistrement
② [▶/■] Décompte puis début d'enregistrement
③ Jouez sur le clavier MIDI connecté
④ [▶/■] Arrêt de l'enregistrement

Si le mode d'enregistrement a été réglé sur [Key On]

① [REC] Attente d'enregistrement
② Lorsque vous jouez sur le clavier, l'enregistrement commence
③ [▶/■] Fin d'enregistrement

ou

① [REC] Attente d'enregistrement
② [▶/■] Début de la reproduction
③ Lorsque vous jouez sur le clavier, l'enregistrement commence
④ [▶/■] Arrêt de l'enregistrement

Si le mode d'enregistrement a été réglé sur [Loop < 1, 2, 4, 8, 16>]

① [REC] L'enregistrement est en attente au début de la mesure actuelle
② [▶/■] Début de l'enregistrement
③ Jouez sur le clavier

* Lorsque le nombre de mesures voulu a été enregistré, le MV-30 retourne à la première mesure et poursuit l'enregistrement.

④ [▶/■] Arrêt de l'enregistrement

■ Enregistrement en pas à pas sur une piste standard

L'enregistrement en pas à pas vous permet de créer des données musicales sous forme d'événements individuels successifs

* **Si vous enregistrez sur une zone qui contient déjà des données, ces données seront remplacées par les nouvelles données enregistrées.**

Préparation à l'enregistrement

① Faites les réglages de piste (voir page 3-15)

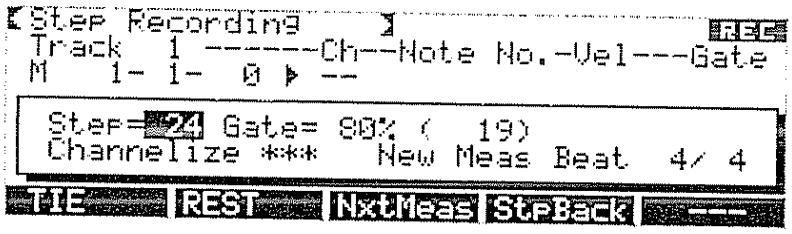
② Si vous désirez utiliser un clavier MIDI pour la programmation, utilisez un câble MIDI pour relier ce dernier au MV-30 (1er volume, voir page 8).

③ Montez tous les curseurs ainsi que le curseur de volume général (VOLUME).

④ TRACK [MICROSCOPE] L'affichage [Microscope] apparaîtra

⑤ Sautez à l'emplacement déterminé par M[ ]-[ ]-[ ]▶

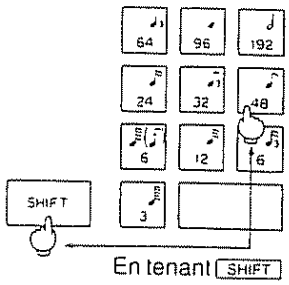
⑥ [REC] ou [F5] Step L'affichage [Step Recording] apparaîtra.



⑦ New Meas Beat Réglez ce paramètre pour déterminer le format des mesures du morceau que vous désirez enregistrer.

Enregistrement !

① Step = Inscrivez la durée de la première note en unités de clic (1/96ème de noire)
Tout en maintenant enfoncé [SHIFT], pressez une touche numérique pour choisir une des valeurs de note imprimées dans le coin supérieur droit de chaque touche.



Par exemple, pour programmer une durée de pas de 48, maintenez enfoncé [SHIFT] et pressez [6] (♪).

- **Pour programmer un silence, pressez la touche ayant la valeur de note correspondante. Par exemple, pour entrer un demi-soupir, pressez la touche numérique [6].**
- **Pour programmer des notes pointées, où d'autres valeurs de note qui ne sont pas imprimées sur aucune des touches, utilisez les touches numériques pour sélectionner le code numérique correspondant (sans avoir à presser la touche [SHIFT]). Référez-vous au tableau suivant.**

Valeur de note	Step time (durée)/ Touche numérique	Valeur de note	Step time (durée)/ Touche numérique
𝅝	384	𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	32 [5]
𝅗𝅥.	288	𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	36
𝅗𝅥	192 [9]	𝅘𝅥𝅯	24 [4]
𝅗𝅥.	128	𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	16 [3]
𝅗𝅥	144	𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	18
♩	96 [8]	𝅘𝅥𝅯	12 [2]
♩.	64 [7]	𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	8
♩	72	𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	6 [1]
♪	48 [6]	𝅘𝅥𝅯	3 [0]

● Choix d'interprétation tenuto ou staccato

Gate = % Ce paramètre détermine quel pourcentage de la valeur de pas (Step) représentera la durée réelle de la note (nommée gate time ou temps entre le début de la note et la fin de note).
Par exemple, si Step = 48 (une valeur théorique d'une croche) et gate = 80 %, la note sera en fait d'une longueur équivalente à 80 % d'une croche
Des réglages de pourcentage faibles donnent des notes jouées staccato alors que des réglages de pourcentage élevés donnent des notes plus tenues

② Pour programmer un silence

[▶▶] ou [F2] REST La position dans le morceau avancera d'une longueur fixée par le paramètre «Step =».

* **Le MV-30 ne contient pas de données de silence mais avance simplement la position dans le morceau de la longueur déterminée.**

② Pour programmer une note

Si vous utilisez un clavier MIDI,

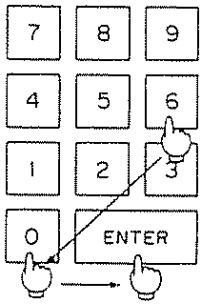
pressez la note que vous désirez programmer. Lorsque vous relâchez la note, le numéro de note et la dynamique que vous avez exprimés en enfonçant celle-ci sont programmés. La durée (Gate time) que vous avez choisie pour le paramètre Gate = dans la fenêtre sera également programmée. Vous pouvez ensuite programmer la note suivante.

Pour programmer des numéros de note avec les touches numériques.

②-① [ENTER] Le curseur se déplacera jusqu'au numéro de note et un numéro de note temporaire sera affiché.

②-② Note N° Utilisez les touches numériques pour fixer la hauteur de la note. Vous pouvez programmer la note comme un numéro (0-127) directement depuis les touches numériques.
Pour programmer la note en employant son nom et son numéro d'octave (par exemple C4 pour do 4), maintenez enfoncée la touche [SHIFT] et utilisez les touches numériques

Programmation par numéro



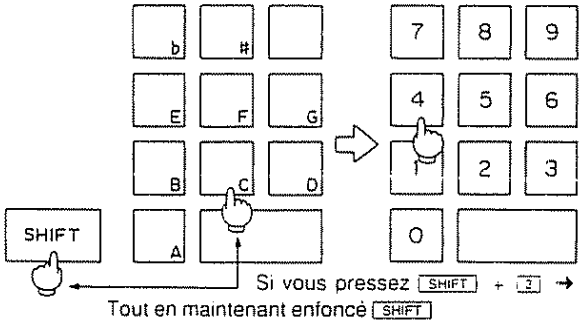
(Programmer les notes en choisissant leur numéro de 0 à 127)

Programmez les numéros de note de façon habituelle

Si vous pressez 6 → 0 → [ENTER], la note résultante sera C4 (60)

Numéro de la note

Programmation par nom de note (Programmer les notes en spécifiant leur nom C- – G9)



Tout en maintenant enfoncé [SHIFT], programmez le nom de note (A - G) et le symbole *b* ou # puis le numéro d'octave

Si vous pressez [SHIFT] + [3] → [4], la note obtenue sera C4 (60)

Tout en maintenant enfoncé [SHIFT]

Nom de la note

②-③ [ENTER] Le curseur va au paramètre Vel (Velocity ou dynamique) et une valeur temporaire est affichée

②-④ Vel Programmez la dynamique (1 - 127) de la note. Des valeurs élevées donnent des notes fortes.

②-⑤ [ENTER] La valeur calculée à partir des paramètres Step = et Gate = % sera indiquée comme Gate

②-⑥ Gate Modifiez la valeur de gate time (durée réelle de la note) si nécessaire.

②-⑦ [ENTER] L'événement sera entériné et la position changera pour passer à l'emplacement suivant, déterminé en ajoutant la longueur théorique (Step =). Maintenant, vous pouvez programmer la note suivante.

Pour programmer un accord

Si vous utilisez un clavier MIDI, pressez simplement les notes de l'accord.

Pour programmer un accord depuis les touches numériques pressez [SHIFT] + [ENTER] lorsque le curseur est situé sur le paramètre «Gate» et vous pourrez alors programmer une autre note au même emplacement

Pour programmer une liaison

[▶/■] ou [F1] TIE La valeur théorique (step time) de la donnée précédente sera allongée de la valeur choisie pour «Step». La valeur réelle (Gate Time) sera également allongée en conséquence

Pour avancer au début de la mesure suivante

[SHIFT] + [▶▶] ou [F3] NxtMeas

Permet d'avancer au début de la mesure suivante

Pour effacer la note précédente (step back)

[◀◀] ou [F4] StpBack Pour retourner à l'événement précédent et l'effacer. Comprenez bien qu'il s'agira de la suppression de la donnée

Enregistrement en pattern

Enregistrement en temps réel d'un pattern

Cette méthode vous permet d'enregistrer fidèlement votre jeu depuis un clavier MIDI.

Préparation pour l'enregistrement

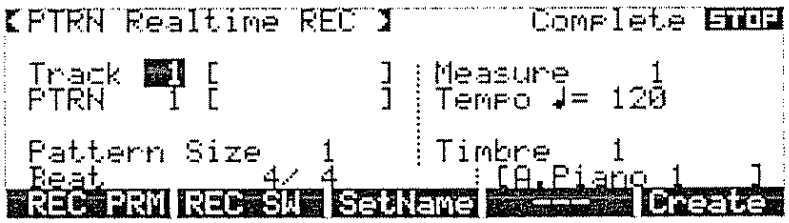
① Faites les réglages de piste (voir page 3-15).

② Utilisez un câble MIDI pour connecter la MIDI OUT de votre clavier à la MIDI IN du MV-30 (1er vol., voir p. 8).

③ Montez tous les curseurs ainsi que le curseur le volume (VOLUME).

④ PATTERN [REALTIME]

Si c'est le premier pattern que vous enregistrez dans cette piste, un message apparaîtra vous demandant si vous désirez créer un nouveau pattern. Pressez [F1] Create et l'écran [PTRN Realtime REC] apparaîtra.



⑤ [F3] SetName Une fenêtre s'ouvrira.

⑥ Name Donnez un nom au pattern (Programmation d'un nom, voir page 1-6)

⑦ [EXIT] La fenêtre se fermera.

⑧ Pattern Size Détermine le nombre de mesures (la taille ou «size») du pattern.

⑨ Beat Détermine le format des mesures du pattern.

Choix du tempo

① [REC] Le métronome commencera à sonner et la diode [REC] clignotera

② Tout en pressant [TEMPO], tournez la molette VALUE pour régler le tempo

Il est possible de régler le tempo par la suite, aussi si vous avez à enregistrer un passage musical difficile, vous pouvez le faire à un tempo plus faible

③ [REC] encore Le métronome cessera de sonner et la diode cessera de clignoter

Enregistrement !

① [REC] Attente d'enregistrement au début du pattern

② [▶/■] Début de l'enregistrement

③ Jouez sur votre clavier MIDI.

* **Lorsque vous atteignez la fin du pattern, vous retournerez automatiquement à la première mesure de celui-ci et l'enregistrement se poursuivra.**

④ [▶/■] Arrêt de l'enregistrement

■ Enregistrement d'un pattern en pas à pas

L'enregistrement en pas à pas vous permet d'enregistrer individuellement les événements.

* **Si vous enregistrez sur une zone qui contient déjà des données, celles-ci seront remplacées par les données nouvellement enregistrées.**

Préparation à l'enregistrement

① Faites les réglages de piste (voir page 3-15)

② Si vous utilisez un clavier MIDI, utilisez un câble MIDI pour le connecter au MV-30 (1er volume, voir page 8)

③ Montez tous les curseurs et le curseur de volume général (VOLUME)

④ PATTERN [REALTIME]

Si vous programmez le premier pattern de cette piste, il vous sera demandé si vous désirez créer un nouveau pattern. Pressez [F1] Create. L'écran [PTRN Realtime REC] apparaîtra.

⑤ [F3] Set Name Une fenêtre s'ouvrira.

⑥ Name Donnez un nom au pattern (programmation d'un nom, voir page 1-6)

⑦ [EXIT] La fenêtre se fermera.

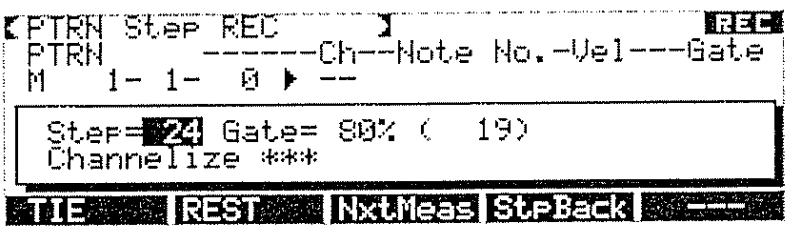
⑧ Pattern Size Détermine le nombre de mesures (taille ou «size») du pattern.

⑨ Beat Détermine le format des mesures du pattern

⑩ PATTERN [MICROSCOPE] L'écran [PTRN Microscope] apparaîtra

⑪ Saut à l'emplacement déterminé par «M -»

⑫ [REC] ou [F5] Step L'écran [PTRN Step REC] apparaîtra



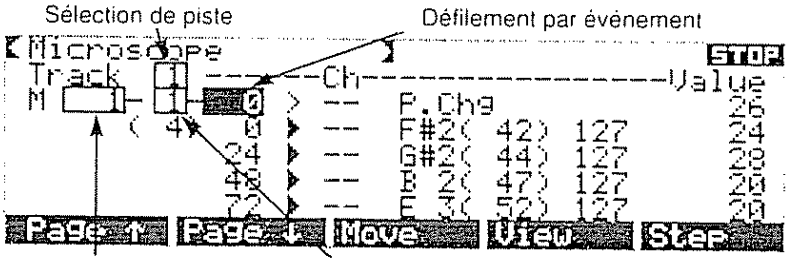
Enregistrement !

Enregistrez alors en utilisant la même procédure que celle expliquée dans l'enregistrement en pas à pas pour les pistes standard. Référez-vous à la page 3-18

Edition individuelle de notes dans une piste standard

Vous pouvez utiliser la fonction Microscope pour éditer individuellement des événements enregistrés sur une piste.

① TRACK [MICROSCOPE] La page [Microscope] apparaîtra



② Track — Sélectionnez la piste que vous désirez éditer. Vous pouvez également sélectionner une piste en pressant directement sa touche de piste

Modification des valeurs d''un événement

① [F1] page ↑ / [F2] Page ↓ — Affichez l'événement que vous désirez éditer à la ligne supérieure de l'écran. Vous pouvez également déplacer le curseur sur la valeur de clic (M – – ☐) et tourner la molette VALUE pour sélectionner un événement.

② Valeur de chaque paramètre — Modifiez les valeurs

Déplacement d'un événement

① [F1] page ↑ / [F2] Page ↓ — Affichez sur la ligne supérieure de l'écran l'événement que vous désirez déplacer. Vous pouvez également déplacer le curseur jusqu'à la valeur de clic (M – – ☐) et tournez la molette VALUE pour sélectionner un événement.

② [F3] Move — Une fenêtre s'ouvrira.

③ M — Déterminez la nouvelle position de l'événement (mesure/temps/clic).

④ [F1] Move — Déplacez l'événement jusqu'à son nouvel emplacement.

Insertion d'un événement

① [INS] — Une fenêtre s'ouvrira.

② M — Déterminez l'emplacement (mesure/temps/clic) auquel sera inséré l'événement.

③ [F1] Note — Insertion d'un événement de note.

[F2] C.Chg — Insertion d'un événement de changement de commande (Control Change)

[F3] P. Chg — Insertion d'un événement de changement de programme

[F4] CAf — Insertion d'un événement d'aftertouch par canal.

[F5] Bend — Insertion d'un événement de Pitch Bend.

[SHIFT] + [F1] PAf — Insertion d'un événement d'aftertouch polyphonique.

④ Déterminez les valeurs de l'événement inséré.

Suppression d'un événement

① [F1] page ↑ / [F2] Page ↓ — Affichez à la ligne supérieure de l'écran l'événement que vous désirez supprimer. Vous pouvez également déplacer le curseur sur la valeur de clic (M – – ☐) et tourner la molette VALUE pour sélectionner un événement.

② [DEL] — Une fenêtre s'ouvrira.

③ [F1] Delete — Supprimez l'événement.

Edition individuelle de notes d'un pattern

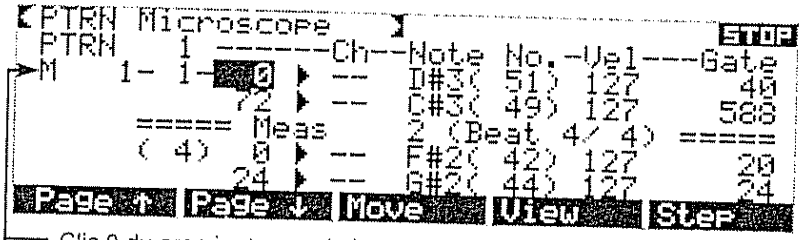
Vous pouvez utiliser la fonction Microscope pour éditer individuellement des événements qui ont été enregistrés dans un pattern.

① PATTERN [REALTIME] La page [PTRN Realtime REC] apparaîtra

② Track Sélectionnez la piste (Track) qui contient le pattern que vous désirez éditer

③ PATTERN [MICROSCOPE]

La page [PTRN Microscope] apparaîtra



Clic 0 du premier temps de la première mesure du pattern

④ PTRN Sélectionnez le pattern que vous désirez éditer

La procédure d'édition est la même que celle des pistes standard. Référez-vous à la page précédente

Appel d'un pattern depuis une piste

Pour faire reproduire les patterns depuis une piste, vous devez insérer un événement dit «d'appel de pattern» dans la piste. Les événements d'appel de pattern ne peuvent être insérés que dans une piste de type pattern.

① TRACK [MICROSCOPE]

La page [Microscope] apparaîtra.

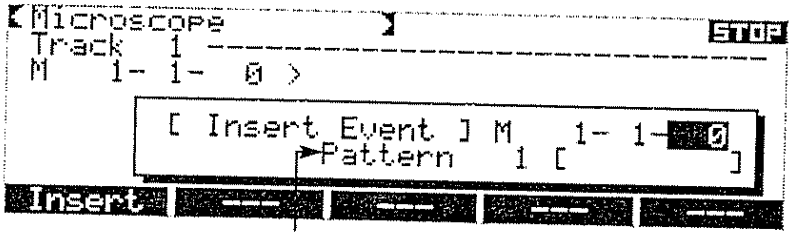
② Track Sélectionnez la piste depuis laquelle vous désirez appeler le pattern.

③ [INS] La fenêtre d'insertion d'événement (Insert Event) s'ouvrira.

④ M Déterminez la position (mesure/temps/clic) à laquelle commencera le pattern.

⑤ Pattern Sélectionnez un pattern devant être appelé depuis la piste (seuls les patterns de cette piste peuvent être sélectionnés).

*** Si vous désirez utiliser des patterns d'une autre piste, utilisez la fonction de copie de pattern pour copier les patterns en question sur cette piste (voir page 3-33).**



Le pattern à assigner

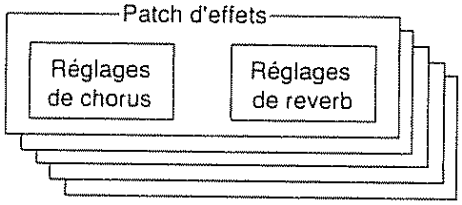
⑥ [F1] Insert Un événement d'appel de pattern sera inséré.

⑦ Répétez les étapes ③ à ⑥ si nécessaire

Il est également possible d'appeler deux patterns ou plus au même emplacement du morceau.

Patches d'effets

Le MV-30 contient deux unités d'effet : chorus et reverb. Un groupe de réglages pour ces deux unités d'effet est appelé patch d'effets. Le MV-30 peut stocker cinq de ces patches d'effets.



Les patches d'effets peuvent être sélectionnés par les événements nommés changement d'effet ou «Effect Change» que vous pouvez insérer à l'aide du Compu Mixer ou du Microscope.
Ceci vous permet de changer de patch d'effets en cours de morceau (voir page 3-30).

Edition d'un patch d'effets

Voici comment éditer un patch d'effets.

Réglages de chorus

① TRACK [REALTIME]
La page [REALTIME REC] apparaîtra

② [SHIFT] + [F1] Chorus ou [PLAY]
Depuis la page [Play], pressez [F2] Chorus
Une fenêtre apparaîtra.

③ Effect — Sélectionnez le numéro de patch d'effets

④ Faites les réglages de chorus. Pour une explication de chaque paramètre, voir la liste des fonctions (voir page 4 -3)

⑤ [EXIT] — Une fenêtre se fermera.

Réglages de reverb

① TRACK [REALTIME]
La page [Realtime REC] apparaîtra.

② [SHIFT] + [F2] Reverb ou [PLAY]
Depuis la page [Play], pressez [F3] Reverb.
Une fenêtre apparaîtra.

③ Effect — Sélectionnez le numéro de patch d'effet

④ Faites les réglages de reverb Pour une explication de chaque paramètre, voir la liste des fonctions (voir page 4 - 4).

⑤ [EXIT] — Une fenêtre se fermera.

Choix des effets pour chaque piste

Vous pouvez choisir comment les effets s'appliqueront à chaque piste

① [PLAY] — La page [Play] apparaîtra.

② Out Dry — Sortie par les prises MIX OUT sans effet
Cho — Sortie par les prises MIX OUT avec chorus
Rev — Sortie par les prises MIX OUT avec reverb

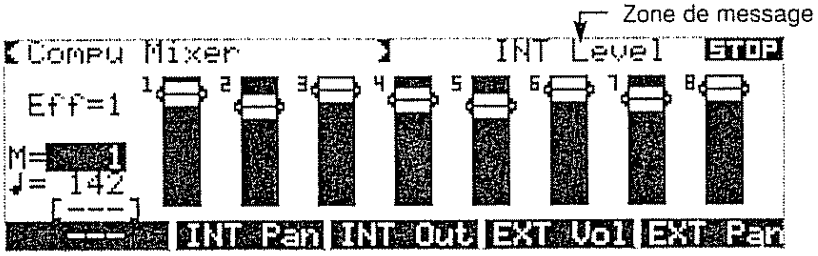
Les réglages de sortie de chaque piste peuvent être changés en cours de morceau (voir p. 3-31).

Enregistrement des changements de volume au mixage

En utilisant les curseurs pour piloter le volume, vous poouvez régler la balance entre les parties et créer des effets de fondu. Ces mouvements de curseurs peuvent être enregistrés dans la piste de mixage (cet enregistrement remplace alors le précédent).

① [COMPUMIX]

La page [Compu Mixer] apparaîtra.



② Si l'aire de message n'affiche pas INT Level, pressez [F1] Int Lvl.

Maintenant, vous pouvez commander le volume des pistes de la source sonore interne.

Répétition avant enregistrement

① [SHIFT] + [◀◀] Retournez au début du morceau.

② [MANUAL] La table de mixage sera réglée en mode manuel. Vous pouvez alors utiliser les curseurs pour commander le volume des pistes

ou [COMPU] La table de mixage sera réglée en mode assisté par ordinateur. Pressez une touche de piste pour faire éteindre sa diode et vous pourrez utiliser le curseur correspondant pour régler le volume de cette piste

③ [▶/■] Tout en écoutant la reproduction, déplacez les curseurs pour répéter votre mixage.

④ [▶/■] Stoppez la reproduction.

Enregistrement !

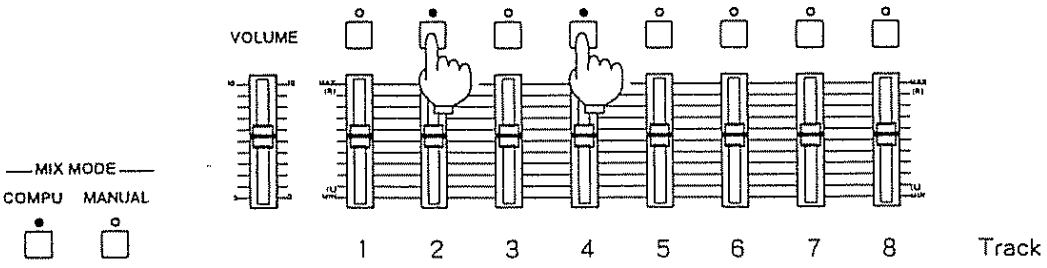
① [SHIFT] + [◀◀] Retournez au début du morceau.

② [REC] Le mode de mixage sera obligatoirement réglé sur COMPU et vous passerez en attente d'enregistrement (les diodes [REC] et [▶/■] clignoteront).

③ Pressez les touches de piste pour sélectionner les pistes que vous désirez enregistrer. Les diodes des pistes sélectionnées s'allumeront en rouge.

Vous pouvez enregistrer sur plus d'une piste à la fois.

Faites s'allumer en rouge les diodes des pistes que vous désirez enregistrer



④ Réglez les curseurs des pistes que vous désirez enregistrer sur les niveaux appropriés.

⑤ [▶/■] Commencez l'enregistrement en temps réel

⑥ Tout en écoutant la reproduction, déplacez les curseurs

⑦ [▶/■] Stoppez l'enregistrement

Vérification

Vérifiez si les données ont été correctement enregistrées

① [SHIFT] + [◀◀] Retournez au début du morceau

② [▶/■] Commencez la reproduction

③ [▶/■] Stoppez la reproduction

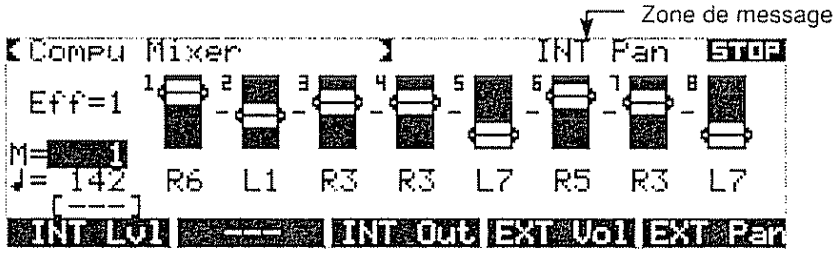
Enregistrement des mouvements panoramiques au mixage

Si le son est produit en stéréo, vous pouvez utiliser les curseurs pour contrôler le panoramique (position stéréo). Ces mouvements de curseurs peuvent être enregistrés dans la piste de mixage (le nouvel enregistrement efface l'ancien).

① [COMPUMIX] La page [Compu Mixer] apparaîtra

② Si l'aire de message n'affiche pas Int Pan, pressez [F2] INT Pan.

Vous pouvez maintenant commander le panoramique des pistes de la source sonore interne.



Les répétitions avant l'enregistrement, l'enregistrement et la vérification sont identiques aux procédures accomplies pour l'enregistrement des changements de volume expliquées à la page précédente.

*** Même si vous déplacez le curseur, si vous maintenez enfoncé une touche sur votre clavier MIDI, le panoramique de la note ne sera pas changé.**

Sauvegarde

Maintenant que vous avez terminé un morceau, vous désirez le sauvegarder sur disquette. Si vous éteignez votre appareil sans avoir accompli la sauvegarde, les données seront perdues.

Formatage d'une disquette

Si vous désirez sauvegarder les données sur une disquette neuve, vous devez d'abord la formater. Lorsque vous formatez une disquette, toutes les données présentes sur cette disquette sont perdues.

① [DISK] La page [Disk Menu (1)] apparaîtra.

② [F5] Page La page [Disk Menu (2)] apparaîtra.

③ [F3] Format La page [Format] apparaîtra.

④ Insérez une disquette neuve (avec sa languette de protection en position «WRITE») dans le lecteur de disquette.

⑤ Assigner un nom à la disquette

Quand vous formatez une disquette, vous pouvez lui assigner un nom allant jusqu'à 11 caractères. Il n'est pas possible de modifier ce nom par la suite (programmation d'un nom, voir page 1-6).

⑥ [F1] SysDisk — Si vous désirez créer une disquette système qui peut servir au démarrage du MV-30, pressez cette touche

Si vous désirez formater la disquette sans le système (pour qu'elle contienne alors plus de données), pressez [F2] DataDsk.

Une fenêtre s'ouvrira.

⑦ [F1] Format — Exécutez la procédure de formatage.

Quand la procédure est terminée, l'afficheur indique «Complete»

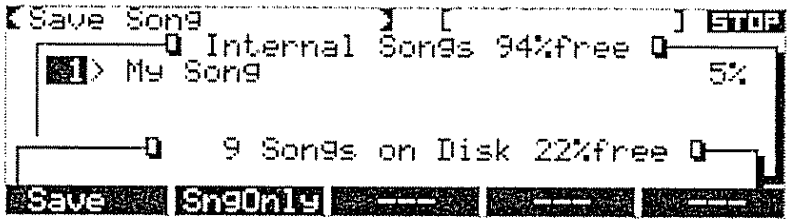
⑧ [EXIT] — Retournez à la page [Disk Menu (2)]

Sauvegarde d'un morceau

① Insérez la disquette (sur laquelle vous désirez sauvegarder les données) dans le lecteur

② [DISK] — La page [Disk Menu (1)] apparaîtra.

③ [F3] SV Song — La page [Save Song] apparaîtra



④ Utilisez la molette VALUE pour sélectionner le morceau que vous désirez sauvegarder

⑤ Si aucun nom de morceau n'a été fixé, ou si vous désirez modifier le nom, déplacez le curseur sur la droite et programmez ou modifiez le nom du morceau (programmation d'un nom, voir page 1-6).

⑥ [F1] Save — Sauvegardez le morceau et tous les timbres

⑦ Déterminez le numéro de banque de timbre de la disquette.

La prochaine fois que vous chargerez ce morceau, la banque de timbre que vous aurez spécifiée ici sera également chargée.

⑧ [F1] Save — Exécutez la procédure de sauvegarde.

Si un morceau porteur du même nom existe déjà sur la disquette, il vous sera demandé «Overwrite OK ?» (remplacement OK ?). Si vous désirez conserver le morceau qui est déjà sur la disquette, pressez [EXIT] pour retourner à l'étape ⑤ et changez le nom du morceau que vous désirez sauvegarder.

S'il n'y a pas suffisament de place sur la disquette, l'affichage indiquera «Disk Full» et la sauvegarde ne sera pas possible. Sauvegardez alors les données sur une autre disquette ou utilisez la procédure de suppression de morceau (Delete Song) pour supprimer des morceaux que vous ne désirez pas conserver sur la disquette (voir page 3-71).

⑨ [EXIT] — Retournez à la page [Disk Menu (1)].

3. TECHNIQUES SUPÉRIEURES DE CREATION D'UN MORCEAU

Ré-enregistrement d'une partie d'un morceau (punch in/out)

Il est possible de faire reproduire les données que vous avez enregistrées et de ne ré-enregistrer qu'une partie du morceau. Le changement qui s'effectue du mode de reproduction au mode d'enregistrement est nommé punch in et le changement inverse de l'enregistrement à la reproduction est nommé punch out.

Punch in/out manuel

① TRACK [REALTIME] La page [Realtime REC] apparaîtra.
② REC Mode Sélectionnez «Punch MAN»
③ [REC] Attente d'enregistrement.
④ [▶/■] Début de la reproduction (s'il y a un décompte, la reproduction commence après ce décompte).

Lorsque que vous atteignez la section devant être ré-enregistrée,
⑤ [REC] Passez en mode d'enregistrement (punch in).
Lorsque vous atteignez la fin de la section devant être ré-enregistrée.
⑥ [REC] Retournez à la reproduction (punch out)
Chaque fois que [REC] est pressé, vous alternez punch in et punch out
⑦ [▶/■] L'enregistrement ou la reproduction stoppe

Punch in/out à l'aide d'une pédale

① Connectez une pédale (par exemple DP-2 : vendue séparément) à la prise FOOT SW (face arrière).
② [SYSTEM] La page [System Config] apparaîtra.
③ Pedal Assign Réglez ce paramètre sur Punch I/O.

Lors de l'enregistrement, vous pouvez presser la pédale pour passer en mode de reproduction. Pour retourner en mode d'enregistrement, pressez la pédale à nouveau.
La pédale fonctionnera de la même façon que la touche [REC] en mode d'enregistrement.

Punch in / out avec choix préalable des emplacements à ré-enregistrer

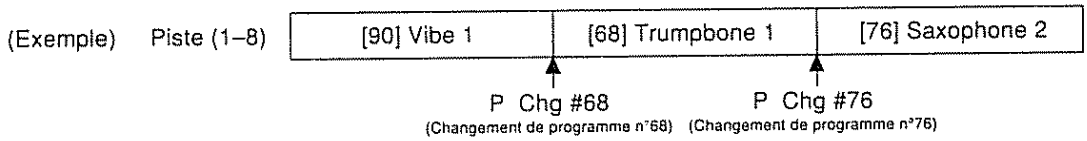
① TRACK [REALTIME] La page [Realtime REC] apparaîtra.
② [LOCATE] La fenêtre Locate s'ouvrira
③ LOC Sélectionnez 0 (point de début d'enregistrement ou REC start point)
④ M Spécifiez la position (mesure/temps/clic) où se produit le punch in ou début d'enregistrement.
ou
Pressez [▶/■] pour faire reproduire le morceau et pressez [F2] Set Now lorsque l'emplacement de punch in désiré est atteint.
⑤ LOC Sélectionnez 9 (point de fin d'enregistrement ou REC end point).
⑥ M Déterminez la position (mesure/temps/clic) où l'enregistrement cesse (point de punch out).
ou
Pressez [▶/■] pour faire reproduire le morceau et pressez [F2] Set Now lorsque l'emplacement de punch out est atteint.
⑦ [EXIT] La fenêtre se fermera.

Lorsque vous passez en mode d'enregistrement,

Si le mode d'enregistrement est Punch I/O	Le punch in s'effectue au point de début d'enregistrement et le punch out au point de fin d'enregistrement.
Si le mode d'enregistrement est Punch In	Le punch in s'effectue au point de début d'enregistrement.
Si le mode d'enregistrement est Punch Out	Le punch out s'effectue au point de fin d'enregistrement.

Changement du timbre joué par une piste en cours de morceau

Le timbre joué par une piste peut être changé en cours de morceau (le timbre comprenant les sonorités rythmiques ne peut être changé). Lorsqu'un nouveau timbre est sélectionné, le son est brièvement coupé pour éviter tout bruit parasite. Pour obtenir des changements de timbre naturels, vous devez écrire la donnée pilotant ce changement légèrement plus tôt que l'instant auquel le nouveau timbre doit être joué.



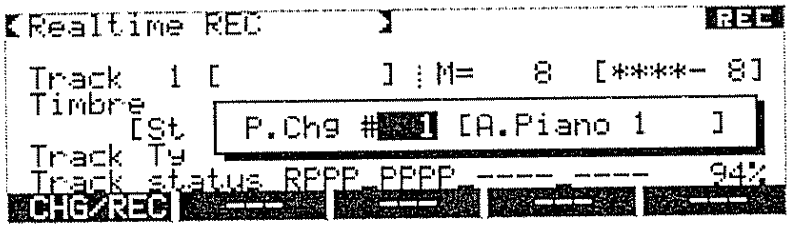
Les numéros de timbre correspondent aux numéros de changement de programme.

Pendant l'enregistrement

Enregistrez un message de changement de programme sur une piste

Pendant l'enregistrement (voir page 3-17),

① F5 P Chg — Une fenêtre s'ouvrira.



② P Chg# — Sélectionnez le timbre que vous désirez obtenir à cet instant.

Lorsque le moment du changement de son arrive,

③ F1 CHG/REC — Un changement de programme sera enregistré et le timbre changera.

④ EXIT — La fenêtre se fermera.

Pendant l'édition

Pendant l'édition, vous pouvez insérer un changement de programme dans une piste en suivant la procédure ci-dessous.

① TRACK MICROSCOPE — L'affichage [Microscope] apparaîtra.

② Track — Sélectionnez la piste (sélectionnez une piste de type standard).

③ INS — Une fenêtre s'ouvrira.

④ M — Déterminez la position (mesure/temps/clic) à laquelle doit s'insérer l'événement.

⑤ F3 P Chg — Insérez un événement de changement de programme

⑥ Value — Ecrivez le numéro du timbre

Les numéros de timbre correspondent aux numéros de changement de programme.

Pour insérer un événement de changement de programme dans un pattern,

① PATTERN REALTIME — La page [PTRN Realtime REC] apparaîtra.

② Track — Sélectionnez la piste qui contient le pattern.

③ PTRN — Sélectionnez le pattern.

④ PATTERN MICROSCOPE — La page [PTRN Microscope] apparaîtra.

⑤ INS — Une fenêtre s'ouvrira.

⑥ M — Déterminez la position (mesure/temps/clic) à laquelle l'événement sera s'inséré.

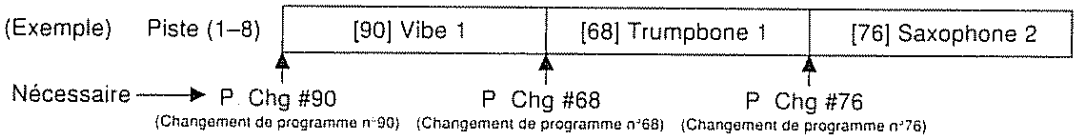
⑦ F3 P Chg — Insérez un événement de changement de programme

⑧ Value — Programmez le numéro de timbre.

Les numéros de timbre correspondent aux numéros de changement de programme.

Si vous changez de timbre en cours de morceau

Si vous changez de timbre en cours de morceau, insérez aussi un changement de programme au début du morceau. Cet événement servira à sélectionner le numéro de timbre utilisé en début de morceau. Si vous ne faites pas cela, le timbre qui était sélectionné lors de l'arrêt de votre reproduction (le premier ou le deuxième) sera utilisé pour la reproduction suivante (ce qui sera problématique s'il s'agit du deuxième et que vous reprenez au début du morceau).

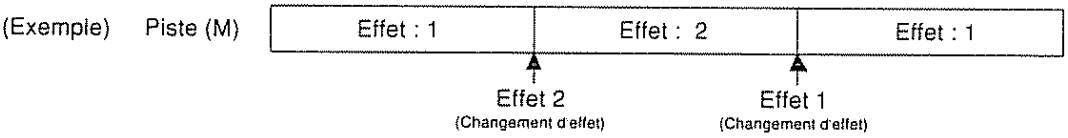


① TRACK [MICROSCOPE] La page [Microscope] apparaîtra
② Track — Sélectionnez une piste (sélectionnez une piste de type standard)
③ [INS] — Une fenêtre s'ouvrira.
④ M — Réglez le point d'insertion à 1 - 1 - 0
⑤ [F3] P Chg — Insérez un événement de changement de programme
⑥ Value — Programmez le numéro du timbre que vous désirez faire jouer depuis le début du morceau. Les numéros de timbre correspondent aux numéros de changement de programme

Changement de patch d'effets en cours de morceau

Enregistrement d'un changement de patch d'effets

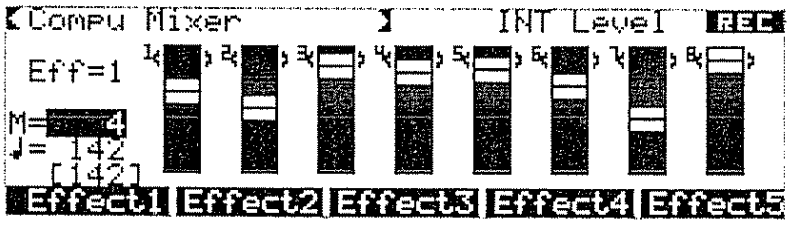
Il est possible de changer le patch d'effets en cours de morceau. Lorsque le patch d'effets est changé, le son avec effet sera brièvement coupé pour éviter tout bruit parasite. Pour obtenir un résultat plus naturel, programmez le changement de patch d'effets un tout petit peu plus tôt dans la piste.



① Faites les réglages de patch d'effets (voir page 3-24).
② Accédez à une position située avant l'emplacement auquel doit se faire le changement de patch d'effets
③ [COMPUMIX] — La page [Compu Mixer] apparaîtra.
④ [REC] — Vous passerez en mode d'attente d'enregistrement.
⑤ [▶/■] — Commencez l'enregistrement.

Quand le morceau atteint l'emplacement où vous désirez changer de patch d'effets,

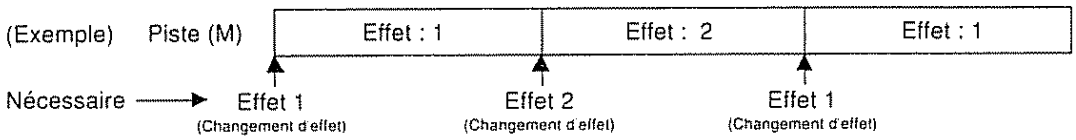
⑥ [SHIFT] + [F1] - [F5] Un événement de changement de patch d'effets correspondant à la touche que vous aurez pressée sera enregistré et le patch d'effets changera.
Tout en tenant enfoncé [SHIFT], pressez la touche appropriée [F1] - [F5].



⑦ [▶/■] — Arrête l'enregistrement.

Si vous changez de patch d'effets en cours de morceau

Si vous changez de patch d'effets en cours de morceau, insérez un changement de patch d'effets au début du morceau. Cet événement sélectionnera le patch d'effet que vous désirez utiliser dans la première partie du morceau. Sans cela, le patch d'effets dernièrement employé pour la dernière reproduction le sera pour la prochaine , même si ce n'est pas le bon.



① TRACK [MICROSCOPE] La page [Microscope] apparaîtra.
② Track Sélectionnez M (piste de mixage)
③ [INS] Une fenêtre s'ouvrira.
④ M Réglez le point d'insertion à 1 - 1 - 0.
⑤ [SHIFT] + [F1] - [F5] Insérez un événement de changement de patch d'effet.

Ajout d'effets internes ou externes à une piste (sélection de sortie)

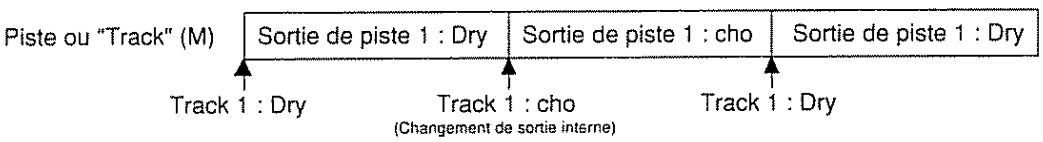
① [PLAY] La page [Play] apparaîtra
② Out Dry Sortie par les sorties MIX OUT sans ajout des effets internes.
Cho Application d'un effet chorus et sortie par les prises MIX OUT.
Rev Application d'un effet réverb et sortie par les prises MIX OUT.
Dir1 Sortie par les prises DIRECT OUT 1 sans ajout d'effets internes
Dir2 Sortie par les prises DIRECT OUT 2 sans ajout d'effets internes.

Si les prises DIRECT OUT 1 ou 2 n'ont pas de jacks connectés, le son qui leur était normalement assigné sera produit par les prises MIX OUT de la même façon que si le mode Dry était sélectionné.

Les assignations de sortie de piste peuvent être changés en cours de morceau (voir la rubrique suivante).

Changement des sorties de piste en cours de morceau

Vous pouvez changer la sortie d'une piste en cours de morceau. Si vous désirez changer la sortie d'une piste en cours de morceau, veillez à bien écrire l'assignation de sortie initiale au début du morceau. Si vous ne faisiez pas, les reproductions futures se feraient avec le mode de sortie qui était en cours au moment de l'interruption de la dernière reproduction.



① TRACK [MICROSCOPE]
La page [Microscope] apparaîtra.
② Track Sélectionnez M (piste de mixage).
③ [INS] Une fenêtre s'ouvrira
④ M Déterminez le point de l'insertion comme étant 1 - 1 - 0.
⑤ [F3] Un événement de changement de sortie interne sera inséré.
⑥ Track Sélectionnez la piste.
⑦ Out Déterminez la destination de sortie.

Ajout d'effet à des sonorités spécifiques du timbre rythmique

Si la piste fait jouer le timbre rythmique, vous pouvez déterminer la sortie de chacune des touches du clavier. Référez-vous à la page 3-55

Pour éviter d'enregistrer des données inutiles

Si vous enregistrez une piste de type standard en temps réel,

① TRACK [REALTIME]
La page [Realtime REC] apparaîtra (voir 2).

Si vous enregistrez un pattern en temps réel,

① PATTERN [REALTIME]
La page [PTRN Realtime REC] apparaîtra.

② [F2] REC SW — La fenêtre commutateur d'enregistrement apparaîtra.

③ Mettez hors service les données que vous ne désirez pas enregistrer (voir page 4 - 51, 6 -15).

④ [EXIT] — La fenêtre se fermera.

Changement de tempo en cours de morceau

Utilisez l'enregistrement en pas à pas pour programmer les changements de tempo.
(Il n'est pas possible d'enregistrer des changements de tempo en temps réel)

① Tout en maintenant enfoncé [TEMPO], tournez la molette VALUE pour déterminer le tempo standard.

② Accédez à l'emplacement auquel vous désirez commencer le changement de tempo

③ TRACK [MICROSCOPE] — La page [Microscope] apparaîtra.

④ Track — Sélectionnez T (piste de tempo).

⑤ [REC] ou [F5] step — La page [Step Recording] apparaîtra.

⑥ Step — Réglez la durée de note (step time) sur un intervalle qui sera suffisament petit pour que les changements de tempo n'apparaissent pas à l'oreille.

⑦ [ENTER] — Validez le tempo.

⑧ Tempo — Déterminez la valeur de tempo.

⑨ [ENTER] — Validez le tempo pour le pas suivant.

⑩ Répétez les étapes ⑦ à ⑧ si nécessaire.

Faites reproduire le morceau pour vérifier le résultat. Si vous désirez éditer les données, utilisez la page [Microscope].

*** A l'étape ⑧ , programmez une valeur différente. La même valeur ne peut pas être employée.**

Copie de données

Copie de donnée d'une piste de type standard à la même piste ou une autre piste

① TRACK [EDIT] — La page [Song Edit (1)] apparaîtra.

② [F3] Copy T → T — La page [Copy TRK → TRK] apparaîtra.

③ Fixez la piste servant de source à la copie et la section à copier. Déterminez également la piste servant de destination à la copie et l'emplacement de la copie, le nombre de fois où les données devant être copiées et si le processus de copie doit s'ajouter aux données existantes ou les remplacer dans la piste de destination de la copie (voir page 4-63).

④ Si vous désirez limiter le type de donnée devant être copiée, pressez [F2] Option et faites les réglages.

⑤ [F1] Execute — Il vous sera demandé «Are you sure ?» («Etes-vous sûr?»)

⑥ [F1] Execute — La procédure de copie sera exécutée.

Copie de données d'une piste de type standard à un pattern

① PATTERN [EDIT] La page [Pattern Edit] apparaîtra.

② [F4] CopyT → P La page [PTRN Copy T → P] apparaîtra

③ Fixez la piste servant de source à la copie et la section à copier. Déterminez également le pattern de destination de la copie et l'emplacement de celle-ci, le nombre de fois où les données devant être copiées ainsi que le type de copie, c'est-à-dire s'additionnant aux données de la piste de destination ou remplaçant celle-ci (voir page 4-94).

④ Si vous désirez limiter le type de données devant être copiés, pressez [F2] Option et faites les réglages.

⑤ [F1] Execute Il vous sera demandé «Are you sure?» («Etes-vous sûr?»).

⑥ [F1] Execute La copie sera exécutée

Copie de données d'un pattern sur une piste de type standard

① TRACK [EDIT] La page [Song Edit] apparaîtra

② [F3] CopyP → T La page [CopyPTN → TRK] apparaîtra

③ Déterminez le pattern source de la copie, la piste de destination de la copie et l'emplacement de celle-ci où se fera la copie, le nombre de fois où la copie s'effectuera et enfin si les données copiées doivent s'additionner aux données présentes à la destination ou les remplacer (voir page 4-66).

④ Si vous désirez limiter le type de données qui seront copiées, pressez [F2] Option et faites les réglages.

⑤ [F1] Execute Il vous sera demandé «Are you sure ?» (Etes-vous sûr ?).

⑥ [F1] Execute La procédure de copie sera exécutée.

Copie de donnée d'un Pattern à un autre Pattern

① PATTERN EDIT La page (Pattern Edit) apparaîtra

② [F3] CopyP → P La page [PTRN Copy P → P] apparaîtra

③ Déterminez le pattern source de la copie et la section devant être copiée. Déterminez également le pattern destination de la copie et l'emplacement dans ce pattern où elle s'effectuera, le nombre de fois où les données seront copiées et si celles-ci doivent s'additionner aux données présentes à la destination ou les remplacer (voir page 4-92).

④ Si vous désirez limiter le type de données devant être copiées, pressez [F2] Option et faites les réglages

⑤ [F1] Execute Il vous sera demandé «Are you sure?» (Etes-vous sûr ?).

⑥ [F1] Execute La procédure de copie sera exécutée

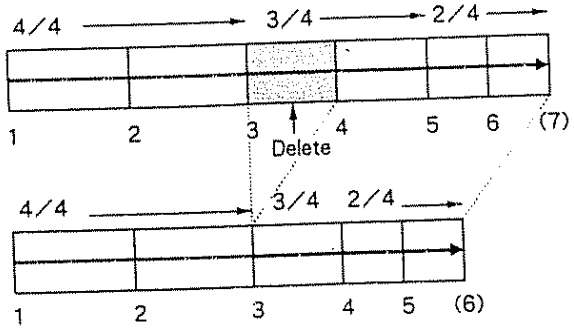
Suppression de mesures

① TRACK [EDIT] La page [Song Edit (1)] apparaîtra.

② [DEL] ou 6 → [ENTER]
La page (Delete Measure) apparaîtra.

③ Track Sélectionnez «All».

④ Measure to Spécifiez la première et la dernière mesure de la zone devant être supprimée.
Les données seront supprimées depuis le début de la première mesure jusqu'à la fin de la dernière mesure choisie



⑤ [F1] Execute Il vous sera demandé une confirmation

⑥ [F1] Execute Les mesures choisies seront supprimées.

Insertion de mesures vierges

① TRACK EDIT — La page [Song Edit (1)] apparaîtra

② [INS] ou [7] → [ENTER] — La page [Insert Measure] apparaîtra

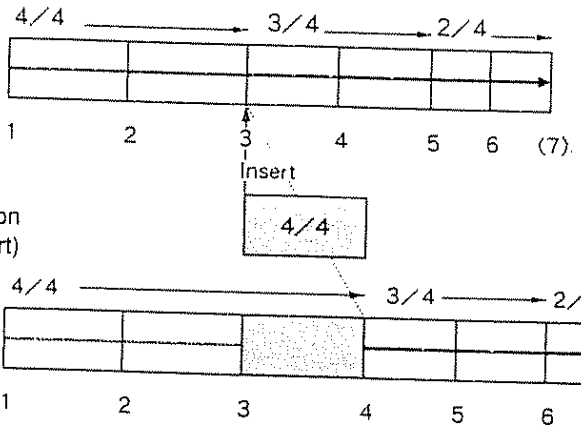
③ Track — Sélectionnez «All».

④ Measure — Déterminez l'emplacement de l'insertion.

⑤ Beat — Déterminez le format des mesures vierges à insérer

⑥ Count — Déterminez le nombre de mesures à insérer.

Les mesures seront insérées et les données qui suivaient le point d'insertion seront décalées d'autant de mesures qu'il y en aura d'insérées.



Résultat de l'insertion (Insert)

⑦ [F1] Execute — Il vous sera demandé confirmation.

⑧ [F1] Execute — Les mesures choisies seront insérées.

Changement de l'emplacement des données

① TRACK [EDIT] — La page [Song Edit (1)] apparaîtra.

② [F5] Page — La page [Song Edit (2)] apparaîtra.

③ [F5] → [ENTER] — La page [Shift Clock] apparaîtra

④ Track — Sélectionnez la piste dans laquelle vous désirez déplacer les données.

⑤ Si vous désirez limiter le typ des données devant être déplacées, faites les réglages voulus.

⑥ Measure to — Déterminez l'intensité du mouvement.

⑦ Shift Clock — Fixez l'intensité du mouvement en termes d'unités élémentaires (clic) Un clic vaut 1/96ème de noire. Des valeurs positives (+) feront reculer les données vers la fin du morceau.

⑧ [F1] Execute — Il vous sera demandé «Are you sure ?» (Etes-vous sûr?).

⑨ [F1] Execute — Exécutez la procédure de décalage.

Effacement des données

Effacement (initialisation) d'un morceau en mémoire interne

Pressez [SONGSELECT] puis pressez [F1] INIT. Référez-vous à la page 3-15.

Effacement des données d'une piste

① TRACK EDIT — La page [Song Edit (1)] apparaîtra.
② [F1] Erase — La page [Erase] apparaîtra.
③ Déterminez les données que vous désirez effacer (voir page 4-61).
④ [F1] Execute — Il vous sera demandé «Are you sure?» (Etes-vous sûr?).
⑤ [F1] Execute — Exécutez la procédure d'effacement.

ou

① TRACK [REALTIME] — La page [Realtime REC] apparaîtra.
② [DEL] — Une fenêtre s'ouvrira.
③ Déterminez les données que vous désirez effacer (voir page 4-52).
④ [F1] Execute — Il vous sera demandé «Are you sure ?» (Etes-vous sûr ?)
⑤ [F1] Execute — Exécutez la procédure d'effacement.

Effacement d'un événement individuel

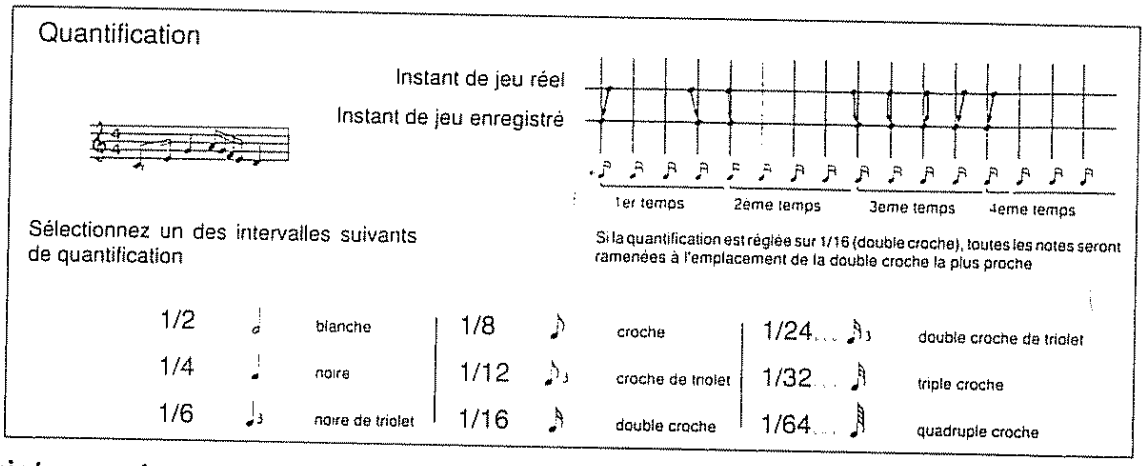
Référez-vous à la page 3-22.

Transposition

① TRACK EDIT — La page [Song Edit (1)] apparaîtra.
② [F5] Page — La page [Song Edit (2)] apparaîtra.
③ [F1] Trnspse — La page [Transpose] apparaîtra.
④ Track — Sélectionnez la piste que vous désirez transposer.
⑤ Measure to — Déterminez la section de données devant être transposée.
⑥ Transpose — Déterminez la valeur de transposition en demi-tons.
Par exemple, si vous désirez transposer de do en ré, choisissez «2».
⑦ [F1] Execute — Une fenêtre s'ouvrira.
⑧ Note # Range — Si vous désirez limiter la tessiture des notes devant être transposées, faites le réglage approprié.
⑨ [F1] Execute — Exécutez la procédure de transposition.

Correction de mise en place (Quantification)

Même lorsque l'on joue avec un métronome, il est parfois difficile de jouer précisément sur les temps. Dans de tels cas, vous pouvez utiliser la fonction de quantification (Quantize) pour décaler l'instant réel de jeu des notes et l'amener sur les divisions possibles d'une mesure. Cela rendra votre interprétation plus exacte. Toutefois, ceci peut également détruire les subtiles nuances rythmiques qui rendent personnel votre enregistrement en temps réel. Par conséquent, n'utilisez la quantification que lorsqu'elle est musicalement avantageuse.



Lors de l'enregistrement

Si vous enregistrez une piste de type standard en temps réel,

① TRACK [REALTIME] La page [Realtime REC] apparaîtra. → ②

Si vous enregistrez un pattern en temps réel,

① PATTERN [REALTIME] La page [PTRN Realtime REC] apparaîtra

② [F1] REC PRM La fenêtre REC Param apparaîtra.

③ Quantize Référez-vous au schéma ci-dessus et déterminez l'intervalle de quantification.

④ [EXIT] La fenêtre se fermera.

Pendant l'édition

Si vous éditez les données d'une piste de type standard,

① TRACK [EDIT] La page [Song Edit (1)] apparaîtra

② [SHIFT] + [F1] La page [Quantize] apparaîtra.

③ Track Sélectionnez la piste devant être quantifiée

→ Spécifiez la piste dans laquelle les données quantifiées seront écrites. → ④

Si vous éditez les données d'un pattern,

① PATTERN [EDIT] La page [PTRN Realtime REC] apparaîtra.

② [F2] La page [Quantize] apparaîtra.

③ Track Sélectionnez la piste qui contient le pattern que vous désirez quantifier.

Pattern Sélectionnez le pattern que vous désirez quantifier (les données du pattern seront ré-écrites).

④ Quantize Référez-vous au diagramme ci-dessus et déterminez la résolution de la quantification.

⑤ Offset 0

⑥ Mode Note On

⑦ Measure to Déterminez la section devant être quantifiée (du début de la mesure x à la fin de la mesure y).

⑧ [F1] Execute Une fenêtre s'ouvrira.

⑨ Note # Range Pour choisir la tessiture des notes devant être quantifiées, réglez ce paramètre.

⑩ [F1] Execute Exécutez la procédure de quantification.

Retard ou avance sur le temps

Lorsque vous utilisez la fonction de quantification expliquée en page précédente ou lorsque vous déterminez une valeur de quantification pour enregistrer, vous pouvez choisir des valeurs négatives pour le paramètre Offset afin de reproduire l'effet d'un interprète jouant un peu en avance du temps ou bien des valeurs positives pour créer l'effet d'un interprète jouant en arrière du temps.

Rendre les notes plus tenues ou plus piquées (tenuto ou staccato)

Pour les données d'une piste de type standard,

①	TRACK [EDIT]	La page [Song Edit (1)] apparaitra.
②	[F5] Page	La page [Song Edit (2)] apparaîtra
③	[F3] CHG.G T.	La page [Change gate Time] apparaitra.
④	Track	Sélectionnez la piste que vous désirez éditer. → ⑤

Pour les données d'un pattern,

①	PATTERN [EDIT]	La page [Pattern Edit] apparaitra.
②	[SHIFT] + [F3]	CHG G T. La page [PTRN CHG Gate] apparaîtra.
③	Track	Sélectionnez la piste qui contient le pattern que vous désirez éditer.
④	Pattern	Sélectionnez le pattern que vous désirez éditer.
⑤	Change to	Pour rendre les notes plus liées (ramenées à leur durée théorique complète), réglez ce paramètre vers 100 % ou plus. Pour rendre les notes plus piquées (plus courtes), réglez ce paramètre sur des valeurs inférieures à 100 %.
⑥	Bias	Réglez cette valeur comme nécessaire (voir page 4-76).
⑦	Measure to	Spécifiez la section (du début de la mesure x à la fin de la mesure y) devant être modifiée
⑧	[F1] Execute	Une fenêtre s'ouvrira.
⑨	Note # Range	Si vous désirez choisir une tessiture de notes à modifier, faites les réglages ici;
⑩	[F1] Execute	Exécutez la procédure.

Réassignation des touches de données rythmiques

Si vous changez de source sonore, l'assignation des touches des sonorités rythmiques peut être différente. La fonction de transposition suivante peut être utilisée pour éditer les numéros de note et corriger ces problèmes d'assignation. Il est aussi possible d'utiliser une fonction d'édition du timbre rythmique pour ré-arranger l'assignation (voir page 3-55).

①	TRACK [EDIT]	La page [Song Edit (1)] apparaitra
②	[F5] Page	La page [Song Edit (2)] apparaitra.
③	[1] Trnspse	La page [Transpose] apparaitra.
④	Track	Sélectionnez la piste que vous désirez transposer.
⑤	Measure to	Choisissez «All»
⑥	Transpose	Choisissez la valeur de transposition en demi-tons. Par exemple. si vous désirez transposer C4 (do4) en C5 (do5), choisissez "12"
⑦	[F1] Execute	Une fenêtre s'ouvrira
⑧	Note # Range	Déterminez la tessiture de notes à modifer. Choisissez la même note pour la valeur de gauche et la valeur de droite.
⑨	[F1] Execute	Exécutez la procédure de transposition.

Augmentation ou diminution de la dynamique générale des notes

Pour une piste de type standard,

①	TRACK [EDIT]	La page [Song Edit (1)] apparaîtra
②	[F5] Page	La page [Song Edit (2)] apparaîtra.
③	[F2] CHG VEL	La page [Change Velocity] apparaîtra
④	Track	Sélectionnez la piste que vous désirez modifier. → ⑤

Pour un pattern,

①	PATTERN [EDIT]	La page [Pattern Edit] apparaîtra
②	[SHIFT] + [F2]	La page [PTRN CHG Velo] apparaîtra.
③	Track	Sélectionnez la piste qui contient le pattern que vous désirez modifier.
④	Pattern	Sélectionnez le pattern que vous désirez modifier.
⑤	Change to	Pour augmenter la dynamique générale, réglez cette valeur au-dessus de 100 %. Pour diminuer la dynamique générale, réglez cette valeur au-dessous de 100 %
⑥	Bias	Réglez cette valeur si nécessaire (voir page 4-75).
⑦	Measure to	Déterminez la plage (du début de la mesure x à la fin de la mesure y) que vous désirez modifier
⑧	[F1] Execute	Une fenêtre s'ouvrira.
⑨	Note # Range	Si vous désirez limiter la tessiture des notes à modifier, faites les réglages ici
⑩	[F1] Execute	Exécutez la procédure.

Réglage de toutes les notes sur la même dynamique

Pour une piste de type standard,

①	TRACK [EDIT]	La page [Song Edit (1)] apparaîtra.
②	[F5] Page	La page [Song Edit (2)] apparaîtra
③	[F2] CHG VEL	La page [Change Velocity] apparaîtra.
④	Track	Sélectionnez la piste que vous désirez modifier. → ⑤

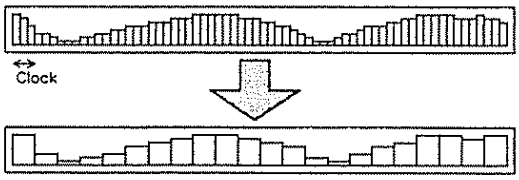
Pour un pattern,

①	PATTERN [EDIT]	La page [Pattern Edit] apparaîtra.
②	[SHIFT] + [F2]	La page [PTRN CHG Velo] apparaîtra.
③	Track	Sélectionnez la piste qui contient le pattern que vous désirez modifier
④	Pattern	Sélectionnez le pattern que vous désirez modifier
⑤	Measure to	Déterminez la plage (du début de la mesure x à la fin de la mesure y) que vous désirez modifier
⑥	Change to	Réglez ce paramètre à 0 %
⑦	Bias	Déterminez la dynamique devant être fixée pour toutes les notes.
⑧	[F1] Execute	Une fenêtre s'ouvrira.
⑨	Note # Range	Si vous désirez limiter la tessiture des notes à modifier, faites les réglages ici.
⑩	[F1] Execute	Exécutez la procédure.

Filtrage des données de mixage pour économiser la mémoire

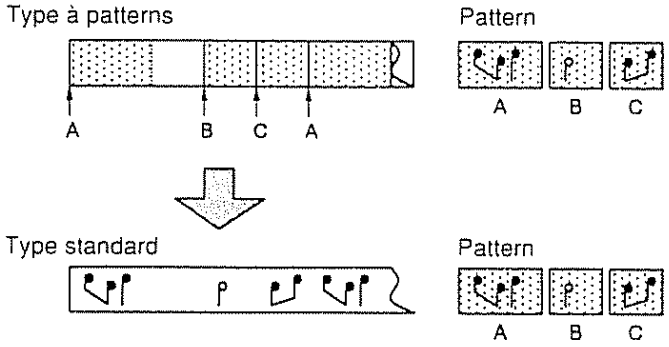
Vous pouvez filtrer les données de la piste de mixage pour réduire la quantité de mémoire que celle-ci occupe.

① TRACK [EDIT] — La page [Song Edit (1)] apparaîtra.
② [F5] page — La page [Song Edit (2)] apparaîtra
③ [7] → [ENTER] — La page [Mixer Data Thin] apparaîtra.
④ Select — Spécifiez le type d'événement devant être filtré
⑤ Track/Ch — Spécifiez la piste et le canal des événements devant être filtrés
⑥ Clock — Déterminez l'intervalle (en clics ou en "clocks"!) dans lequel les événements seront filtrés (un clic vaut 1/96ème de noire)



⑦ Measure to — Détermine la section devant être filtrée.
⑧ [F1] Execute — Un message vous demandera confirmation.
⑨ [F1] Execute — Exécutez la procédure.

Conversion de pistes à patterns en pistes de type standard



① TRACK [EDIT] — La page [Song Edit (1)] apparaîtra.
② [F5] Page — La page [Song Edit (2)] apparaîtra.
③ [6] → [ENTER] — La page [PTRN Conversion] apparaîtra.
④ Track — Sélectionnez la piste de type pattern que vous désirez convertir en piste standard.
⑤ [F1] Execute — Une fenêtre s'ouvrira.
⑥ [F1] Execute — Exécutez la procédure.

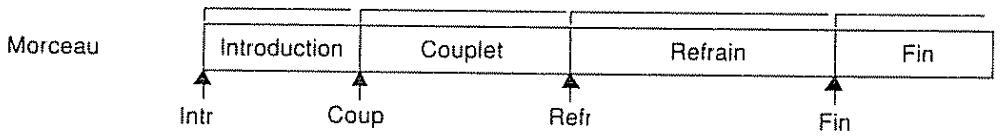
Utilisation d'un pattern pour stocker temporairement les données

Il est également possible de créer des patterns dans une piste de type standard (toutefois, ces patterns ne peuvent être appelés à l'aide d'un message d'appel de pattern). Ces patterns peuvent être utilisés pour stocker temporairement des données d'une piste de type standard. En copiant les données d'une piste standard dans un pattern et en copiant d'un pattern dans une piste standard (voir page 3-33), vous pouvez utiliser des patterns comme emplacement de stockage de données.

Fixer des marques de répétition pour intro, break, etc.

Pour plus de facilités, vous utilisez le morceau en section telle que intro, premier couplet, break, etc. en assignant des marques de répétition (rehearsal) au début de chaque section.

Vous pouvez utiliser ces marques en sélectionnant un emplacement à partir duquel la reproduction devra s'effectuer ou en choisissant une zone devant être éditée.



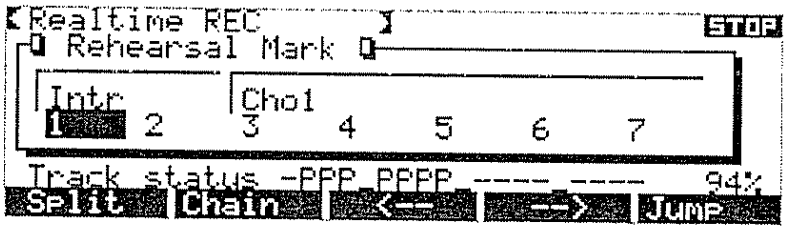
① [MARK] Une fenêtre s'ouvrira.

② Utilisez la molette VALUE ou les touches numériques pour fixer le début de la section (qu'il soit affiché sur la gauche)

③ [F1] Split Divisez le morceau au début de la mesure affichée sur la gauche

④ Montez le curseur et assignez un nom d'un maximum de 4 caractères à la marque fixée (programmation d'un [illegible], voir page 1-6).

⑤ Répétez les étapes ② - ④



● Jump (saut)

[F5] Jump Saut à la mesure affichée sur la gauche

● Suppression ou déplacement d'une marque

[F2] Chain Supprime la division et reconnecte les deux sections. Pressez cette touche lorsque la marque devant être supprimée est affichée sur la gauche.

[F3] ← Ramène en arrière d'une mesure le point de division. Pressez cette touche lorsque la marque devant être déplacée est affichée sur la gauche.

[F4] → Repousse d'une mesure le point de division. Pressez cette touche lorsque la marque devant être déplacée est affichée sur la gauche.

⑥ [EXIT] La fenêtre se fermera.

*** Si la division suivante ou précédente est située à une mesure, les touches [F3] et [F4] se fonctionneront pas.**

Réglage de métronome et de sortie

① [SONGSELECT] Une fenêtre s'ouvrira.

② Metro Off Le métronome ne sera pas entendu.

REC Only Le métronome ne sera entendu que durant l'enregistrement.

REC & Play Le métronome sera entendu durant l'enregistrement et la reproduction.

Always Le métronome sera constamment entendu.

③ [EXIT] La fenêtre se fermera.

Changement de la sortie du métronome

Métronome interne

① [SYSTEM] La page [System Config] apparaîtra

② Metro → Phone Réglez ce paramètre sur «Off»

③ Assurez-vous que la prise de sortie METRONOME (face arrière) n'a aucun câble d'inséré.
Si un câble y est inséré, le métronome interne ne sera pas entendu.

Sortie du métronome par la prise casque

① [SYSTEM] La page [System Config] apparaîtra.

② Metro → Phone Réglez ce paramètre sur «On».

③ Assurez-vous qu'il n'y a pas de câble de connecté à la prise de sortie METRONOME
Si un câble y est connecté, le métronome ne pourra être entendu par le casque.
Lorsque le métronome est dirigé vers la prise casque, aucun son n'est entendu par le haut-parleur interne du MV-30.

Amplification du métronome

① Connectez la prise de sortie METRONOME à un amplificateur.
Quand la prise de sortie METRONOME est utilisée, la sortie métronome est automatiquement sélectionnée

Eviter la disparition éventuelle des notes de la mélodie

La source sonore interne du MV-30 peut jouer jusqu'à 30 notes simultanément (chaque note jouée par un tone d'un type autre que single (simple) ou V-SW (Velocity-Switch ou commutation dynamique) compte pour deux notes). Si plus de 30 notes sont demandées simultanément, les notes en cours de jeu seront amputées du nombre de notes nécessaire pour laisser jouer les nouvelles notes. Le réglage de réserve de voix (Voice Reserve) vous permet de garantir un nombre minimal de notes pour chaque piste. Ceci vous assure que des notes musicalement importantes (telles que celles de mélodie ou de basse) ne seront pas inopportunément coupées.

① [PLAY] La page [Play] apparaîtra.

② [F5] Page Les paramètres «Ch» et «Voice Res» seront affichés.

③ Voice Res Déterminez le nombre de notes réservées pour chacune des pistes lorsque plus de 30 notes sont simultanément demandées. Il n'est pas possible de faire un réglage de ce paramètre qui entraînerait un total de voix supérieur à 30 pour toutes les pistes. Choisissez une valeur de 0 pour les pistes inutilisées.

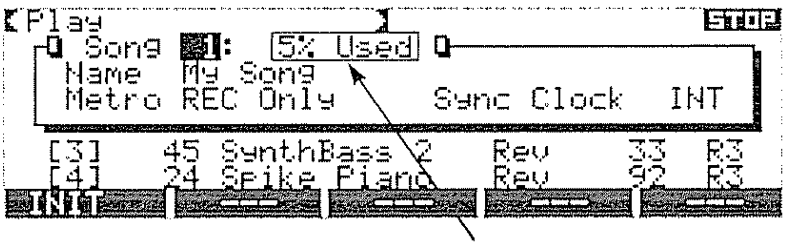
Pour afficher les pistes 5 à 8, pressez [F1] 1 - 4/5 - 8

4. CONTROLE DU STATUT ACTUEL

Contrôle de la taille d'un morceau

① [SONGSELECT] Une fenêtre s'ouvrira

② Utilisez la molette VALUE pour sélectionner le morceau



Pourcentage de mémoire occupée par le morceau

% used Ce paramètre indique la taille du morceau, exprimée en pourcentage de la mémoire interne totale (approximativement 50 000 notes).

③ [EXIT] La fenêtre se fermera.

Contrôle de la quantité mémoire interne disponible

① [STATUS] Une fenêtre s'ouvrira

** % free à la ligne inférieure

Ceci indique la quantité de mémoire restant libre, en terme de pourcentage par rapport à la capacité mémoire interne totale (approximativement 50 000 notes).

② [STATUS] La fenêtre se fermera

Contrôle de la quantité de données de morceau sur disquette

① Insérez la disquette dans la lecteur.

② [DISK] La page [Disk Menu (1)] apparaîtra

③ [F1] LD Song La page [Load Song] apparaîtra.

④ → Sélectionnez le morceau que vous désirez contrôler

% Ceci indique la quantité de données contenues par le morceau, en terme de pourcentage par rapport à la capacité mémoire interne (approximativement 50 000 notes).

⑤ [EXIT] Retournez à la page [Disk Menu (1)].

Contrôle de la quantité de mémoire disponible sur disquette

① Insérez la disquette dans le lecteur.

② [DISK] La page [Disk Menu (1)] apparaîtra

③ [F1] LD Song La page [Load Song] apparaîtra.

*** Songs on Disk *** % free

Ceci indique la quantité de mémoire disponible sur disquette, en pourcentage de la capacité de celle-ci (approximativement 70 000 notes pour une disquette contenant le système, ou approximativement 100 000 notes pour une disquette sans système)

④ [EXIT] Retournez à la page [Disk Menu (1)]

Contrôle des noms des timbres sur disquette

① Insérez la disquette dans le lecteur.

② [TIMBRE EDIT] La page [Timbre Edit] apparaîtra.

③ [SHIFT] + [F5] Load
La fenêtre s'ouvrira. Vous pouvez contrôler les noms des banques de timbre sur une disquette ainsi que les noms des timbres de chaque banque.

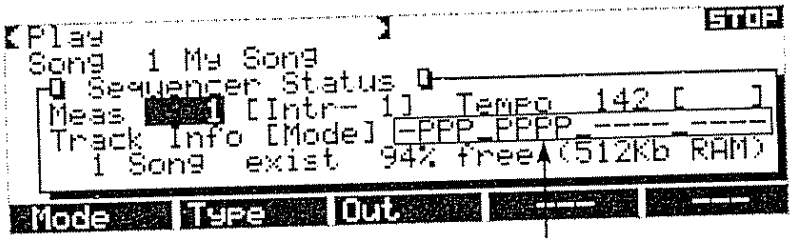
④ [EXIT] La fenêtre se fermera.

Contrôle de la présence ou non de données sur les pistes

① TRACK [REALTIME]
La page (Realtime REC) apparaîtra. «Track status» à la ligne inférieure de l'afficheur affiche le mode de chaque piste.

① ou [STATUS] La fenêtre Sequencer Status apparaîtra.

② [F1] Mode «Track info» affichera le mode de chaque piste.



Les pistes 2 à 8 contiennent des données

Depuis la gauche, les informations concernent les pistes 1 - 4, 5 - 8, 9 - 12, 13 - 16

P Une piste qui peut être reproduite

M Une piste muette (ses notes ne seront pas jouées)

– Une piste qui ne contient pas de données.

③ [EXIT] La fenêtre se fermera.

Contrôle de la présence de certaines données sur chaque piste

① TRACK [MICROSCOPE] La page [Microscope] apparaîtra.

② Track Sélectionnez la piste

③ [F4] View La fenêtre «View Select» apparaîtra.

④ Déterminez le type de données que vous désirez afficher.

⑤ [EXIT] La fenêtre se fermera

⑥ [F1] Page ↑/ [F2] Page ↓
Si la piste contient des données du type sélectionné, ces dernières seront affichées.

Contrôle du tempo depuis une page sans affichage de tempo

① TEMPO — Le tempo standard sera affiché dans la zone de message de l'écran.

Si les changements de tempo ont modifié le tempo standard, le tempo réel qui en résulte sera affiché entre crochets

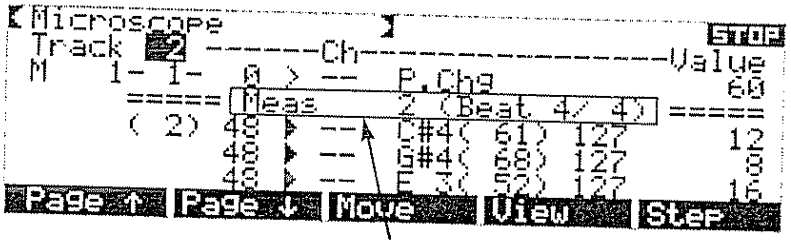
Vous pouvez régler le tempo standard en tenant enfoncé TEMPO et en tournant la molette VALUE.

Contrôle du format de mesure

Lorsque vous pressez ▶/■ pour faire jouer le morceau, l'indicateur de temps clignote en rouge sur le premier temps et en vert sur les autres.

① TRACK MICROSCOPE — La page [Microscope] apparaîtra.

② Track — Sélectionnez une piste qui contient des données



La mesure 2 est en 4/4

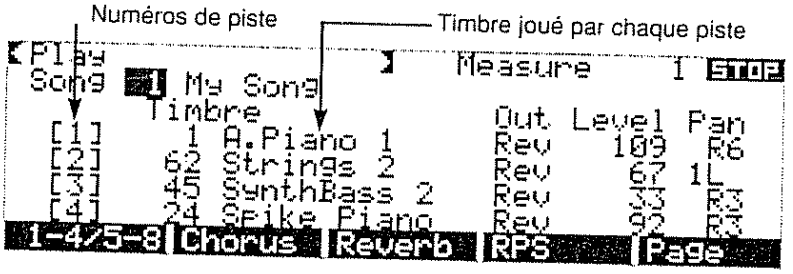
③ F1 Page ↑/ F2 Page ↓ — Affiche le format de chaque mesure

*** Le format de mesure ne sera pas affiché pour les mesures suivant celles qui portent les derniers événements de la piste sélectionnée.**

Contrôle du timbre joué par chaque piste

① PLAY — La page [Play] apparaîtra.

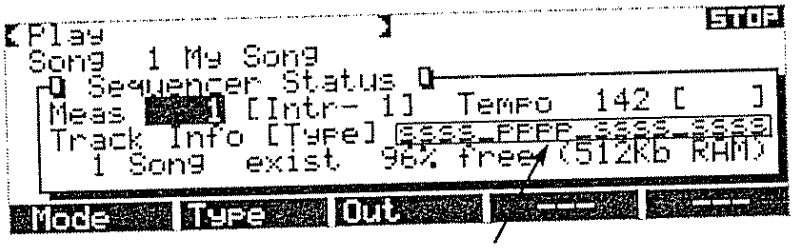
Pour afficher les pistes 5 - 8, pressez F1 1 - 4/5 - 8.



Contrôle du type de chaque piste

① [STATUS] La fenêtre Sequencer Status apparaîtra

② [F2] Type Le type de chaque piste sera affiché dans «Track Info»



Les pistes 5–8 sont de type à patterns, les autres sont de type standard

De la gauche, l'afficheur représente les pistes 1 - 4, 5 -8, 9 - 12 et 13 - 16.

s Une piste de type standarrd

p Une piste de type pattern

③ [EXIT] La fenêtre se fermera.

Contrôle de la sortie MIDI pour les pistes de source sonore externe

① [STATUS] Une fenêtre s'ouvrira.

② [F3] Out L'affichage Track info indiquera le statut de sortie des pistes de source sonore externe.

I Seule la liaison interne est en fonction

E Seule la liaison externe est en fonction

X Liaisons interne et externe sont en fonction

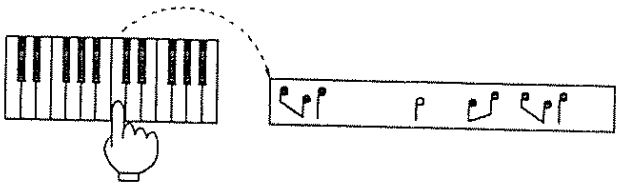
– Liaisons interne et externe sont hors fonction

③ [EXIT] La fenêtre se fermera.

5. RPS (Realtime Phrase Sequence)

Qu'est-ce que le RPS ?

Le RPS (Realtime Phrase Sequence) permet de déclencher des patterns en temps réel en réponse à la réception de messages de note en MIDI IN. En d'autres termes, en jouant une simple note sur un clavier MIDI, ou un frappant un pad MIDI, vous pouvez déclencher un pattern entier préalablement créé. Jusqu'à 20 touches peuvent se voir assigner des patterns



Les patterns seront reproduits au tempo actuel du morceau, aussi même si vous changez le tempo du morceau, les patterns seront toujours en parfaite synchronisation avec le morceau

Si le canal de réception des messages de note (le canal de contrôle ou CTRL) utilisé par la fonction RPS est le même que le canal de réception d'une piste (voir page 3-72), les touches non assignées au RPS feront jouer le timbre de cette piste

Assignation d'un pattern à une touche

Voici comment assigner une touche à un pattern préalablement créé.

① [PLAY] — La page [Play] apparaîtra.

② [F4] RPS — La page [Realtime PhraseSEQ] apparaîtra.

③ CTRL Channel — Détermine le canal sur lequel les messages de note seront reçus pour appeler les patterns.
Les données du séquenceur du MV-30 ne feront pas jouer les patterns.
Si vous ne désirez pas utiliser la fonction RPS, réglez ce paramètre sur off.

④ Stop by — Quand un message de note ayant ce numéro est reçu, la reproduction s'arrêtera pour tous les patterns actuellement joués par la fonction RPS

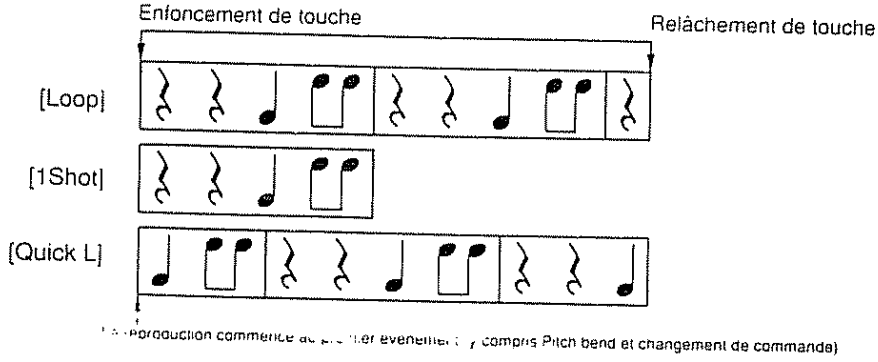
⑤ Note # — Détermine le numéro de note de la touche qui déclenchera le pattern.
Vous pouvez également presser une touche sur votre clavier MIDI pour choisir cette note ou utiliser les touches numériques (voir page 1 -7).

⑥ TRK — Détermine la piste qui contient le pattern que vous désirez appeler.

⑦ PTRN # — Détermine le pattern que vous désirez appeler
S'il n'y a pas de pattern dans la piste, il s'affichera «* * *».

⑧ Mode — Utilisez la molette VALUE pour déterminer le mode

Exemple: pour un pattern tel que 



* La reproduction commence au premier événement (y compris Pitch bend et changement de commande)

Reproduction RPS

Les patterns RPS peuvent être déclenchés depuis les pages [Play], [Realtime PhraseSEQ], [Chain Load] ou [Compu Mixer]

Il n'est pas possible de déclencher les patterns RPS depuis d'autres pages.

① Connectez votre clavier MIDI (explications rapides, voir page 8)

② [PLAY] La page [Play] apparaitra.

③ [F4] RPS La page [Realtime PhraseSEQ] apparaitra

④ Réglez le canal de transmission MIDI de votre clavier MIDI sur le même canal que celui choisi comme CTRL Channel.

⑤ Déplacez le curseur sur un autre emplacement que "Note #".

(Si le curseur est situé sur Note #, les messages de note reçus feront changer le numéro de note)

⑥ Si vous désirez déclencher des patterns RPS pendant que le morceau est en cours de reproduction, pressez [▶/■] pour faire démarrer la reproduction

⑦ Pressez une touche qui a été assignée pour appeler un pattern.

⑧ Pour stopper la reproduction du morceau, pressez [▶/■]

* **Si vous avez choisi deux patterns ou plus comme devant être appelés par le même numéro de note, les réglages de la ligne qui est affichée en premier sont seuls valides et les lignes suivantes seront ignorées.**

Si vous avez à la fois choisi l'appel d'un pattern et la fonction d'arrêt (Stop by) pour le même numéro de note, la fonction d'arrêt (Stop by) sera seule valide.

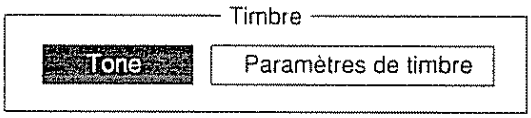
6. EDITION D'UN TIMBRE

Chaque piste (1 - 8) fait jouer un timbre

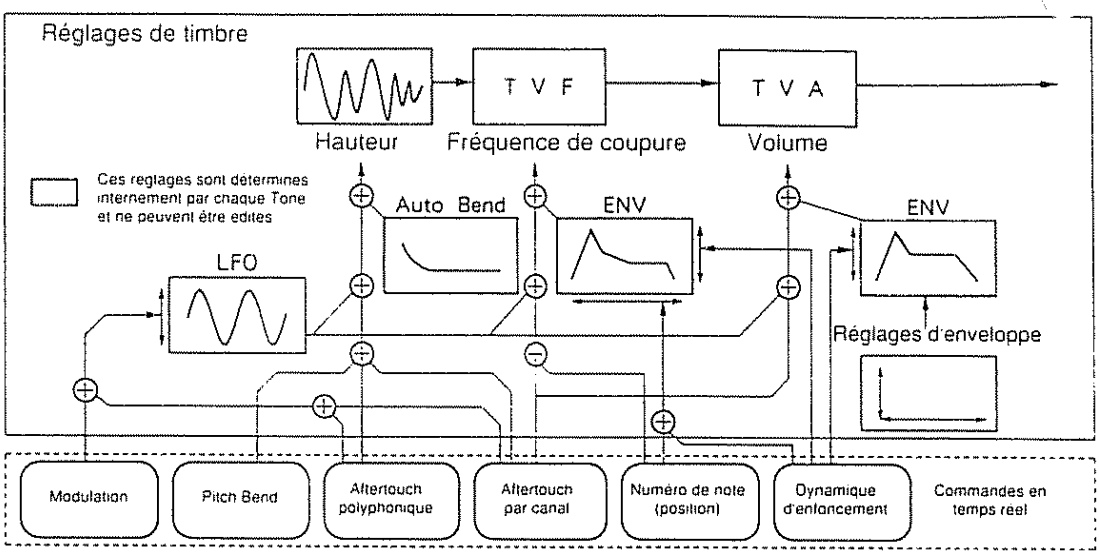
Vous pouvez choisir un des 128 timbres (ou le timbre rythmique) comme son pour les pistes de source sonore interne (1–8).
Vous pouvez aussi demander des changements de programme pour changer de timbre en cours de morceau (voir p. 3–29).

Organisation de chaque timbre

Chaque timbre consiste en un «tone» qui fournit le son réel et différents «paramètres» qui modifient le son

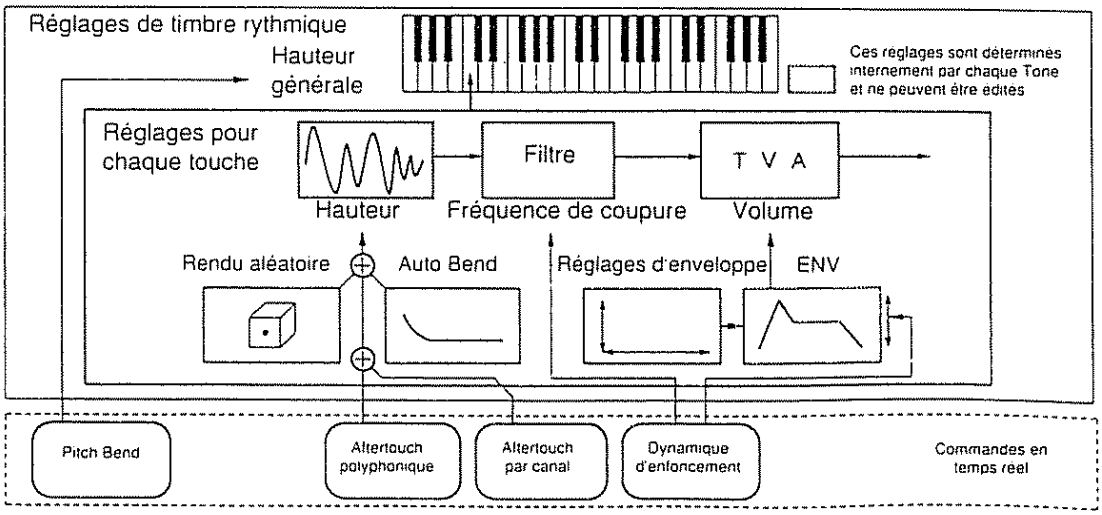


La mémoire interne du MV-30 contient 128 timbres
Vous pouvez librement sélectionner le tone utilisé par chaque timbre et lui apporter des changements à l'aide des réglages de paramètre.



Organisation d'un timbre rythmique

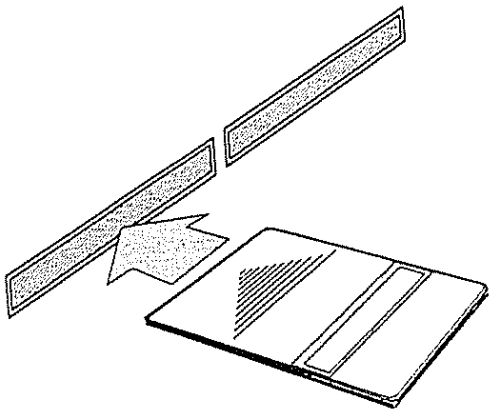
Un timbre rythmique est un timbre qui produit une sonorité différente pour chaque touche du clavier. Vous pouvez librement choisir quel tone sera joué par chaque note et régler différents paramètres.



Tones

La mémoire interne pré-programmée du MV-30 contient 220 tones qui peuvent être utilisés par les timbres. Les 220 tones sont divisés en 3 groupes. Vous pouvez utiliser des tones venant de cartes PCM vendues séparément pour le MV-30, les séries U ou le D-70.

INT 1	mémoire interne	sons instrumentaux
INT 2	mémoire interne	formes d'onde de synthétiseur
INT 3	mémoire interne	sonorités rythmiques
U-01–	carte PCM pour les séries U	SN-U110-01 –
U-30	carte PCM pour le MV-30	SN-MV30-02
U-31	carte PCM pour le MV-30	SN-MV30-01
D-01–32	cartes PCM pour le D-70	SN-SPLA-01–32



Insérez les cartes dans les fentes prévues à cet effet en face arrière. Vous pouvez utiliser n'importe lequel des deux ports puisque les cartes insérées sont automatiquement détectées.

Les tessitures de chaque tone

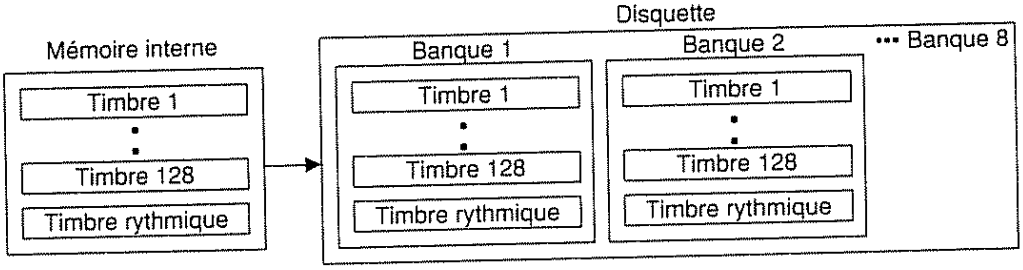
La plus haute note qui peut être produite dépendra du tone: chaque instrument acoustique a sa propre limite de tessiture et les tones du MV-30 ont été créés dans cet esprit.

Edition d'un timbre

Pressez [TIMBRE EDIT], sélectionnez le timbre que vous désirez éditer dans la partie supérieure gauche de l'afficheur et modifiez les valeurs de paramètre. Le timbre rythmique est situé après les 128 timbres. Pour sélectionner le timbre rythmique à l'aide des touches numériques, pressez [1] [2] [9] [ENTER].

Banques de timbres

Les paramètres de 128 timbres (y compris de nombre de tones utilisés par chaque timbre) et du timbre rythmique sont sauvegardés sur disquette sous forme d'un ensemble. Chacun de ces ensembles est nommé "banque de timbres". Une disquette peut contenir 8 banques de timbres et vous pouvez assigner un nom de huit lettres à chaque banque de timbres.



Réglage de la hauteur

* Pour régler la hauteur du MV-30 dans son ensemble, référez-vous à l'accord général (voir page 3-10).

① [TIMBRE EDIT] La page [Timbre Edit] apparaîtra
② Sélectionnez le timbre (1-128) que vous désirez éditer

Réglage de la hauteur par demi-tons

③ Pitch Coarse Règle la hauteur par demi-tons

Réglages fin de hauteur

③ Pitch Fine Règle la hauteur par paliers d'un centième (50 centièmes représentent 1/4 de ton)

Désaccord de la note à l'instant à laquelle elle est jouée

③ [F1] Pitch La fenêtre Pitch Param s'ouvrira.
④ Auto Bend Depth Détermine l'intensité (par demi-tons) du désaccord par rapport à la hauteur standard de la note.
Rate Détermine le temps nécessaire à la hauteur pour retourner à la hauteur standard. Plus haute est la valeur, plus rapide est le retour à la normale.
Mode Détermine si le changement de hauteur s'appliquera à un composant du son ou aux de lorsqu'un tone de type désaccordé est utilisé.
⑤ [EXIT] La fenêtre se fermera

Réglage de la quantité de désaccord pour les tones de type désaccordé

③ [F1] Pitch La fenêtre Pitch Param s'ouvrira.
④ Detune Détermine quel sera l'écart de hauteur entre les deux sonorités avec un tone de type désaccordé.
⑤ [EXIT] La fenêtre se fermera

Utilisation du pitch bend pour changer la hauteur (messages de pitch bend)

③ Bend range Up Détermine le changement de hauteur maximal (en paliers chromatiques) qui sera créé lorsque le levier de pitch bend sera incliné à fond.
Down Détermine le changement de hauteur maximal obtenu avec le levier de pitch bend incliné à fond

Utilisation de la pression sur le clavier pour changer la hauteur (messages d'aftertouch)

③ [F1] Pitch La fenêtre Pitch Param s'ouvrira.
④ CAf Sens Détermine le changement de hauteur (en paliers chromatiques) qui se produira lorsque vou presserez un clavier MIDI capable de transmettre des messages d'aftertouch par can
⑤ [EXIT] La fenêtre se fermera.

*** Pour recevoir des messages d'aftertouch polyphonique, faites les réglages pour «PAf Sens».**

Ajout de vibrato

Vous pouvez utiliser le LFO pour faire varier périodiquement la hauteur.

③ [F1] Pitch La fenêtre Pitch Param s'ouvrira.
④ LFO Sens : 0-15 Des valeurs plus élevées donneront des changements de hauteur plus importants
⑤ Faites les réglages de LFO pour déterminer comment les changements s'effectueront (voir page 4-32).

Utilisation du levier de modulation pour ajouter du vibrato (changement de commande MIDI N°1)

Vous pouvez déplacer le levier de modulation pour augmenter l'intensité du LFO

③ [F1] Pitch — La fenêtre Pitch Param s'ouvrira.

④ LFO Sens : 0-15 — Des valeurs plus élevées donneront des changements plus importants.

⑤ [EXIT] — La fenêtre se fermera

⑥ [F4] LFO — Faites les réglages de LFO pour fixer comment la modulation se produira (voir page 4-32). Dans ce cas, réglez «Depth» près de 0 et «MOD Sens» près de 15.

Si vous désirez ajouter du vibrato en pressant sur le clavier (c'est-à-dire par aftertouch), réglez «Depth» près de 0 et «CAf Sens» près de 15

Réglage de la tonalité

① [TIMBRE EDIT] — La page [Timbre Edit] apparaîtra.

② Sélectionnez le timbre (1-128) que vous désirez éditer

③ [F2] TVF — Une fenêtre s'ouvrira.

Rendre le son plus sombre (plus doux)

④ [F1] Cutoff — Une fenêtre s'ouvrira.

⑤ Mode — Réglez-le sur «LPF»

⑥ Cutoff : 0-127 — Des valeurs plus basses donneront un son plus sombre. Si la valeur est réglée trop bas, vous n'entendrez plus de son du tout.

Rendre le son plus fin

④ [F1] Cutoff — Une fenêtre s'ouvrira.

⑤ Mode — Réglez-le sur «HPF»

⑥ Cutoff : 0-127 — Des valeurs plus élevées donneront un son plus fin avec moins de corps.

Rendre le son plus caractéristique

④ [F1] Cutoff — Une fenêtre s'ouvrira.

⑤ Resonance : 0-127 — Déterminez l'intensité de résonance au point de coupure. Des valeurs plus élevées accentueront les composantes proches de la fréquence de coupure, rendant le caractère du son plus typique.

Rendre les notes aiguës plus brillantes

④ [F1] Cutoff — Une fenêtre s'ouvrira.

⑤ Key Follow : - 12 – 24

Si ce paramètre est réglé sur 12, la fréquence de coupure s'ajustera pour suivre la hauteur du clavier (lorsque vous jouerez une note plus aiguë d'une octave, la fréquence de coupure montera également d'une octave) et le TVF affectera donc toutes les notes de la même façon. Pour des valeurs comprises entre 13 et 24, les notes plus aiguës seront plus brillantes. Pour des valeurs négatives (–), les notes graves seront plus brillantes.

Utilisation de la pression du clavier pour changer la tonalité (messages d'aftertouch)

④ [F1] Cutoff — Une fenêtre s'ouvrira

⑤ CAf Sens : -15 - 15 — Détermine comment la fréquence de coupure changera lorsque vous presserez un clavier MIDI qui peut transmettre des messages d'aftertouch par canal. Des valeurs élevées donnent des grands changements. Des valeurs négatives (–) font baisser la fréquence de coupure en réponse à des messages d'aftertouch.

Déterminer comment la tonalité changera quand la note est tenue

④ [F3] ENV Set — Détermine comment le point de coupure changera au cours du temps quand vous tiendrez la note (voir page 4-28).

Faire osciller le timbre

Vous pouvez utiliser le LFO pour moduler la tonalité (le point de coupure). Faire les réglages de LFO déterminera comment la modulation se produira (voir page 4-32).

④ [F1] Cutoff — Une fenêtre s'ouvrira.

⑤ LFO Sens : 0-15 — Des valeurs plus élevées donnent des changements plus importants

Utilisation du levier de modulation pour ajouter une oscillation (changement de commande MIDI n° 1)

Vous pouvez le levier de modulation pour augmenter l'intensité du LFO.

④ [F1] Cutoff — Une fenêtre s'ouvrira.

⑤ LFO Sens : 0-15 — Des valeurs plus élevées donneront un changement plus important.

⑥ [EXIT] — La fenêtre se fermera.

⑦ [F4] LFO — Faire les réglages de LFO déterminera comment la modulation se produira (voir page 4-32). Réglez «Depth» près de 0 et «MOD Sens» près de 15

Si vous désirez ajouter un effet d'oscillation répondant à la pression sur la clavier (c'est-à-dire par aftertouch), réglez «Depth» près de 0 et «CAf Sens» près de 15.

Rendre l'attaque plus tranchante pour les notes jouées plus fort

④ [F2] ENV CTR — Une fenêtre s'ouvrira.

⑤ Time Vel Sens : 0-15

Des valeurs plus élevées donneront une attaque plus tranchante pour les notes jouées fort.

*** En fonction des réglages de niveau de l'enveloppe de TVF (TVF ENV), il peut ne pas y avoir d'effet ou même un effet opposé.**

Rendre le son plus brillant pour les notes jouées fort

④ [F2] ENV CTR — Une fenêtre s'ouvrira.

⑤ Depth Vel Sens : 0-15

Plus hautes sont les valeurs, plus brillant sera le son obtenu pour les notes jouées fort.

*** En fonction des réglages de niveau de l'enveloppe de TVF (TVF ENV), il peut ne pas y avoir d'effet ou même un effet opposé.**

Réglage du volume

① [TIMBRE EDIT] La page [Timbre Edit] apparaîtra.

② Sélectionnez le timbre (1-128) que vous désirez éditer.

Réglage du volume

③ Timbre Level Règle le volume.

Obtenir un volume plus fort pour les notes jouées fort

③ [F3] TVA La fenêtre TVA s'ouvrira

④ Vel Sens Des valeurs plus élevées donneront une différence de volume plus importante entre les notes jouées doucement et les notes jouées fort

Des réglages négatifs (–) donneront une baisse de volume pour les notes jouées plus fort.

Déterminer comment le volume changera pour une note tenue

④ [F3] TVA Chaque tone contient des paramètres qui déterminent comment le volume changera au cours du temps (entre l'instant où vous jouez une note et l'instant où vous la relâchez). Il n'est pas possible de voir ou d'éditer ces paramètres Toutefois, vous pouvez faire des réglages relatifs à ces paramètres fixes (voir page 4-31).

Utilisation de la pression du clavier pour augmenter le volume (aftertouch)

④ [F3] TVA La fenêtre TVA s'ouvrira.

⑤ CAf Sens Détermine comment le volume changera lorsque vous presserez une touche d'un clavier capable de transmettre des messages d'aftertouch par canal. Des valeurs plus élevées donneront une plus grande différence de volume entre les notes jouées doucement et les notes jouées fort

Des réglages négatifs (–) donneront un volume plus bas pour les notes jouées plus fort.

Pour augmenter l'attaque des notes jouées fort

④ [F3] TVA La fenêtre TVA s'ouvrira.

⑤ A Rate Des valeurs plus élevées donneront une attaque plus rapide.

Ajout de tremolo

Vous pouvez utiliser le LFO pour moduler le volume.

④ [F3] TVA Une fenêtre s'ouvrira.

⑤ LFO Sens : 0-15 Des valeurs plus élevées donneront un changement plus important

⑥ Faire les réglages de LFO déterminera comment la modulation se produira (voir page 4-32).

Utilisation du levier de modulation pour ajouter du tremolo (changement de commande MIDI N° 1)

Vous pouvez déplacer le levier de modulation pour accroître l'intensité du LFO.

④ [F3] TVA Une fenêtre s'ouvrira

⑤ LFO Sens : 0-15 Des réglages plus élevés donneront des changements plus importants.

⑥ [EXIT] La fenêtre se fermera.

⑦ [F4] LFO Faire les réglages de LFO déterminera comment la modulation se produira (voir page 4-32). Dans ce cas, réglez «Depth» près de 0 et «MOD Sens» près de 15.

Si vous désirez ajouter du tremolo en pressant sur le clavier (c'est-à-dire par aftertouch), réglez «Depth» près de 0 et «CAf Sens» près de 15

En édition de timbre, contrôle de l'application des effets

① [TIMBRE EDIT] La page [Timbre Edit] apparaîtra.
② Sélectionnez le timbre (1-128) que vous désirez éditer.
③ [F5] TestOut La fenêtre Test Output s ouvrira
④ Output Pour appliquer du chorus (de la reverb et du chorus si le réglage de chorus est Pre Rev) au timbre en cours d'édition, réglez ce paramètre sur «Cho» Pour appliquer de la reverb, réglez-le sur «Rev»
⑤ [EXIT] La fenêtre se fermera

Ces réglages n'ont pas d'effet lorsque le timbre est réellement employé dans un morceau. Ils sont uniquement temporaires pour vous permettre d'écouter la façon dont ils s'appliqueront aux timbres en cours d'édition. Si vous désirez appliquer ces effets au timbre pour qu'il soit employé dans un morceau, faites les réglages appropriés pour le paramètre de sortie (Out) dans la page [Play].

Copie d'un timbre

① [TIMBRE EDIT] La page [Timbre Edit] apparaîtra
② Sélectionnez le timbre de destination de la copie (1-128).
③ [SHIFT] + [F1] Copy
La fenêtre Timbre Copy s'ouvrira.
④ Sélectionnez le timbre source de la copie (1-128)
⑤ [F1] Copy Exécutez la procédure de copie

Ré-arrangement de l'ordre des timbres

① [TIMBRE EDIT] La page [Timbre Edit] apparaîtra
② Sélectionnez un des timbres (1-128) à échanger.
③ [SHIFT] + [F2] Exchnge
La fenêtre Timbre Exchange s'ouvrira
④ Sélectionnez l'autre timbre
⑤ [F1] Exchnge Exécutez la procédure d'échange.

Chargement par disquette d'un timbre seul ou d'un timbre rythmique

Vous pouvez charger individuellement un timbre sélectionné sur disquette. Ceci est utile lorsque vous désirez ré-arranger vos timbres. Ceci sera également utile lorsque vous désirerez recharger un timbre pour retrouver une sonorité originale après édition.

① [TIMBRE EDIT] La page [Timbre Edit] apparaîtra.
② Sélectionnez le timbre destination du chargement (1-128).
Soyez avertis que les données préalablement stockées à cet emplacement seront perdues
③ [SHIFT] + [F5] Load
La fenêtre Timbre Load s'ouvrira.

⑤ Sélectionnez le timbre que vous désirez charger

Bank	Sélectionnez la banque de timbre sur la disquette
Timbre	Sélectionnez le timbre à charger.
	Si la destination de chargement est un timbre de 1 à 128, vous ne pourrez pas sélectionner RHY (le timbre rythmique). Si la destination du chargement est le timbre rythmique, seul RHY pourra être sélectionné.

⑥ [F1] Load — Exécutez la procédure de chargement de timbre

Ré-arrangement des touches du timbre rythmique

Copie des réglages d'une touche à une autre

① [TIMBRE EDIT] — La page [Timbre Edit] s'ouvrira.

② Sélectionnez le timbre rythmique (RHY).

Si vous utilisez les touches numériques, programmez 129

③ * * — Sélectionnez la touche destination de la copie

④ [SHIFT] + [F1] Copy

Une fenêtre s'ouvrira.

⑤ Sélectionnez la touche source de la copie

⑥ [F1] Copy — Exécutez la procédure de copie.

Echange de réglage entre deux touches

① [TIMBRE EDIT] — La page [Timbre Edit] apparaîtra.

② Sélectionnez le timbre rythmique (RHY).

Si vous utilisez les touches numériques, programmez 129

③ * * — Sélectionnez une des touches.

④ [SHIFT] + [F2] Exchnge

Une fenêtre s'ouvrira

⑤ Sélectionnez l'autre touche.

⑥ [F1] Exchnge — Exécutez la procédure d'échange

Fixer l'application des effets à chaque note du timbre rythmique

Pour le timbre rythmique, vous pouvez déterminer si les effets s'appliquent ou non à chaque touche.

① [TIMBRE EDIT] — La page [Timbre Edit] apparaîtra.

② Sélectionnez le timbre rythmique (RHY).

Si vous utilisez les touches numériques, programmez 129

③ * * — Sélectionnez la touche.

④ [F4] Output une fenêtre s"ouvrira.

⑤ Out Assign

Dry	Aucun effet ne s'applique et la sortie se fait par les prises MIX OUT.
Rev	La reverb s'applique et la sortie se fait par les prises MIX OUT.
Cho	Le chorus s'applique et la sortie se fait par les prises MIX OUT.
Dir1	Aucun effet ne s'applique et la sortie se fait par les prises DIRECT OUT 1.
Dir2	Aucun effet ne s'applique et la sortie se fait par les prises DIRECT OUT 2.

Dir1 et Dir2 sont utiles lorsque vous désirez employer des effets externes sur certainesnotes du timbre rythmique. Si aucun câble n'est connecté à DIRECT OUT 1 et 2, le son sera produit par les sorties MIX OUT avec un réglage Dry même si la sortie Dir1 ou Dir2 a été choisie

7. UTILISATION DES PISTES POUR SOURCE SONORE EXTERNE

Les pistes pour source sonore externe diffèrent des pistes pour source sonore interne puisque les canaux MIDI 1 à 16 sont spécifiés pour chaque donnée enregistrée. Chaque piste pour source sonore interne ne peut faire jouer qu'un seul instrument (Timbre) à la fois, mais chaque piste pour source sonore externe peut faire jouer jusqu'à 16 instruments différents

* **Les pistes pour source sonore externe (9-16) peuvent contenir des données de système exclusif et des données de demande d'accord qui ne peuvent être enregistrées dans les pistes pour source sonore interne (1-8).**

Déterminer le canal MIDI sur lequel les données reçues seront enregistrées

Lorsque l'enregistrement se fait sur une piste de type standard,

① TRACK [REALTIME]

La page [Realtime REC] apparaîtra. → ②

Quand l'enregistrement se fait dans un pattern en temps réel,

① PATTERN [REALTIME]

La page [PTRN RealtimeREC] apparaîtra

② [F1] REC PRM — La fenêtre REC Param s'ouvrira.

③ Channelize — Déterminez un canal MIDI de 1 à 16.

Si vous choisissez «Off», le canal de chaque message reçu sera respecté et enregistré tel quel

Utilisation des pistes de source sonore externe pour piloter la source interne

Vous pouvez utiliser les pistes de sources sonores externes (9-16) pour faire jouer la source interne

① TRACK [REALTIME]

La page [RealtimeREC] apparaîtra.

② [F3] TRK PRM — La fenêtre Track Param s'ouvrira.

③ Track — Sélectionnez la piste qui pilotera une source sonore interne (assurez-vous que le paramètre Mr est réglé sur Play).

④ INT — Réglez ce paramètre sur «On».

⑤ EXT — Si vous ne désirez pas que les données de cette piste soient transmises par la prise MIDI OUT, réglez ce paramètre sur «Off».

⑥ [EXIT] — La fenêtre se fermera.

⑦ [PLAY] — La page [Play] apparaîtra.

⑧ [F5] Page — Les paramètres CH/Voice Res seront affichés

⑨ Ch — Déterminez le canal de réception de chaque piste.

⑩ Timbre — Sélectionnez un timbre pour chaque piste

*** Utilisez [F1] 1-4/5-8 pour commuter l'affichage de piste.**

①① Pressez [▶/■] pour faire démarrer la reproduction.

Edition des données d'une piste pour source sonore externe

Editer une piste pour source sonore externe se fait de la même façon que pour une source sonore interne, mais vous aurez également la possibilité de choisir un canal. Aussi, lorsque vous copiez des données d'une piste pour source sonore interne, vous devez choisir le canal des données.

8. SYNCHRONISATION MIDI

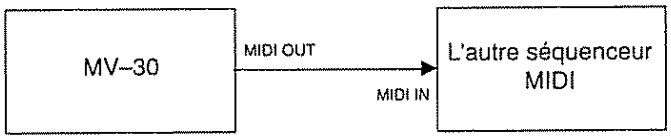
La synchronisation MIDI vous permet de synchroniser deux séquenceurs MIDI ou plus ou encore des boîtes à rythmes Lorsque vous utilisez l'unité maître (l'appareil qui transmet les messages MIDI). l'appareil esclave (l'appareil qui reçoit les messages MIDI) assurera la reproduction en synchronisation avec l'unité maître

Les messages MIDI suivants sont utilisés pour la synchronisation MIDI

- Clock — Ce message est transmis tous les 24èmes de noire pour déterminer le tempo
- Song Select — Ce message indique quel morceau est sélectionné
- Song Position Pointer
  Ce message indique la position actuelle dans le morceau, en unité de double croche depuis le début du morceau
- Continue — Ce message indique que la reproduction reprend de l'endroit où on l'avait interrompue
- Stop — Ce message indique que la reproduction doit stopper
- Start — Ce message indique que la reproduction commence depuis le début du morceau

Faire jouer un autre séquenceur en synchronisation avec le MV-30

Si vous synchronisez un autre séquenceur MIDI avec le MV-30, le MV-30 est le maître et l'autre séquenceur l'esclave



① Utilisez un câble MIDI pour connecter la MIDI OUT du maître (MV-30) à la MIDI IN de l'esclave (autre séquenceur)

② [SYSTEM] — La page [System Config] apparaîtra.

③ Sync Out — Réglez ce paramètre sur «On»

④ [PLAY] — La page [Play] apparaîtra.

⑤ [SONGSELECT] — Choisissez le morceau que vous désirez faire jouer. Vérifiez que Sync Clock est réglé sur «INT»

⑥ [EXIT] — La fenêtre se fermera.

Si l'esclave peut recevoir des messages de sélection de morceau (Song Select)

Lorsque vous sélectionnez un morceau sur le MV-30, l'esclave sélectionne son morceau de même numéro. Si vous désirez sélectionner un morceau différent sur l'esclave, sélectionnez ce morceau après avoir avoir sélectionné le morceau sur le MV-30.

Si l'esclave ne peut pas recevoir de messages de sélection de morceau (Song Select)

Sélectionnez manuellement le morceau devant être joué par l'esclave

⑦ [SHIFT] + [◀◀] — Le MV-30 retournera à la mesure 1.

Si l'esclave peut recevoir des messages de position dans le morceau (Song Position Pointer)

L'esclave reviendra automatiquement à la mesure 1.

Si l'esclave ne peut pas recevoir les messages de position dans le morceau (Song Position Pointer)

Ramenez manuellement l'esclave à la mesure 1.

⑧ Réglez l'esclave pour qu'il se synchronise avec l'horloge MIDI.

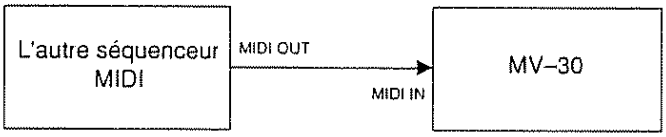
Référez-vous au mode d'emploi de l'esclave.

⑨ [▶/■] — L'esclave jouera en synchronisation avec le maître.

⑩ [▶/■] — La reproduction stoppera.

Faire jouer le MV-30 en synchronisation avec un autre séquenceur

Si vous synchronisez le MV-30 avec un autre séquenceur MIDI, le MV-30 sera l'esclave et l'autre séquenceur MIDI le maître.



① Utilisez un câble MIDI pour connecter la MIDI IN de l'esclave (MV-30) de la MIDI OUT du maître (l'autre séquenceur)

② Réglez le maître pour qu'il transmette les messages d'horloge MIDI

Référez-vous au mode d'emploi de celui-ci.

* **Dans ce cas, le morceau ne sera pas reproduit tant que des messages d'horloge MIDI ne seront pas reçus en prise MIDI IN.**

Si le maître transmet des messages de sélection de morceau MIDI (Song Select)

Lorsque vous sélectionnez un morceau sur le maître, l'esclave (MV-30) choisit son morceau de même numéro. Toutefois, le message sera ignoré s'il n'y a pas de données dans ce morceau du MV-30 ou si un numéro de morceau supérieur à 20 a été demandé. Si vous désirez resélectionner le morceau du MV-30, faites-le après avoir sélectionné le morceau sur le maître.

Si le maître ne transmet pas de messages de sélection de morceau (Song Select)

Sélectionnez manuellement le morceau sur le MV-30

③ [SONGSELECT] Réglez le paramètre Sync Clock sur «MIDI»

④ [PLAY] La page [Play] apparaîtra

Si vous ne désirez pas que le maître fasse jouer la source sonore interne du MV-30, faites les réglages suivants.

[F5] Page Réglez le canal de chaque piste sur «– –» (Off).

⑤ Sélectionnez la première mesure du morceau sur le maître.

Si le maître transmet les messages MIDI de position dans le morceau (Song Position Pointer)

L'esclave (MV-30) se placera aussi en mesure 1.

* Si le réglage MIDI Update de la page [System Config] (voir page 4-44) est sur «On», quand un message de position dans le morceau (Song Position Pointer) est reçu, toutes les données (autres que celles de note) qui précèdent l'emplacement duquel doit reprendre la reproduction seront transmises à rythme accéléré.

Si le maître ne transmet pas les messages MIDI de position dans le morceau (Song Position Pointer)

Réglez manuellement l'esclave sur la mesure 1 ([SHIFT] + [◀◀]).

⑥ Faites reproduire le morceau sur le maître.

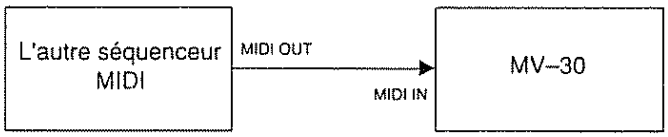
Le MV-30 suivra en synchronisation.

⑦ Stoppez la reproduction sur le maître

Le MV-30 stoppera également la reproduction.

Enregistrement de données synchrone avec un autre séquenceur

Si vous désirez enregistrer des données depuis un autre séquenceur MIDI dans le MV-30, l'autre séquenceur MIDI sera le maître et le MV-30 l'esclave.



① Utilisez un câble MIDI pour connecter la MIDI IN du MV-30 à la MIDI OUT du séquenceur MIDI externe.

② Sélectionnez un morceau sur le maître.

③ Réglez le maître pour qu'il transmette les messages MIDI d'horloge.
Référez-vous au mode d'emploi du maître.

④ [SONGSELECT] Utilisez les touches numériques pour sélectionner un morceau vide.

⑤ Name Donnez un nom au morceau.

⑥ Sync Clock Réglez ce paramètre sur «MIDI»

⑦ TRACK [REALTIME]
La page [Realtime REC] apparaîtra.

⑧ Track Sélectionnez la piste (9-16) que vous désirez enregistrer.

⑨ REC Mode Sélectionnez «Normal».

⑩ [F1] REC PRM Une fenêtre s'ouvrira.

①① New Measure Beat
Réglez ce paramètre pour qu'il corresponde aux données du maître.
Dans la page [Realtime REC], vous pouvez presser les touches de fonction pour faire les réglages de différents paramètres.

①② Sélectionnez la première mesure du morceau sur le maître.
Si le maître peut transmettre les messages de position dans le morceau (Song Position Pointer)
L'esclave accédera aussi à la mesure 1
Si le maître ne peut pas transmettre de messages de position dans le morceau (Song Position Pointer)
Réglez l'esclave manuellement sur la mesure 1 du morceau ([SHIFT] + [◀◀]).

①③ [REC] Le MV-30 passera en mode d'attente d'enregistrement.

①④ Commencez la reproduction sur le maître
L'esclave enregistrera en synchronisation.

①⑤ Stoppez le séquenceur MIDI maître.
L'enregistrement s'arrêtera.

* **Après la fin de l'enregistrement, réglez le tempo standard sur le même tempo que celui du morceau joué par le séquenceur MIDI maître et programmez si nécessaire les événements de changement de tempo dans la piste de tempo (voir page 3-32).**

9. SYNCHRONISATION MAGNETOPHONE (TAPE SYNC II)

Le MV-30 peut jouer en synchronisation avec un magnétophone multi-piste ou un magnétoscope. Ceci vous permet de combiner des voix enregistrées sur un magnétophone multi-piste avec un accompagnement fourni par le MV-30 ou d'utiliser le MV-30 pour ajouter des effets sonores à une vidéo.

Pour synchroniser le MV-30 avec de tels appareils, vous devez d'abord enregistrer un signal «Tape Sync II» sur la bande puis synchroniser le MV-30 sur ce signal lorsqu'il sera reproduit. Le signal Tape Sync II contenant des données qui indiquent le temps écoulé depuis le début du morceau, le MV-30 est capable de se synchroniser même si vous faites jouer la bande depuis une position intermédiaire dans le morceau.

Synchronisation du MV-30 avec un magnétophone multi-piste

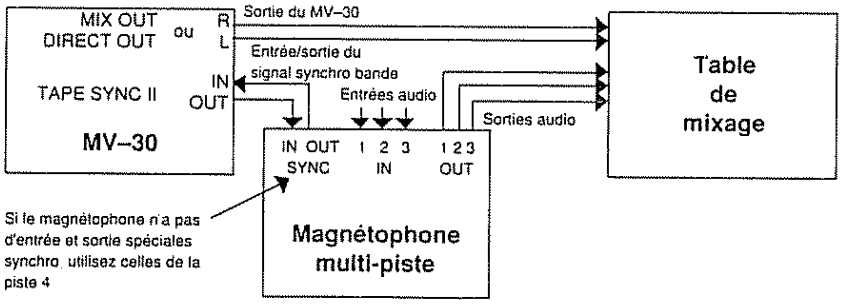
En utilisant la fonction Tape Sync II pour synchroniser le MV-30 à un magnétophone multi-piste, vous pouvez créer des morceaux qui combinent les avantages des séquenceurs et des magnétophones.
Dans cet exemple, nous utiliserons un magnétophone quatre pistes.

Création de données de morceau sur le MV-30

Créer un accompagnement avec batterie, basse, etc. sur le MV-30. Il n'est pas possible de créer des données de morceau (des mesures) au-delà de la fin d'enregistrement du signal Tape Sync II, ou bien de modifier le tempo. Par conséquent, préparez soigneusement votre morceau.

Faire les connexions

Faites les connexions comme ci-dessous. N'utilisez pas d'égalisation ou de systèmes réducteurs de bruit sur le magnétophone.



Enregistrement du signal de synchronisation sur le magnétophone

Enregistrez le signal Tape Sync II sur la piste 4 du magnétophone.

① [SONGSELECT] Sélectionnez le morceau que vous avez créé.
② SyncClock Réglez [ENTER] paramètre sur «INT»
③ [EXIT] La fenêtre se fermera.
④ [SHIFT] + [◀◀] Accédez au début du morceau.
⑤ [PLAY] La page [Play] apparaîtra.
⑥ Réglez la piste 4 du magnétophone en attente d'enregistrement.
Sur certains magnétophone, la piste de synchronisation est obligatoirement la piste 4.
⑦ Alors que le séquenceur du MV-30 est à l'arrêt, il émet déjà un signal pilote (tonalité de référence) par la prise de sortie Tape Sync II. Avec cette tonalité pilote, réglez le niveau d'enregistrement du magnétophone entre - 10 et - 3 VU.
Certains magnétophones peuvent se régler automatiquement sur le niveau correct.

⑧ Commencez l'enregistrement sur le magnétophone
Enregistrez le signal pilote du MV-30 pendant environ 10 secondes.

⑨ [▶/■] Faites jouer le morceau du MV-30
Le MV-30 produira un signal Tape Sync II

⑩ Assurez-vous que le morceau du MV-30 est complètement arrêté.
(La diode [▶/■] s'est éteinte et l'indicateur de temps est également arrêté).

①① Stoppez l'enregistrement sur le magnétophone.
Si le signal Tape Sync II manque même sur une portion très courte de la bande, la synchronisation ne sera pas possible. Veillez donc bien à ne pas effacer le signal de synchro.

Vérifiez si le signal Tape Sync II a été correctement enregistré sur le magnétophone.

① Rembobinez le magnétophone jusqu'au début de la bande.

② [SONGSELECT] Une fenêtre s'ouvrira.

③ Sync Clock Réglez ce paramètre sur «Tape». Tant qu'aucun signal Tape Sync II ne sera reçu, le morceau ne pourra pas être reproduit.

④ [EXIT] La fenêtre se fermera.

⑤ [▶/■] Le MV-30 attendra pour la reproduction (la diode [▶/■] clignotera)

⑥ Commencez la reproduction sur le magnétophone. Vérifiez que le MV-30 reproduit bien le morceau.

*** Si le MV-30 ne reproduit pas le morceau, montez le niveau de sortie du signal Tape Sync II sur le magnétophone.**

Quand le magnétophone atteint la fin du morceau, le MV-30 s'arrête également.
Pour stopper la reproduction en cours de morceau, stoppez le magnétophone.

⑦ Rembobinez partiellement la bande sur le magnétophone et recommencez la reproduction.
Vérifiez que le MV-30 reprend bien en synchronisation (dans ce cas, il faudra un cours instant au MV-30 se synchroniser avant de reproduire le morceau).

*** Si le réglage MIDI Update de la page [System Config] (voir page 4-44) est sur «On», quand la bande est reproduite depuis un point intermédiaire du morceau, toutes les données (autres que celles de note) qui précèdent le point de reprise seront transmises à rythme rapide et ensuite seulement la reproduction commencera en synchronisation avec le magnétophone.**

⑧ [▶/■] Le MV-30 quittera le mode d'attente de jeu et retournera à son statut précédent.

Enregistrement de pistes audio sur le magnétophone

Tout en écoutant l'accompagnement sur le MV-30, vous pouvez enregistrer des pistes audio sur le magnétophone.

① [▶/■] Le MV-30 passera en mode d'attente de reproduction (la diode [▶/■] clignotera).

② Rembobinez la bande sur le magnétophone jusqu'au début de celle-ci.

③ Réglez une piste d'enregistrement audio (1-3) du magnétophone en mode d'attente d'enregistrement.

④ Commencez l'enregistrement audio sur le magnétophone.
Le MV-30 jouera en synchronisation.

⑤ Tout en écoutant le morceau sur le MV-30, enregistrez les voix, etc. sur le magnétophone.
Quand le magnétophone a atteint la fin du morceau, la MV-30 s'arrête également.

⑥ Stoppez l'enregistrement sur le magnétophone.
Répétez les étapes ② - ⑥ pour enregistrer des pistes restantes et terminez votre morceau.

⑦ [▶/■] Le MV-30 quittera le mode d'attente de reproduction et retournera au statut précédent.

Vérifiez si les pistes ont été correctement enregistrées

① Rembobinez la bande du magnétophone jusqu'au début de celle-ci.

② [▶/■] Le MV-30 passera en mode d'attente de reproduction (la diode [▶/■] clignotera)

③ Faites jouer le magnétophone

Le morceau du MV-30 jouera en synchro avec le magnétophone.

④ Quand le magnétophone a atteint la fin du morceau, le MV-30 s'arrête.

Si vous désirez interrompre la reproduction en cours de morceau, stoppez le magnétophone. Même si vous rembobinez le magnétophone jusqu'à n'importe quel point en cours de morceau et recommencez la reproduction, le MV-30 se synchronisera à la position correcte.

(Dans ce cas, il faudra un cours instant au MV-30 pour s'adapter et reproduire le morceau).

*** Si le réglage MIDI Update de la page [System Config] (voir page 4-44) est sur «On», quand la bande est reproduite depuis un point intermédiaire du morceau, toutes les données (autres que celles de note) qui précèdent le point de reprise seront transmises à rythme rapide et ensuite seulement la reproduction commencera en synchronisation avec le magnétophone.**

⑤ [▶/■] Le MV-30 quittera le mode d'attente de reproduction et retournera à son statut précédent.

*** Si le morceau du MV-30 n'est pas reproduit, montez le niveau de sortie du signal Tape Sync II sur le magnétophone.**

Synchronisation avec une platine cassette stéréo

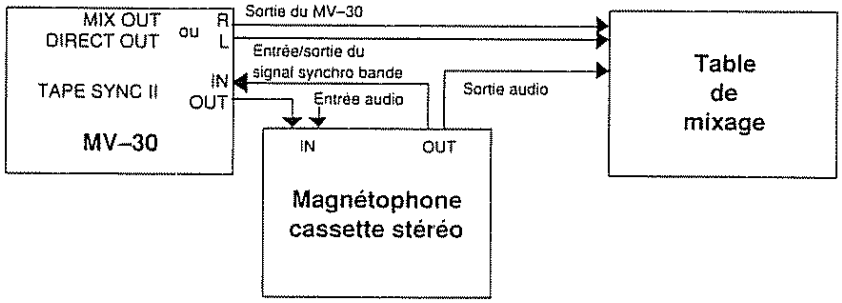
Les platines à cassette stéréo conventionnelles ne peuvent pas enregistrer indépendamment les canaux droite et gauche. Cela signifie que vous aurez à enregistrer le signal audio en même temps que le signal Tape Sync II. C'est la principale différence avec l'enregistrement multi-piste.

1. Création de données de morceau sur le MV-30

Créez un accompagnement avec basse, batterie etc. sur le MV-30. Comme il n'est pas possible d'allonger a posteriori les données de morceau (le nombre de mesures) une fois que le signal Tape Sync II a été enregistré, ni de modifier le tempo, préparez soigneusement votre morceau.

2. Faire les connexions

Faites les connexions comme ci-dessous. N'utilisez pas de système de réduction de bruit.



3. Enregistrement du signal Tape Sync II et du signal audio sur la cassette

Nous enregistrerons le signal Tape Sync II sur le canal droit de la cassette et le signal audio sur le canal gauche.

① [SONGSELECT] Sélectionnez le morceau que vous avez créé.

② Sync Clock Réglez ce paramètre sur «INT»

③ [EXIT] La fenêtre se fermera.

④ [SHIFT] + [◀◀] Sautez au début du début du morceau

⑤ [PLAY] La page [Play] apparaîtra.

⑥ Réglez le magnétophone cassette en attente d'enregistrement

⑦ Alors que le séquenceur du MV-30 est à l'arrêt, il émet déjà un signal pilote par la sortie tape sync II. Réglez le niveau d'enregistrement du canal droit sur environ –10 à –3 VU

Envoyez le signal audio dans le canal gauche et réglez le niveau d'enregistrement.

Certains magnétophones cassette stéréo peuvent régler automatiquement le niveau correct

⑧ Commencez l'enregistrement sur la magnétophone cassette.

Enregistrez le signal pilote du MV-30 durant environ 10 secondes.

⑨ [▶/■] Faites reproduire le morceau du MV-30

Le MV-30 émettra son signal Tape Sync II.

Enregistrez le signal audio dans le magnétophone cassette stéréo tout en écoutant l'accompagnement du MV-30.

⑩ Assurez-vous que le morceau du MV-30 est complètement terminé

(La diode [▶/■] s'est éteinte et l'indicateur de temps ne fonctionne plus)

①① Stoppez l'enregistrement sur la platine cassette stéréo

Si le signal Tape Sync II est absent, même d'une portion très courte de la bande, la synchronisation ne sera pas possible. Veuillez bien à ne pas effacer le signal Tape Sync II.

Vérifiez si le signal Tape Sync II a été correctement enregistré sur le magnétophone cassette stéréo.

① Rembobinez la cassette jusqu'au début de celle-ci

② [SONGSELECT] Une fenêtre s'ouvrira.

③ Sync Clock Réglez ce paramètre sur «Tape». Tant qu'aucun signal Tape Sync II n'est reçu, le morceau ne commence pas.

④ [EXIT] La fenêtre se ferme

⑤ [▶/■] Le MV-30 attendra pour la reproduction (la diode [▶/■] clignotera).

⑥ Commencez la reproduction sur le magnétophone cassette.

Vérifiez que le MV-30 démarre bien à son tour

*** Si le morceau du MV-30 n'est pas reproduit, montez le niveau de sortie du magnétophone cassette. Quand la cassette atteint la fin du morceau, le MV-30 stoppe également.**

Pour stopper la reproduction en cours de morceau, stoppez le magnétophone

⑦ Rembobinez partiellement la cassette et recommencez la reproduction.

Vérifiez que le MV-30 reprend le morceau en cours et en synchronisation.

(Dans ce cas, il faudra un court instant au MV-30 pour se synchroniser).

*** Si le réglage MIDI Update de la page [System Config] (voir page 4-44) est sur «On», quand la bande est reproduite depuis un point intermédiaire du morceau, toutes les données autres que celles de note qui précèdent le point de reprise seront transmises à rythme rapide et ensuite seulement la reproduction commencera en synchronisation avec le magnétophone.**

⑧ [▶/■] Le MV-30 quittera le mode d'attente de reproduction et retournera à l'état précédent.

Synchronisation avec un magnétoscope pour ajout d'effets sonores

Si vous avez un magnétoscope qui a une fonction overdub (superposition) vous pouvez utiliser la fonction tape sync II du MV-30 pour ajouter des effets sonores à la vidéo

* **La fonction overdub est une fonction qui vous permet de ré-enregistrer uniquement la partie audio en préservant la partie vidéo préalablement enregistrée. Lorsque vous utilisez la fonction overdub sur une platine vidéo ayant des pistes audio hi-fi, cette superposition s'effectuera sur les pistes audio normales et les pistes audio hi-fi ne seront pas effacées. Ceci vous permet d'ajouter des effets sonores en préservant à la fois la vidéo originale et l'audio original. Il est possible de superposer la musique que vous avez créée sur le MV-30, mais la qualité audio risquant d'en souffrir, cela n'est pas toujours souhaitable.**

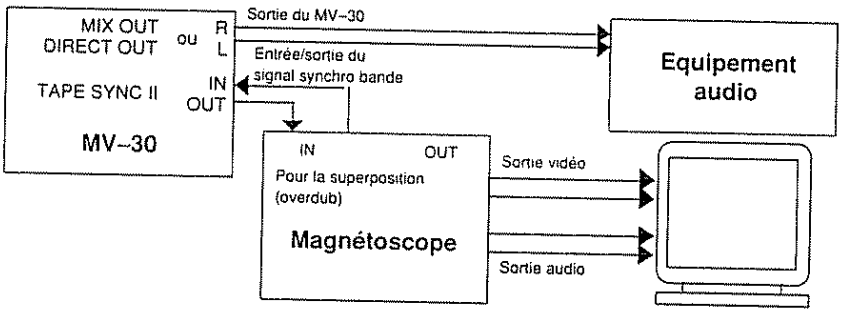
1. Création de données de morceau vierge sur le MV-30

Mesurez la durée de votre enregistrement vidéo et créez un morceau vierge (un morceau sans donnée) plus long que l'enregistrement vidéo. Sélectionnez n'importe quelle piste et passez en mode d'enregistrement. Si l'enregistrement vidéo est long, vous pouvez enregistrer à un tempo rapide et ralentir le tempo par la suite

Vous pouvez également utiliser TRACK [MICROSCOPE] → [INS] pour insérer n'importe quel événement (autre qu'une n...) à l'emplacement voulu.

2. Faire les connexions

Connectez entrée et sortie de la superposition vidéo (sur une platine hi-fi la piste audio normale) comme indiqué dans le diagramme ci-dessous.



3. Enregistrement du signal de synchro sur le magnétoscope

Enregistrez le signal Tape Sync II sur la piste de superposition du magnétoscope (sur une platine hi-fi, la piste audio normale).

① [SONGSELECT] Sélectionnez le morceau que vous avez créé.
② Sync Clock Réglez ce paramètre sur «INT».
③ [EXIT] La fenêtre se fermera.
④ [SHIFT] + [◀◀] Sautez au début du morceau.
⑤ [PLAY] La page [Play] apparaîtra.
⑥ Rembobinez la bande vidéo jusqu'à un point précédant l'emplacement où vous désirez ajouter des effets sonores.
⑦ Référez-vous au mode d'emploi du magnétoscope et commencez la superpositon (overdub).
⑧ [▶/■] Faites reproduire le morceau du MV-30
Le MV-30 produira un signal Tape Sync II.
⑨ Quand les images sur lesquelles vous désirez ajouter des effets sonores sont passées, pressez P pour stopper le morceau du MV-30.
⑩ Stoppez la superposition (overdub) sur le magnétoscope.

Vérifiez si le signal Tape Sync II a été correctement enregistré (superposé).

① Rembobinez le magnétoscope jusqu'au début de la bande.

② [SONGSELECT] Une fenêtre s'ouvrira

③ Sync Clock Réglez ce paramètre sur «Tape»

Tant qu'aucun signal Tape Sync II ne sera reçu, le morceau ne sera pas reproduit.

④ [EXIT] La fenêtre se fermera.

⑤ [▶/■] Le MV-30 passera en attente de reproduction (la diode [▶/■] clignotera)

⑥ Commencez la reproduction sur le magnétoscope.

Vérifiez que le MV-30 démarre également (la diode [▶/■] clignote et l'indicateur de temps (beat) marque les temps

Quand le signal Tape Sync II du magnétoscope s'arrête, le MV-30 s'arrête également

Pour stopper la reproduction en cours de morceau, stoppez le magnétoscope

⑦ [▶/■] Le MV-30 quittera le mode d'attente de reproduction et retournera à l'état précédent.

4. Enregistrement des effets sonores sur le MV-30

Tout en synchronisant le MV-30 sur le magnétoscope, vous pouvez enregistrer des effets sonores sur le MV-30. La carte de sons SN-U110-11 Roland (vendue séparément) contient de nombreux effets sonores de haute qualité tels que des vagues, la pluie, la foudre, des voitures et des portes qui claquent. En assignant les tones de cette carte PCM aux touches du timbre rythmique, vous pouvez jouer sur votre clavier MIDI pour créer des effets sonores

① Connectez votre clavier MIDI au MV-30 (explications rapides, voir page 8)

② [TIMBRE EDIT] La page [Timbre Edit] apparaîtra.

③ [1] [2] [9] [ENTER] Sélectionnez le timbre rythmique

④ Faites les réglages pour le timbre rythmique. Si vous utilisez la carte de son SN-U110-11, réglez le paramètre Tone Media sur U-11 pour chaque touche.

⑤ TRACK [REALTIME] La page [Realtime REC] apparaîtra

⑥ Track Sélectionnez track 8 (n'importe laquelle des pistes pour source sonore interne 1-8 est disponible).

⑦ Timbre Sélectionnez [RHY] ([1] [2] [9] [ENTER])

⑧ REC Mode Si les données à enregistrer doivent remplacer les données existantes, choisissez Normal.

Si vous voulez combiner les données à enregistrer aux données existantes, choisissez Mix.

⑨ Faites les réglages dans cette page et dans la page [Realtime REC] pour préparer l'enregistrement.

Rembobinez la bande vidéo jusqu'à un point précédent celui où vous désirez ajouter les effets sonores et entraînez-vous à jouer sur le clavier MIDI pendant que vous regardez la vidéo.

Maintenant avançons et enregistrons réellement les effets sonores

① Rembobinez la bande vidéo jusqu'à un emplacement précédant celui où vous désirez ajouter les effets sonores.

② [REC] Le MV-30 passera en attente d'enregistrement (les diodes [REC] et [▶/■] clignoteront)

③ Faites jouer le magnétoscope. Le MV-30 commencera l'enregistrement.

En regardant le moniteur vidéo, jouez sur le clavier pour enregistrer les effets sonores.

Quand le signal Tape Sync II du magnétoscope se termine, le MV-30 stoppe l'enregistrement.

Vérifiez si l'enregistrement a été correct.

① Rembobinez la bande vidéo jusqu'à un emplacement précédant celui où vous avez enregistré les effets sonores.

② [▶/■] Le MV-30 passera en attente de reproduction (la diode [▶/■] clignotera).

③ Commencez la reproduction sur le magnétoscope. Le MV-30 jouera en synchronisation.

Quand le signal Tape Sync II du magnétoscope s'arrête, le MV-30 stoppe sa reproduction.

④ [▶/■] Le MV-30 quittera le mode d'attente de reproduction et retournera à l'état précédent.

Si les effets sonores n'ont pas été enregistrés exactement où vous le désiriez, utilisez les fonctions d'édition du Microscope présentes dans le MV-30 pour ajuster leur déclenchement (voir page 3-22).

Modification des données de morceau en synchro avec un magnétophone ou magnétoscope

Il est possible de réenregistrer ou d'éditer des données alors que le MV-30 joue en synchronisation avec une bande

1. Enregistrement de modifications de volume dans le MV-30

Vous pouvez enregistrer des données de mixage compu-mix pendant que vous faites reproduire un morceau en synchronisation avec une bande. Dans cet exemple, nous enregistrerons des réglages de volume faits à l'aide des curseurs.

① [COMPUMIX] La page [Compu Mix] apparaîtra

② Si la zone de message n'indique pas «INT Level» pressez [F1] INT Lvl.

Maintenant, vous pouvez utiliser les curseurs pour piloter les volumes des pistes de source sonore interne.

D'abord, nous nous entraînerons au mixage

① Rembobinez la bande

② [MANUAL] Le mixage sera en mode manuel. Vous pouvez piloter les curseurs manuellement.

ou [COMPU] Le mixage sera en mode automatisé. En pressant une touche de piste (la diode s'éteindra), vous pouvez commander manuellement le volume de cette piste.

③ [▶/■] Le MV-30 sera en attente de reproduction (la diode [▶/■] clignotera)

④ Reproduction de la bande. Le morceau du MV-30 jouera en synchronisation avec la bande. Déplacez les curseurs pour vous entraîner au mixage.

⑤ Stoppez la bande. Le MV-30 stoppera également.

Maintenant nous enregistrerons le mixage

① Rembobinez la bande

② [REC] Le MV-30 passera en attente d'enregistrement

(Les diodes [REC] et [▶/■] clignoteront).

③ Pressez les touches de piste correspondant aux pistes dont vous désirez enregistrer le niveau (les diodes s'allumeront en rouge).

Vous pouvez enregistrer deux pistes ou plus simultanément.

④ Placez les curseurs à la position appropriée.

⑤ Faites jouer la bande. Le mixage automatisé (compu-mix) passera en mode d'enregistrement.

En écoutant le morceau, déplacez les curseurs.

⑥ Quand la bande a atteint la fin du morceau, le MV-30 stoppe l'enregistrement.

Vérifiez si le mixage est satisfaisant

① Rembobinez la bande.

② [▶/■] Le MV-30 est en attente de reproduction (la diode [▶/■] clignote).

③ Faites jouer la bande. Vérifiez que les mouvements des curseurs ont été enregistrés.

④ Quand la bande atteint la fin du morceau, le MV-30 s'arrête.

Si vous désirez stopper en cours de morceau, stoppez la bande.

⑤ [▶/■] Le MV-30 quittera le mode d'attente de reproduction et retournera à l'état précédent.

2. Réenregistrement des pistes du MV-30

Pendant la synchronisation avec la bande, il est possible d'enregistrer des pistes vides ou de réenregistrer une piste préalablement enregistrée

① TRACK [REALTIME]
La page [Realtime REC] apparaitra.

② Track — Sélectionnez la piste que vous désirez réenregistrer

③ REC Mode — Si vous désirez que les données nouvellement enregistrées remplacent les données existantes, sélectionnez Normal.
Si vous désirez combiner les données nouvellement enregistrées aux données existantes, sélectionnez Mix.

④ Dans cette page, vous pouvez utiliser les touches de fonction pour faire les réglages d'enregistrement

D'abord, nous nous entraînerons.

① Rembobinez la bande.

② Si nécessaire, coupez les données préalablement enregistrées en pressant leur touche de piste (la diode verte s'éteindra).

③ [▶/■] — Le MV-30 passera en attente de reproduction (la diode [▶/■] clignotera).

④ Faites reproduire la bande.
Le morceau du MV-30 jouera en synchronisation avec la bande.
Jouez sur le clavier MIDI connecté pour vous entraîner à l'enregistrement.

⑤ Stoppez la bande. Le MV-30 stoppera également

Maintenant, nous enregistrerons

① Rembobinez la bande

② [REC] — Le MV-30 passera en attente d'enregistrement.
(Les diodes [REC] et [▶/■] clignoteront).

③ Faites jouer la bande. La piste passera en mode d'enregistrement. Tout en écoutant le morceau, jouez sur le clavier MIDI.

④ Quand la bande atteint la fin du morceau, le MV-30 stoppe l'enregistrement.

Vérifiez que les données ont été correctement enregistrées.

① Rembobinez la bande.

② [▶/■] — Le MV-30 passera en attente de reproduction (la diode [▶/■] clignotera).

③ Faites jouer la bande. Le morceau du MV-30 jouera en synchronisation avec la bande.

④ Quand la bande a atteint la fin du morceau, le MV-30 stoppe.
Si vous désirez stopper en cours de morceau, stoppez la bande

⑤ [▶/■] — Le MV-30 quittera le mode d'attente de reproduction et retournera à l'état précédent.

10. COMPATIBILITE AVEC D'AUTRES APPAREILS

Compatibilité avec le W-30

Chargement de données de morceau du W-30

Le MV-30 peut utiliser les données de morceau créées sur le W-30 Roland. De la même façon que pour charger des données de morceau normales du MV-30, chargez ces données depuis la page (Load Song). Lorsqu'une disquette W-30 est insérée, ce type de donnée est automatiquement détecté et converti en donnée de MV-30 en cours de chargement.

Pour des détails sur les pistes dans lesquelles les données seront chargées, référez-vous à la page 4-10

Sauvegarde de données de morceau pour W-30

Les données de morceau de MV-30 peuvennt être sauvegardées sur une disqutte W-30 Roland. De la même façon que pour un morceau MV-30 normal, sauvegardez ces données depuis la page (Save Song). Lorsqu'une disquette de type W-30 est insérée, le type de donnée est automatiquement détecté et les données sont converties au format approprié pendant la sauvegarde

Pour des détails sur les pistes sur lesquelles seront sauvegardées les données, référez-vous à la page 4-14

Compatibilité avec les séries MRC

Chargement de données de morceau des séries MRC

Le MV-30 peut utiliser des données de morceau créées à l'aide du MRC-500 (MC-500), MRC-300 (MC-300) et SUPER-MRC Roland (MC-500 mkII/MC-50). De la même façon que pour charger des données de morceau normales du MV-30, chargez ces données depuis la page (Load Song) Quand une disquette MRC est insérée, son type est automatiquement détecté et ses données converties en données du MV-30 en cours de chargement.

Pour des détails sur les pistes dans lesquelles les données seront chargées, référez-vous à la page 4-11.

Sauvegarde de donnée de morceau SUPER-MRC

Les données de morceau du MV-30 peuvent être sauvegardées sur une disquette SUPER-MRC (MC-500 mkII/MC-50). De la même façon que pour un morceau normal du MV-30, sauvegardez les données depuis la page (Save Song). Quand une disquette SUPER-MRC est insérée, son type est automatiquement détecté et les données sont converties au format approprié en cours de sauvegarde.

Pour des détails sur les pistes sur lesquelles seront sauvegardées les données, référez-vous à la page 4-14.

Compatibilité avec SYS (séquenceurs des échantillonneurs de série S)

Chargement des données de morceau des séries SYS

Le MV-30 peut utiliser les données de morceau créées sur les séquenceurs des séries SYS (SYS-503, 333, 553) des séries S Roland. De la même façon que pour le chargement normal de données de morceau MV-30, chargez ces données depuis la page (Load Song) Quand une disquette SYS est insérée, son type est automatiquement détecté et les données sont converties au format MV-30 en cours de chargement.

Pour des détails sur les pistes dans lesquelles les données seront chargées, référez-vous à la page 4-11.

Compatibilité avec le standard MIDI files

Le format standard MIDI file a été créé pour permettre le transfert de données entre différents types de séquenceurs. Les données de morceau peuvent être transférées d'un séquenceur à un autre en utilisant le format standard MIDI file. De nombreux séquenceurs produits actuellement sont capables d'utiliser ce standard

Le MV-30 peut utiliser les deux types de format MIDI file : le format 0 (les données sont contenues sur une piste, qui possède donc des données pour un ou plusieurs canaux MIDI) et le format 1 (le nombre de piste est illimité et chaque piste contient des données pour un ou plusieurs canaux MIDI). Certains séquenceurs ne peuvent utiliser qu'un seul de ces formats. aussi soyez attentifs lorsque vous spécifiez le format pour la conversion de fichier.

Chargement d'un fichier MIDI file

① Insérez une disquette contenant un fichier au stand MIDI file dans le lecteur de disquette.

② [DISK] — La page [Disk Menu (1)] apparaîtra.

③ [F5] Page — La page [Disk Menu (2)] apparaîtra.

④ [F1] LD MIDI — La page [Load MIDI File] apparaîtra.

⑤ [ ]> — Sélectionnez un numéro de morceau comme destination de chargement.

⑥ → — Sélectionnez le fichier de standard MIDI file que vous désirez charger

⑦ [F1] Load — Une fenêtre s'ouvrira.

⑧ [F1] Load — Exécutez la procédure de chargement.

⑨ [EXIT] — Vous retournerez à la page [Disk Menu (2)].

Pour des détails sur les pistes dans lesquelles les données sont chargées, référez-vous à la page 4-16.

Sauvegarde au format standard MIDI file

① Insérez une disquette contenant un fichier au standard MIDI file dans le lecteur

Assurez-vous que la languette de protection de cette disquette est en position d'écriture (WRITE).

② [DISK] — La page [Disk Menu (1)] apparaîtra.

③ [F1] Page — La page [Disk Menu (2)] apparaîtra.

④ [F2] SV MIDI — La page [Save MIDI File] apparaîtra.

⑤ [ ]> — Sélectionnez le numéro du morceau que vous désirez sauvegarder.

⑥ File Name — Donnez un nom allant jusqu'à 8 caractères à ce fichier.

Si vous écrivez 9 caractères ou plus, les caractères supplémentaires seront ignorés. Le fichier sera doté d'une extension «.MID» et celle-ci ne peut être modifiée. Tout espace dans le nom du fichier sera converti en trait de soulignement (_).

⑦ Format — Déterminez le format des données.

⑧ [F1] Save — Une fenêtre s'ouvrira.

⑨ [F1] Save — Exécutez la procédure de sauvegarde.

⑩ [EXIT] — Vous retournerez à la page [Disk Menu (2)].

Pour des détails sur les pistes dans lesquelles les données seront sauvegardées, référez-vous à la page 4-17.

Les pistes sont traitées différemment entre la sauvegarde MIDI file et le chargement MIDI file. Si vous sauvegardez un morceau du MV-30 au format MIDI file et le rechargez par la suite, la configuration des pistes ne sera pas la même que précédemment.

Chargement d'un morceau MRC pour MT-32 dans le MV-30 afin de faire jouer celui-ci

Les données de morceau créées sur les séquenceurs de la série MC pour faire jouer le MT-32 Roland peuvent être chargées dans le MV-30 (et permettent d'obtenir des résultats musicaux similaires)

* **Le MT-32 a huit parties et une partie rythmique. Toutefois, le MV-30 ayant un total de huit sources sonores internes, si toutes les parties du MT-32 étaient utilisées pour ce morceau, le MV-30 ne pourra en reproduire que huit.**

Chargement d'un morceau au format MRC

① Insérez la disquette MRC dans le lecteur de disquette.
② [DISK] La page [Disk Menu (1)] apparaîtra.
③ [F1] LD Song La page [Load Song] apparaîtra
④ [ ]> Sélectionnez un numéro de morceau comme destination de chargement
⑤ → Sélectionnez le morceau que vous désirez charger
⑥ [F1] Load Exécutez la procédure de chargement.
⑦ Retirez la disquette MRC du lecteur
Vous retournerez à la page [Disk Menu (1)]

Chargement d'une banque de timbre compatible avec le MT-32

Chargez une banque de timbre qui a été prévue pour correspondre aux numéros de changements de programme du MT–32
Les données de timbre préalablement présentes dans la mémoire interne seront perdues. Si vous désirez conserver ces données, sauvegardez-les d'abord sur disquette

① Insérez la disquette fournie avec le MV-30
② [F2] LD Timb La page [Load Timbre] apparaîtra.
③ Bank Si vous avez inséré les cartes de sons Roland SN-MV-30 S1 (01 et 02) dans le MV-30, sélectionnez 8. Autrement, sélectionnez 7
④ [F1] Load Les timbres seront chargés.

Faites les réglages de sortie de piste et de sources sonores internes

① TRACK [REALTIME]
La page [Realtime REC] apparaîtra.
② [F3] TRK PRM La fenêtre Track Param apparaîtra.
③ Track Sélectionnez une piste pour soource sonore externe.
④ INT Réglez ce paramètre sur «On»
⑤ EXT Réglez ce paramètre sur «Of»

Répétez les étapes ④ à ⑤ pour chacune des pistes pour source sonore externe.

⑥ [EXIT] La fenêtre se fermera.
⑦ [PLAY] La page [Play] apparaîtra.
⑧ [F5] Page Les paramètres Ch/Voice Res seront affichés.
⑨ Ch Réglez ce paramètre sur les mêmes canaux que le MT-32. Le MT-32 pouvait avoir l'un des deux réglages suivants.

Partie	1	2	3	4	5	6	7	8	rythme
Canal	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Partie	1	2	3	4	5	6	7	8	rythme
Canal	1	2	3	4	5	6	7	8	10

Si nécessaire, faites les réglages de chorus et de reverb Réglez le volume, la sortie et le panoramique de chaque piste.

⑩ [▶/■] Faites reproduire le morceau

11. AUTRES

Effacement d'un morceau sur disquette

① Insérez dans le lecteur la disquette qui contient le morceau que vous désirez effacer.
Assurez-vous que la languette de protection de la disquette est en position d'écriture (WRITE)

② [DISK] La page [Disk Menu (1)] apparaîtra.

③ [SHIFT] + [F1] Delete La page [Delete Song] apparaîtra.

④ Sélectionnez le morceau que vous désirez effacer

⑤ [F1] Delete Une fenêtre s'ouvrira.

⑥ [F1] Delete Exécutez la procédure d'effacement de morceau

⑦ [EXIT] Retournez à la page [Disk Menu (1)].

Formatez une disquette pour MV-30

Voici comment formater une disquette pour le MV-30. Soyez avertis que sa procédure effacera toutes les données de la disquette

① [DISK] La page [Disk Menu (1)] apparaîtra.

② [F5] Page La page [Disk Menu (2)] apparaîtra

③ [F3] Format La page [Format] apparaîtra

④ Insérez la disquette dans le lecteur.

⑤ Label Assurez-vous que la languette de protection de la disquette est en position d'écriture (WRITE)
Lorsque vous formatez une disquette, vous pouvez lui donner un nom allant jusqu'à 11 caractères (programmation d'un nom, voir page 1-6)

Si vous désirez sauvegarder le programme système sur cette disquette poour qu'elle puisse servir de disquette système,

⑥ [F1] Sys Disk Après avoir formaté la disquette, le système sera sauvegardé. Une fenêtre s'ouvrira, vous demandant confirmation.

Si vous ne désirez pas sauvegarder le programme système (pour laisser plus de place au stockage de données de morceau),

⑥ [F2] Data Disk La disquette ne sera que formatée. Une fenêtre s'ouvrira vous demandant confirmation.

⑦ [F1] Format Exécutez la procédure de formatage. Quand la procédure est terminée, l'afficheur indique «Complete».

⑧ [EXIT] Retournez à la page [Disk Menu (2)].

Copie d'une disquette

Voici comment copier une disquette de MV-30. Quand vous exécutez la procédure de copie de disquette, toutes les données de morceau de la mémoire interne sont perdues. Si vous désirez conserver ces données, sauvegardez-les sur une autre disquette. Le contenu de la disquette sera copié en trois passages. Soyez attentif à suivre les indications de l'afficheur et insérez la bonne disquette à chaque passage

① [DISK] La page [Disk Menu (1)] apparaîtra

② [F5] Page La page [Disk Menu (2)] apparaîtra

③ [F4] Dsk Copy La page [Disk copy] apparaîtra.

④ "Insert Source Disk" Insérez la disquette source de la copie dans le lecteur avec sa languette de protection en position de protection (PROTECT).

⑤ [F1] Execute Une fenêtre s'ouvrira et l'afficheur indiquera «Loading»

⑥ "Insert Destination Disk"

Otez la disquette et insérez la disquette destination de la copie. La disquette destination de la copie n'a pas besoin d'être formatée pour le MV-30. Assurez-vous que sa languette de protection est en position d'écriture (WRITE).

⑦ [F1] Execute — Une fenêtre s'ouvrira et l'afficheur indiquera «Saving»

⑧ Quand l'afficheur indique «Insert Source Disk», répétez les étapes ④ à ⑦ deux fois. Quand l'afficheur indique «Complete», la procédure de copie de disquette a été terminée.

⑨ [EXIT] — Retournez à la page [Disk Menu (2)]

Sauvegarde de la configuration de système

Si vous sauvegardez les réglages de la page [System Config] sur une disquette qui contient le système, ces réglages seront rappelés la prochaine fois que vous ferez démarrer le MV-30 à partir de cette disquette système

① [SYSTEM] — La page [System Config] apparaîtra.

② Faites les réglages de paramètre

③ Insérez la disquette système sur laquelle vous désirez sauvegarder les réglages

Assurez-vous que la languette de protection est en position d'écriture (WRITE)

④ [F1] Save — Exécutez la procédure de sauvegarde

(la configuration de système de la disquette sera ré-écrite).

Utilisation d'un autre séquenceur pour faire jouer le module du MV-30

Faites les réglages de canaux MIDI de réception pour les pistes de source sonore interne.

① Utilisez un câble MIDI pour connecter la MIDI OUT d'un appareil MIDI (clavier, séquenceur, etc.) à la MIDI IN du MV-30

② [PLAY] — La page [Play] apparaîtra.

③ [F5] Page — L'affichage de paramètre changera pour Ch/Voice/res

④ Ch — Déterminez le canal de réception de chaque piste.

⑤ Timbre — Sélectionnez le timbre devant être joué par chaque piste. Pour afficher les pistes 5 à 8, pressez & 1-4/5-8.

⑥ Faites jouer l'appareil MIDI externe

Utilisation d'une carte de tones PCM

Les cartes utilisables avec le MV–30 sont des cartes PCM exclusivement conçues pour le MV–30, les séries U et le D–70

① Insérez la carte dans la fente prévue à cet effet en face arrière. Les deux fentes peuvent indifféremment être employées

② [TIMBRE EDIT] s'affichera.

③ [ ] — Sélectionnez un timbre non utilisé.

④ Tone Media — Sélectionnez le numéro (voir p.3–49) de la carte insérée. Si le numéro n'est pas le bon, "No Card!" sera affiché.

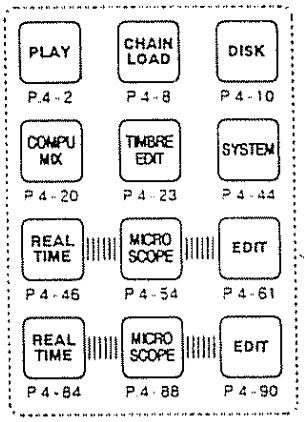
⑤ Number — Sélectionnez le tone que vous désirez employer sur la carte

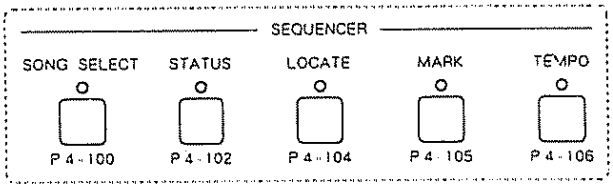
⑥ [ ]_____ (nom du timbre) — Nommez le timbre (programmation d'un nom, voir page 1–16).

⑦ Editez les paramètres de timbre selon vos besoins.

Chapitre 4

Les fonctions



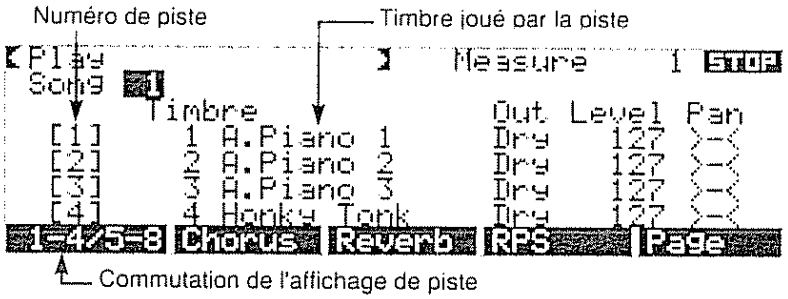


Dans ce mode d'emploi :

- **Song** indique un paramètre de morceau
- **Sys** indique un paramètre de configuration du système
- **Timb** indique un paramètre de banque de timbres
- **Chain** indique un paramètre de réglage de fonction Chain Load

1. REPRODUCTION (Play)

[Play]



Song (Le morceau sélectionné) [1] – [20]

Tournez la molette VALUE pour sélectionner les numéros de morceaux qui contiennent des données. En utilisant les touches numériques, vous pouvez aussi sélectionner les numéros de morceaux qui ne contiennent pas de données. Si vous désirez enregistrer un nouveau morceau, utilisez les touches numériques.

☞ Quand vous sélectionnez un morceau, une fenêtre apparaît si le morceau et les données de timbre ne correspondent pas. Vous aurez alors à charger les réglages de timbre.

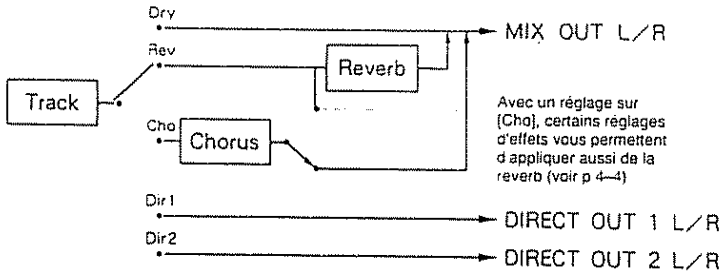
Timbre (Le timbre joué par chaque piste) Song [1] – [128], [RHY]

Sélectionne les timbres et le timbre rythmique joué par chaque piste.

☞ Les numéros de timbre correspondent aux numéros de changement de programme. Il n'est pas possible de changer de timbre rythmique par changement de programme.

Out (Assignation de sortie) Song [Dry], [Rev], [Cho], [Dir1], [Dir2]

Détermine comment les effets s'appliqueront et comment les sons seront produits.



☞ Les réglages de timbre rythmique sont faits séparément pour chaque instrument rythmique et ne peuvent être réglés ici (voir page 4-42).

☞ Même si ce paramètre est réglé sur Dir1 ou Dir2, s'il n'y a pas de câble connecté à ces deux prises, le son sera émis par les prises Mix Out comme si la valeur Dry était choisie.

Level (Niveau de sortie) Song [0] – [127]

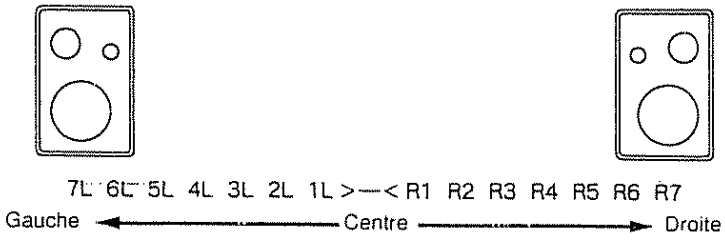
Détermine le niveau de sortie. Après avoir pressé [MANUAL], vous pouvez utiliser les curseurs pour piloter le niveau (explications rapides, voir p. 14).

Pan (Panoramique) Song

[7L] (gauche) – [–] (centre) – [R7] (droite), [RND] (aléatoire)

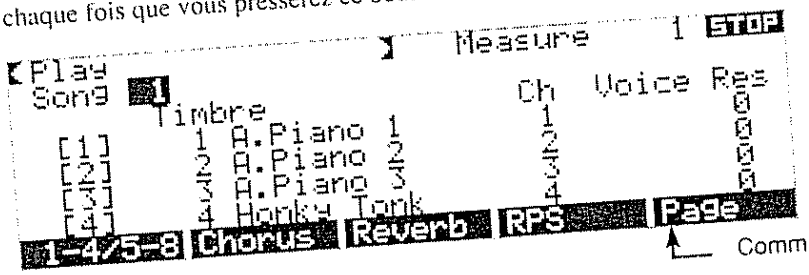
Détermine le panoramique (position stéréo) du son. Si la valeur est RND, la position panoramique changera aléatoirement pour chaque note. Dans la page [Compu Mixer], pressez [F2] puis [MANUAL] et vous pourrez utiliser les curseurs pour contrôler le panoramique.

☞ Les réglages pour le timbre rythmique sont faits séparément pour chaque instrument rythmique et ne peuvent être effectués ici (voir page 4-42).



[F5] Page

Ceci sélectionne la page d'affichage de paramètres. La page changera chaque fois que vous presserez ce bouton.



Commutateur

Ch

(Canal de réception) Song [1] – [16], [– –] (off)

Détermine le canal de réception lorsque vous désirez faire jouer les sons (timbres) de la source sonore interne par des messages MIDI (par la MIDI IN ou par les pistes pour source sonore externe).

☞ Si vous ne désirez pas qu'une piste soit jouée par le MIDI, réglez ce paramètre sur off

Voice Res

(Réserve de voix) Song

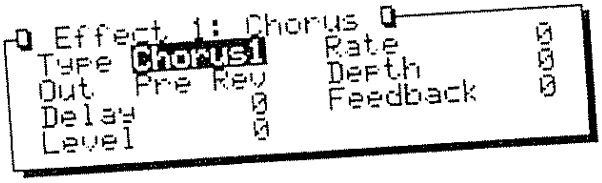
Le MV-30 est capable de produire jusqu'à 30 notes simultanément. Si plus de notes sont demandées, les notes dernièrement demandées seront jouées et remplaceront les notes tenues précédemment. Les réglages de réserve de voix vous permettent d'assurer un nombre minimum de note pour chaque piste afin d'éviter l'interruption accidentelle de parties musicalement importantes.

☞ Il n'est pas possible de faire des réglages de réserve de voix totalisant plus de 30 notes. Si vous faites les réglages, vérifiez combien de notes vous avez laissé

☞ Réglez la réserve de voix sur 0 pour les pistes non utilisées.

[F2] Chorus

La fenêtre Chorus s'ouvrira.



Détermine comment l'effet chorus s'appliquera quand [Cho] (chorus) est sélectionné comme assignation de sortie.

Effect

(Sélection de patch d'effets) Song [1] – [5]

Sélectionne le patch d'effets.

Type

(Type chorus/flanger) Song

[Chorus1], [Chorus 2], [FB-cho], [Flanger], [S.Delay]

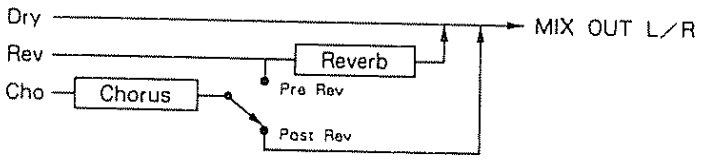
Sélectionne le type de chorus.

Chorus 1	Un effet riche et spacieux
Chorus 2	Un profond effet d'ensemble, particulièrement utile pour enrichir les cordes
FB-cho	Un effet à mi-chemin entre chorus et flanger
Flanger	Un effet unique dans lequel les harmoniques changent radicalement, particulièrement utile pour les sons contenant de nombreuses harmoniques aiguës tels que HEAVY EG
S. Delay	Répétitions à court intervalle

Out

(Mode de sortie) Song [Pre Rev], [Post Rev]

Si [Pre Rev] est sélectionné, chorus et reverb s'appliqueront tous deux aux pistes réglées sur [Out] = [Cho] (chorus). Si [Post Rev] est sélectionné, seul le chorus s'appliquera à ces pistes



Delay

(Temps de retard) Song [0]–[31]

Détermine le temps de retard du chorus/flanger

Type	Résultat de la valeur de retard
Chorus 1, Chorus 2, FB-Cho	Des plus hautes valeurs de retard donnent une sonorité plus spacieuse.
Flanger	Des valeurs de retard plus basses donnent un effet flanger plus fort alors que des valeurs plus élevées donnent un effet plus proche du chorus
S. Delay	Le temps de retard détermine l'intervalle des répétitions

Level

(Niveau de chorus/flanger) Song [0]–[31]

Détermine le volume de l'effet.

Rate

(Vitesse de chorus /flanger) Song [0]–[31]

Détermine la vitesse de modulation du chorus/flanger

☞ Ce paramètre n'a pas d'effet si le type est réglé sur S. Delay

Depth

(Intensité de chorus/flanger) Song [0]–[31]

Détermine l'intensité de l'effet chorus/flanger

☞ Ce paramètre n'a pas d'effet si le type est réglé sur S. Delay.

Feedback

(Réinjection) Song [-31]–[31]

Détermine l'intensite de réinjection pour le flanger ou le delay. Des valeurs positives ou négatives donneront des phases opposées et l'effet changera

Type	Résultat de la valeur de feedback
Flanger, FB, cho	Le feedback affectera le timbre du son
S. Delay	Le feedback affectera le nombre de répétitions
Chorus1, Chorus2	Le feedback n'aura pas d'effet.

F3 Reverb

La fenêtre reverb s'ouvrira.



Détermine comment la reverb s'appliquera quand l'assignation de sortie de piste sera réglée sur [Rev] (reverb).

Effect

(Sélection de patch d'effets) Song [1] – [5]

Sélectionne le patch d'effets.

Type

(Type de reverb/delay) Song

[Room1] – [Room3], [Hall 1], [Hall 2], [Gate], [Delay], [X–Delay]

Détermine le type de reverb/delay

Room 1-3	Reverb spacieuse et bien définie
Hall 1, 2	Reverb plus lente avec plus de profondeur que Room
Gate	Reverb à porte (interrompue artificiellement)
Delay	Retard conventionnel
X-Delay	Répétitions avec changement de panoramique entre droite et gauche

Time

(Temps de reverb/delay) Song [0] – [31]

Détermine le temps de réverbération

☞ Si le type est Delay ou X–Delay, cela détermine le temps de retard.

Level

(Niveau de reverb/delay) Song [0] – [31]

Détermine le volume du son réverbéré (retardé).

Feedback

(Réinjection) Song [0] – [31]

Détermine le nombre de répétitions du son retardé

☞ Ce paramètre ne sert que si le type est Delay ou X–Delay.

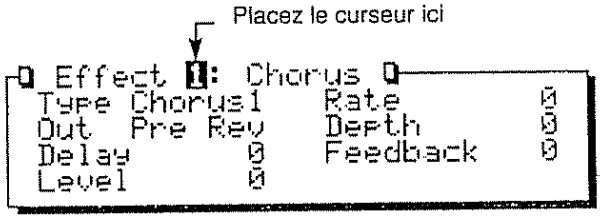
■ Patches d'effets

Un ensemble des réglages de chorus et reverb ci-dessus est appelé un patch d'effets et 5 différents patches d'effets peuvent être stockés dans un morceau.

Un patch d'effets peut être instantanément sélectionné depuis la page [Compu Mixer]. Cette sélection peut également être enregistrée dans la piste de mixage (voir page 3-30).

☞ Le MV–30 ne contient qu'un seul système d'effets. aussi n'est-il pas possible d'utiliser le patch d'effets 1 pour une piste et le patch d'effets 2 pour une autre. Quand vous sélectionnez un patch d'effets, il s'applique à tous les sons employés.

Si vous désirez sélectionner un autre patch d'effets et modifier ses réglages, déplacez le curseur sur la ligne supérieure de la fenêtre (pour les réglages de chorus et reverb) et sélectionnez le patch.



SHIFT + F1

Load

La fenêtre Load Song s'ouvrira



Cette fonction vous permet de charger un morceau.

☞ La même fonction existe en page [Load Song] (voir page 4–10)

Load Song

Sélectionne un numéro de morceau comme destination de chargement
[1]–[20]

→

Sélectionne le morceau que vous désirez charger.

[F1] Load — La banque de timbres que vous aviez choisie lors de la sauvegarde des données sera également chargée (voir page 4-13).

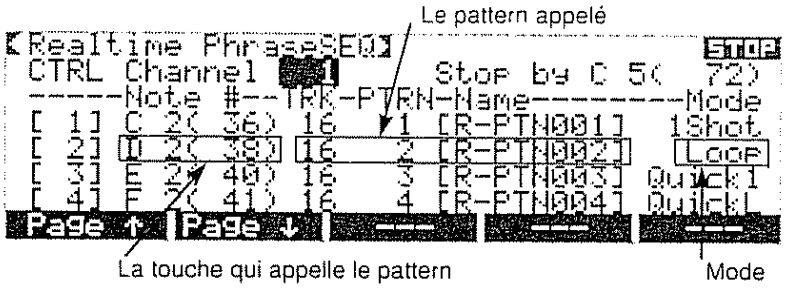
[F2] Sng Only — Seul le morceau sera chargé

[Realtime Phrase SEQ]

[F4] RPS

Depuis la page [Play], pressez [F4] et la page RPS s'affichera. Lorsque la note déterminée sera reçue par le MV-30 sur le canal déterminé, le pattern assigné à cette note jouera. Dans cette page, vous pouvez choisir quel pattern sera joué par quelle touche. Vingt touches peuvent être assignées.

☞ Le pattern sera joué au tempo actuel (le tempo affiché lorsque vous pressez [TEMPO])



Utilisez [F1] Page↑ et [F2] Page↓ pour faire défiler la liste.

CTRL Channel

(Canal de commande) Song — [Off], [1] – [16]

Détermine le canal sur lequel les messages de note déclencheront les patterns pré-enregistrés. Si [Off] est sélectionné, la fonction RPS ne fonctionnera pas.

☞ Si le canal de commande est le même que le canal de réception d'une source sonore interne (voir page 4-3), les numéros de note déterminés ici déclencheront les patterns et les autres notes du même canal feront jouer le timbre normalement.

Stop by

(Touche d'interruption) Song — [–(–)](Off),[C–(0)] – [G9(127)]

Lorsque vous pressez la touche déterminée ici, la reproduction de tous les patterns déclenchés par la fonction RPS s'interrompt. Si la même touche a été également assignée au déclenchement d'un pattern, c'est ce réglage «Stop by» qui a priorité.

Note #

(Numéro de note) Song — [C–(0)] – [G9(127)]

Détermine la touche qui déclenchera le pattern. Si la même touche a été assignée pour faire jouer deux patterns ou plus, le pattern affiché sur la ligne la plus haute sera joué.

☞ Vous pouvez également choisir le numéro de note en jouant la note en question sur votre clavier MIDI.

TRK-PTRN# - Name

(Le pattern devant être joué) Song

Détermine quel pattern de quelle piste vous désirez faire jouer

Mode

(Mode de reproduction) Song

[Loop], [1Shot], [Quick L], [Quick 1]

[Loop] Lorsque vous pressez la touche, le pattern spécifié commencera à faire sa reproductionn du début et lorsque vous relâcherez la touche, la reproduction stoppera Le pattern sera joué répétitivement tant que vous tiendrez la touche.

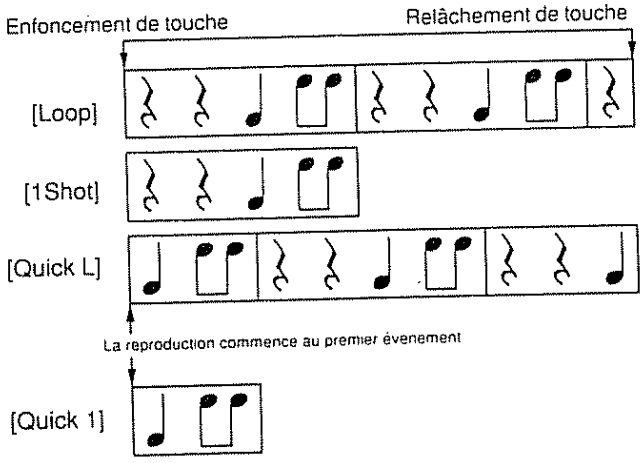
[1Shot] Lorsque vous pressez la touche, le pattern choisi sera joué une fois (du début à la fin). Même si vous relâchez la touche, la reproduction se poursuivra jusqu'à la fin.

[Quick L] Lorsque vous pressez la touche, le pattern commence sa reproduction, en commençant par le premier événement ensuite, le pattern sera répété jusqu'à ce que vous relâchiez la touche, comme dans [Loop].

[Quick 1] Lorsque vous pressez la touche, le pattern commencera sa reproduction en commençant par le premier événement. Ensuite, le pattern jouera une seule fois jusqu'à la fin, comme dans [1Shot].

☞ Si vous utilisez un pad de percussion MIDI pour faire jouer les patterns, réglez ce paramètre sur «1 Shot» ou «Quick 1»

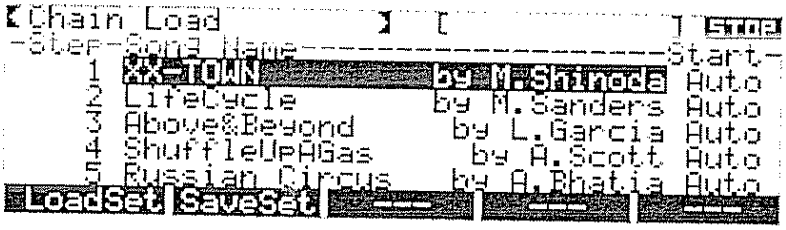
Exemple:  pour un pattern tel que



Vous pouvez utiliser la fonction RPS ou Realtime Phrase Sequence depuis les pages [Play], [Realtime Phrase SEQ], [Chain Load] et [Compu Mixer].

2. REPRODUCTION ENCHAINEE (Chain Load)

[Chain Load] .....



☞ Le Chain Load ne peut être exécuté que depuis cette page. Si vous accédez à une page différente alors que cette fonction est exécutée, la reproduction se termira après que le morceau actuel est été reproduit.

Ce mode vous permet de charger deux morceaux ou plus et de les faire se reproduire (dans l'ordre) l'un après l'autre. Il est aussi possible d'exécuter automatiquement le chaînage de chargement au démarrage du systeme

☞ Lorsqu'un morceau est chargé, les réglages de timbre correspondants le seront également.
☞ Il n'est pas possible d'utiliser des disquettes d'autres appareils que le MV-30 ni des disquettes au standard MIDI file.

■ Déterminez l'ordre de reproduction

D'abord, nous devons créer une liste déterminant l'ordre de reproduction. Cette liste peut contenir jusqu'à 99 morceaux.

Song Name

(Noms des morceaux sur la disquette à jouer) Chain

Ceci affiche les morceaux devant être reproduits. Lorsque vous tournez la molette VALUE, les morceaux de la disquette sont successivement affichés.

Pour insérer une ligne en face du curseur, pressez [INS].
Pour supprimer la ligne indiquée par le curseur, pressez [DEL].

Start

(Détermine le démarrage automatique/manuel) Chain

(Auto) Une fois le morceau chargé, la reproduction commencera automatiquement.

(Man) Une fois le morceau chargé, le MV-30 passera en attente. Pressez [▶/■] pour commencer la reproduction.

☞ Il est également possible de commencer la reproduction en pressant une pédale connectée à la prise Foot SW en face arrière, au lieu de presser la page [▶/■] (voir page 3-11).

Dernière ligne End/Repeat

Si la dernière ligne de l'afficheur est réglée sur End, la reproduction stoppera une fois ce dernier morceau joué.
Si la dernière ligne est réglée sur Repeat, la reproduction continuera avec le premier morceau une fois que tous les morceaux auront été joués. Chain

[F1] Load Set

Les réglages de Chain Load peuvent être sauvegardés sur disquette. Cette fonction charge les réglages de Chain Load depuis la disquette.

☞ Le chargement sera exécuté automatiquement au démarrage du système.

[F2] Save Set

Cette fonction sauvegarde les réglages actuels de Chain Load sur disquette. Chaque disquette ne peut contenir qu'un seul réglage de Chain Load. Si la disquette contient déjà un réglage de Chain Load, il sera remplacé.

Auto Start Swith (Commutateur d'auto démarrage) Chain

[Off] La prochaine fois que cette disquette sera utilisée pour démarrer le système, la page [Play] apparaîtra.

[On] La prochaine fois que cette disquette sera utilisée pour faire démarrer le système, la page [Chain Load] apparaîtra et le chargement enchaîné commencera automatiquement.

■ Démarrage et arrêt de la reproduction

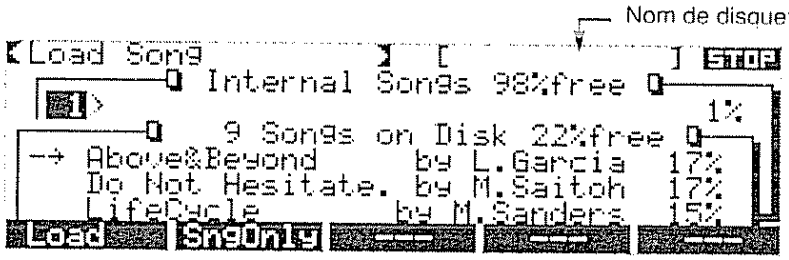
La fonction Chain Load ne peut être accomplie que depuis cette page d'affichage. Les numéros de morceau actuellement sélectionnés seront successivement chargés.

Pour commencer, presser [▶/■] Pour stopper. pressez [▶/■] à nouveau

☞ Il est égalemennt possible de commencer la reproduction en pressant une pédale connectée à la prise Foot SW de la face arrière au lieu de presser la touche [▶/■] (voir page 3-11).

3. DISQUETTE (DISK)

[Load Song]



Cette fonction permet le chargement d'un morceau de la disquette dans la mémoire interne. Insérez une disquette contenant des données de morceau.

Internal Songs

(numéro du morceau destination du chargement) [1] – [20]

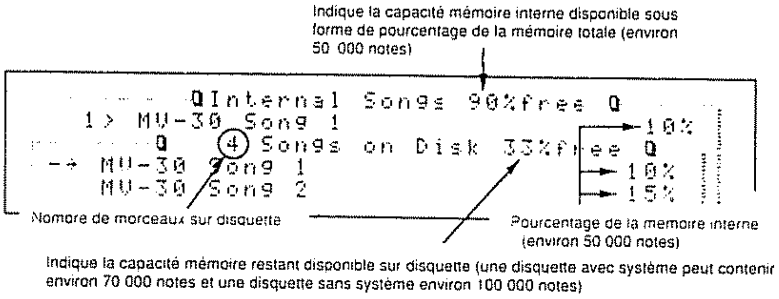
Détermine le numéro de morceau interne dans lequel les données de morceau seront chargées.

☞ Les numéros de morceau qui ne contiennent pas de données seront affichés «(Not used)»

→

(Morceau à charger)

A la ligne supérieure de l'afficheur, sélectionne le morceau que vous désirez charger. Si la disquette contient deux morceaux ou plus, tournez la molette VALUE pour sélectionner le morceau désiré.



F1 Load

Charge le morceau et les données de la banque de timbres associée à ce morceau.

☞ Tous les timbres de la banque de timbres spécifiée lors de la sauvegarde du morceau seront chargés (voir page 4-13).

F2 SngOnly

Ne charge que le morceau.

■ Chargement de données de morceau d'un autre appareil

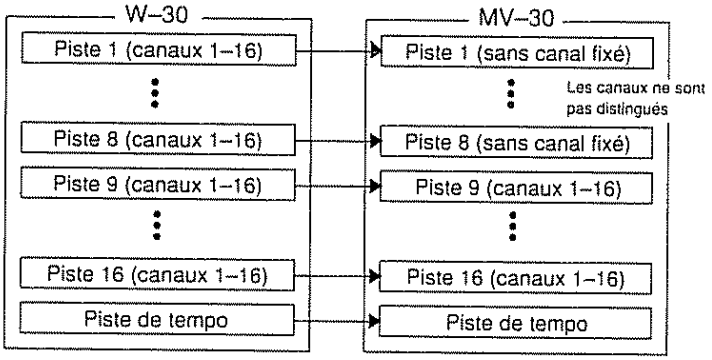
En plus de celles créées par le MV-30, les données de morceau suivantes peuvent être chargées (leur type est automatiquement détecté).

W-30 Roland

Série SYS Roland SYS-503 (S-50), SYS-333 (S-330), SYS-553 (S-550)

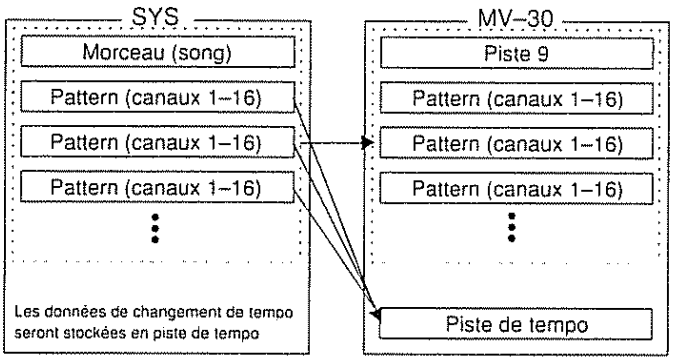
Série MC Roland MRC-500 (MC-500), MRC-300 (MC-300), SUPER-MRC (MC-500 MK II/MC-50)

● Les données de morceau W-30 sont chargées comme suit:



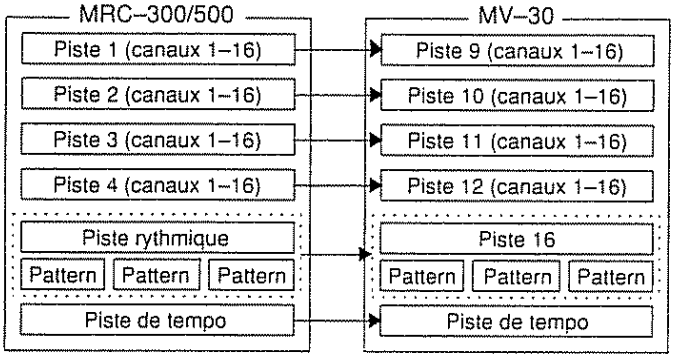
☞ Toutes les pistes seront du type standard.

- Les données de morceau de SYS–503 (S–50)/SYS–333 (S–330) / SYS–553 (S–550) seront chargées comme suit:



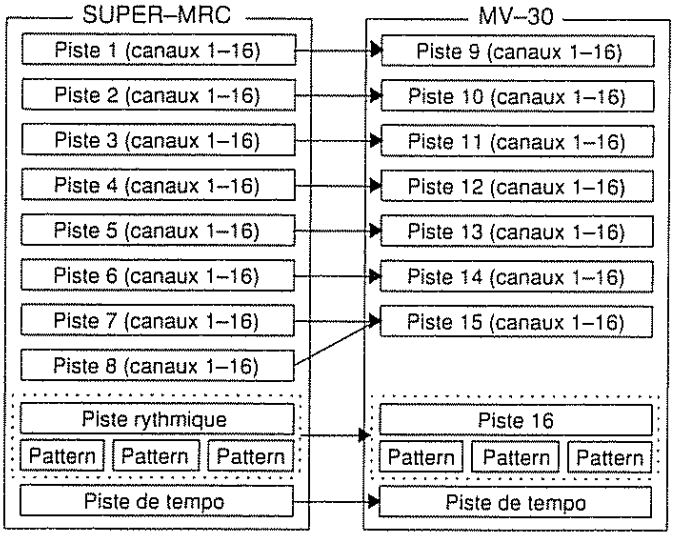
☞ La piste 9 sera de type pattern.
☞ Les noms de morceaux des séries SYS peuvent contenir un maximum de 44 caractères. Toutefois, le MV-30 n'autorisant que 28 caractères pour un nom de morceau, seuls les premiers 28 caractères du nom de morceau chargé seront affichés.

- Les données de morceau de MRC–500 (MC–500)/ MRC–300 (MC–300) seront chargées comme suit:



☞ La piste 16 sera du type pattern et toutes les autres pistes seront de type standard

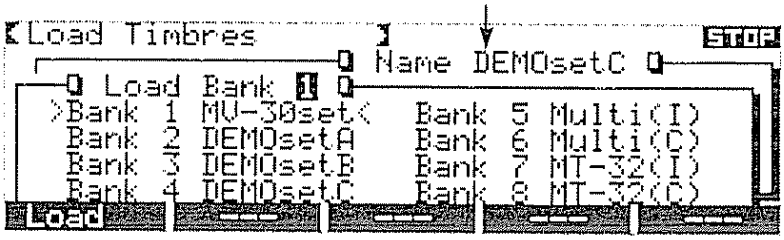
- Les données de morceau SUPER-MRC (MC–500 MKII/ MC–50/300) seront chargées comme suit:



☞ La piste 16 sera de type pattern et toutes les autres pistes seront de type standard

[Load Timbres]

Nom de la banque de timbres actuellement chargée



Cette fonction charge tous les timbres de la banque spécifiés sur disquette
Insérez une disquette qui contient des données de timbres dans le lecteur

Name (Nom de la banque de timbres actuelle)

Cet affichage donne le nom de la banque de timbres actuellement chargée.

Load Bank (Banque de timbres à charger) [1] – [8]

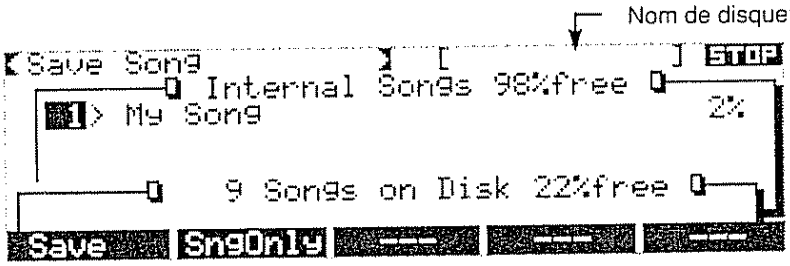
Sélectionne la banque de timbres que vous désirez charger

[F1] Load Exécute le chargement.

☞ La mémoire interne contient 128 timbres et un timbre rythmique. Huit ensembles de ces données peuvent être stockés sur une disquette. Chacun de ces ensembles est appelé banque de timbres. Au démarrage du MV-30, tous les réglages de la banque 1 sont automatiquement chargés.

☞ Si vous désirez ne charger qu'un seul timbre, utilisez [TIMBRE EDIT] pour sélectionner le timbre à charger et utilisez [SHIFT] + [F5] Load pour le charger (voir page 4-35, page 4-43)

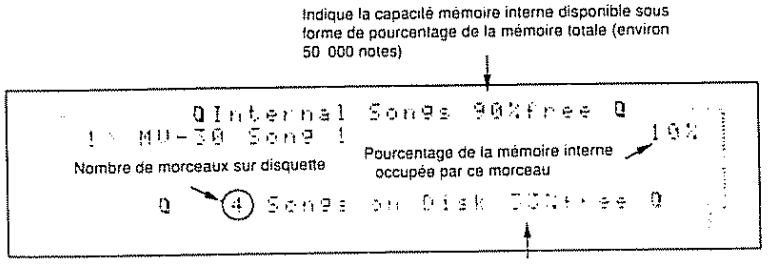
[Save Song]



Cette fonction sauvegarde un morceau de la mémoire interne sur disquette. Une disquette peut contenir jusqu'à 64 morceaux. Insérez la disquette dans le lecteur.

Internal Songs (Numéros et noms du morceau à sauvegarder) [1] – [20]

Si la mémoire interne contient deux morceaux ou plus, tournez la molette VALUE pour sélectionner le morceau que vous désirez sauvegarder. Ici, vous pouvez modifier le nom du morceau.



☞ Puisque les morceaux sur disquette sont distingués par leur nom, il faut absolument doter chaque morceau d'un nom. Si la disquette contient déjà un morceau du même nom, il sera remplacé. Il vous sera demandé «overwrite OK?» (remplacement OK ?). Si vous désirez conserver les anciennes données porteuses du même nom, vous devez charger le nom du nouveau morceau dans le MV-30 avant de le sauvegarder sur disquette.

[F1] Save

Permet la sauvegarde des données de morceau et des données de timbre à associer. Exécutez cette fonction si vous avez modifié les timbres.

Name (nom de la banque de timbres actuelle) **Timb**

Le nom de la banque de timbres actuellement actuellement chargés est affiché. Vous pouvez modifier ce nom si vous le désirez.

Bank (numéro de la banque de timbres destination de la sauvegarde)

Song [1] – [8]

La prochaine fois que vous utiliserez la fonction [Load Song] ([F1] Load) pour charger ce morceau, tous les timbres de cette banque de timbres seront également chargés.

Pressez [F1] Save pour exécuter la procédure.

[F2] Sng Only

Cette procédure ne sauvegardera que les données de morceau. Exécutez cette procédure si vous n'avez pas édité les timbres ou si vous ne désirez pas sauvegarder les timbres que vous avez édités.

Bank (spécifie le numéro de banque de timbres associé au morceau)

Song [1] – [8]

Spécifie le numéro de banque de timbres associée aux données de morceau. La prochaine fois que vous utiliserez la fonction [Load Song] ([F1] Load) pour charger ce morceau, tous les timbres de cette banque de timbres seront également chargés.

Pressez [F1] Save pour exécuter la procédure.

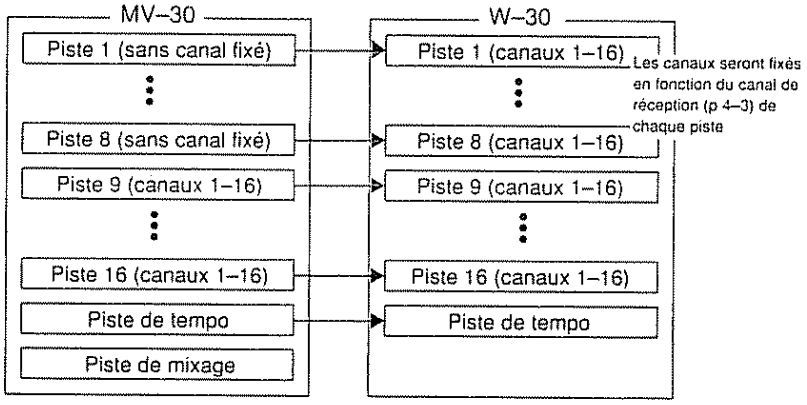
■ Sauvegarde de données de morceau sur disquette d'un autre appareil

En plus de pouvoir sauvegarder les données de morceau au format MV-30 vous pouvez aussi sauvegarder les données de morceau au format suivant Le format est automatiquement détecté quand une disquette d'un de ces autres appareils est insérée pour la procédure de sauvegarde et les données de morceau sont automatiquement converties au format approprié

W–30 Roland

SUPER– MRC Roland (MC-500 MKII / MC-50)

● Les données seront sauvegardées sur une disquette W–30 comme suit :

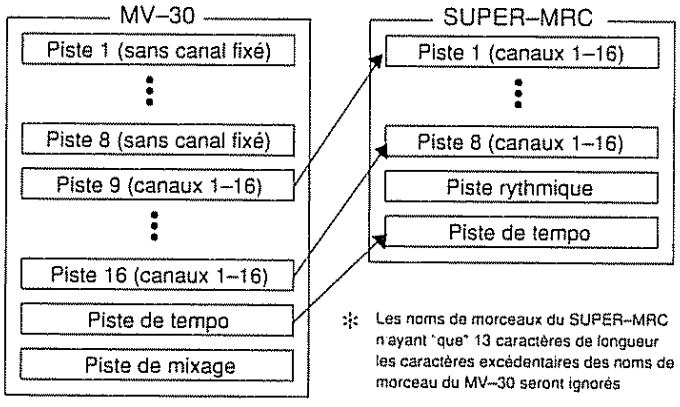


☞ Dans le cas de pistes de type pattern, les donnéees seront converties et chaque événement d'appel pattern sera remplacé p. toutes les données du pattern et sauvegardé sous cette forme

☞ Les patterns ne seront pas sauvegardés

☞ Les pistes 1 - 8 seront sauvegardées avec le canal de réception de chaque piste Si le canal de réception a été réglé sur «– –» (off), elles seront sauvegardées avec le canal 1

● Les données seront sauvegardées sur une disquette SUPER-MRC (MC-500 MKII / MC-50) comme suit :

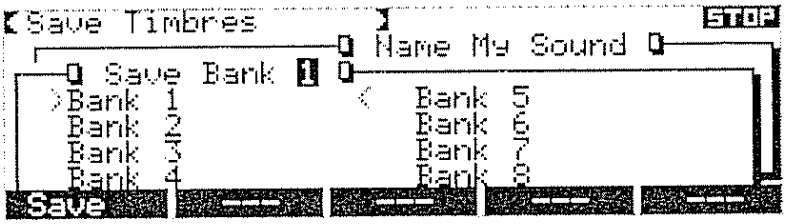


☞ Les pistes 1-8 du MV-30 ne peuvent être sauvegardées

☞ Dans le cas de pistes de type pattern, les données seront converties pour que les événements d'appel de pattern soient remplacés par les données des patterns elles-mêmes et sauvegardées sous cette forme.

☞ Les patterns ne seront pas sauvegardés.

[Save Timbres]



Cette opération sauvegarde les réglages de tous les timbres de la mémoire interne. Insérez la disquette dans le lecteur.

Name (nom de la banque de timbres actuelle) Timb

Vous pouvez assigner un nom de 8 caractères pour la banque de timbres.

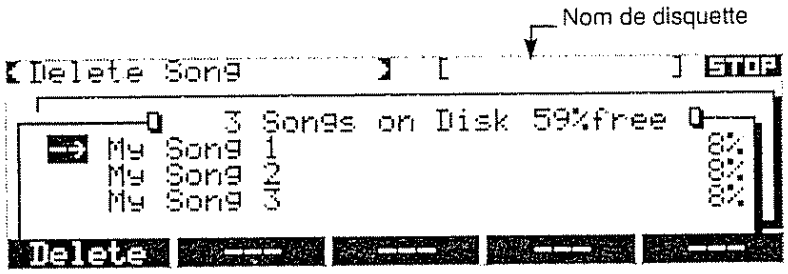
Save bank (banque de timbres destination de la sauvegarde) [1]–[8]

Détermine la banque de timbres dans laquelle les données seront sauvegardées.

[F1] **Save** Exécute la procédure de sauvegarde

☞ La mémoire interne contient 128 timbres et un timbre rythmique. Huit ensembles de ces timbres (banque de timbres) peuvent être stockés sur disquette. Au démarrage du MV-30, tous les réglages de la banque de timbres 1 seront automatiquement chargés

[Delete Song]

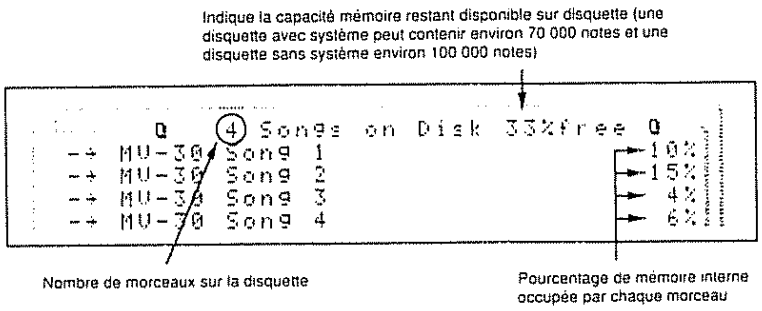


Cette procédure supprime individuellement des morceaux de la disquette.

Insérez la disquette dans le lecteur

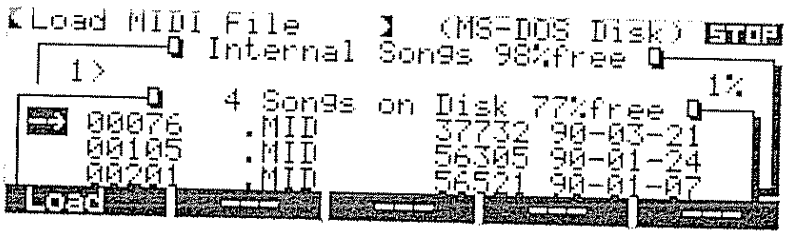
→ (le morceau à supprimer)

Si la disquette contient deux morceaux ou plus, utilisez la molette VALUE pour sélectionner le morceau à la ligne supérieure.



[F1] **Delete** Exécute la procédure de suppression.

[Load MIDI File]



Cette procédure charge les données de fichier au standard MIDI file. Pour ces fichiers à charger, les trois conditions suivantes doivent être respectées:

① Le fichier standard MIDI file doit être sur l'une des disquettes suivantes: (type 3.5" 2DD)

- Une disquette formatée sur un IBM PC
- Une disquette formatée sur un PC-9801
- Une disquette formatée sur un Atari
- Une disquette formatée sur le Macintosh au format IBM PC*
- Une disquette initialisée par le Roland MRM-500 à l'aide du «Mode 4 Initialize»

② Le fichier standard MIDI file doit avoir une extension de nom de fichier du type «MID»

③ Le fichier standard MIDI file doit être de format 0 ou 1

Les fichiers de format 0 seront chargés en piste 9

Les fichiers de format 1 seront chargés dans les pistes 9 à 16 du MV-30 (si nécessaire), et seules les pistes contenant des données seront chargées. Si le MV-30 manque de pistes, toutes les données supplémentaires seront fusionnées en piste 16

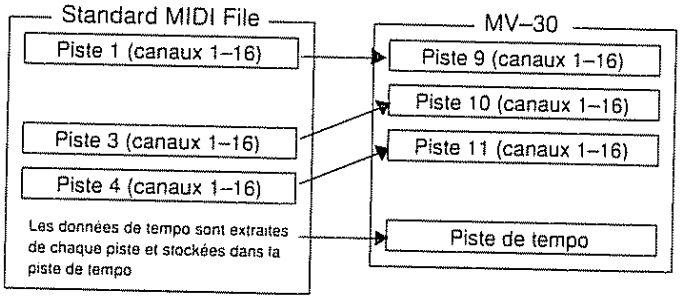
Dans tous les cas, les données de changement de tempo seront extraites des pistes et écrites dans la piste de tempo.

☞ Si vous utilisez un Macintosh IIx, IIcx, IIci, SE30, Portable ou IIfx, employez le logiciel "Apple File Exchange" (fourni avec le Macintosh) pour formater une disquette pour IBM-PC
Si vous utilisez un Macintosh SE, II ou Plus, employez un lecteur de disquettes tel que le "DaynaFile" afin de formater les disquettes pour IBM-PC

☞ Macintosh est une marque déposée d'Apple Corporation

☞ DaynaFile est une marque déposée de Dayna Communications Inc

Si le fichier MIDI file ne contient des données qu'en pistes 1, 3 et 4.



☞ Toutes les pistes seront des pistes de type standard.

Internal Songs

→

(Numéro de morceau destination de chargement) [1] – [20]

Détermine le morceau dans lequel les données seront chargées.

(Le morceau à charger)

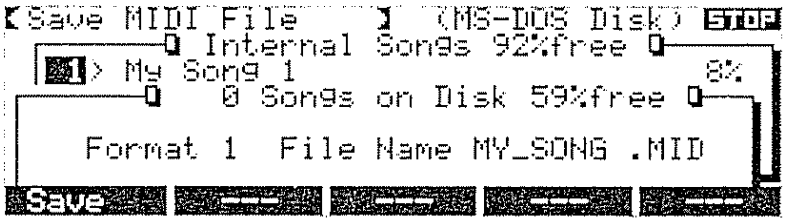
Le morceau à charger apparaîtra à la ligne supérieure de l'afficheur. Si la disquette contient deux morceaux ou plus, tournez la molette VALUE pour sélectionner le morceau voulu.

☞ Les numéros de morceaux non utilisés (sans données) seront affichés sous la forme "(not used)"

F1 Load

Chargez le fichier standard MIDI file.

[Save MIDi File]



Cette procédure sauvegarde les données de morceau du MV-30 sur disquette sous la forme d'un fichier standard MIDI file

Le fichier standard MIDI file peut être sauvegardé sur l'une des disquettes suivantes: (type 3,5" 2DD)

- Une disquette formatée sur un IBM PC
- Une disquette formatée sur un PC-9801
- Une disquette formatée sur un Atari
- Une disquette formatée sur le Macintosh au format IBM PC
- Une disquette initialisée par le Roland MRM-500 à l'aide du «Mode 4 Initialize»

☞ Si vous utilisez un Macintosh IIx. IIcx. IIci. SE\30. Portable ou IIfx. employez le logiciel "Apple File Exchange" (fourni avec le Macintosh) pour formater une disquette pour IBM-PC
Si vous utilisez un Macintosh SE. II ou Plus. employez un lecteur de diquettes tel que le "DaynaFile" afin de formater les disquettes pour IBM-PC

Si vous désirez sur le Macintosh un fichier sauvegardé de cette façon. utilisez un logiciel du type "ResEdit" pour changer le type du fichier en "MIDI"

Internal Songs

(numéro et nom du morceau à sauvegarder) [1] – [20]

Si la mémoire interne contient deux morceaux ou plus, tournez la molette VALUE pour sélectionner le morceau que vous désirez sauvegarder

Les données des pistes de source sonore interne seront sauvegardées en tant que données pour le canal de réception de chacune de ces pistes (voir 4–3) Si le canal de réception a été réglé sur «– –» (off), les données seront sauvegardées sur le canal 1

Format

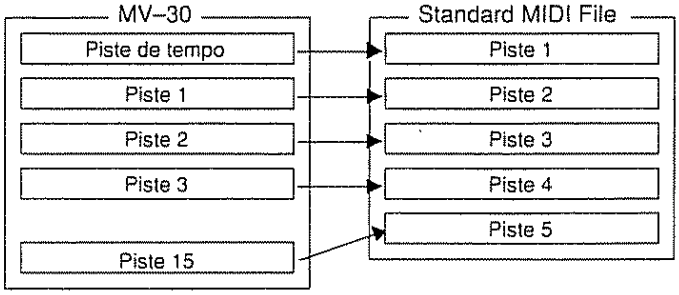
Sélectionnez le format standard MIDI file.

[Format 0] Dans ce format, les données sont toutes sur une seule piste contenant un ou plusieurs canaux MIDI. Quand ce format est choisi, les données des pistes 1–16 et de la piste de tempo sont toutes mélangées avant la sauvegarde.

[Format 1] Dans ce format, les données sont dans une ou plusieurs pistes qui contiennent chacune un ou plusieurs canaux MIDI. Si la piste de tempo contient des données, elles seront sauvegardées en piste 1. Ensuite, toutes les pistes du MV–30 contenant des données seront sauvées dans l'ordre

☞ Dans le cas de pistes à patterns. les données seront converties en données de jeu résultant de l'appel des patterns et seront sauvegardées sous cette forme

Si les pistes 1, 2, 3, 15 du MV–30 ainsi que la piste de tempo contiennent des données



File Name

Les 8 premiers caractères du nom de morceau seront automatiquement affichés comme nom de fichier. Vous pouvez modifier le nom de fichier dans l'afficheur. Une extension du type «MID» sera ajoutée au nom de fichier. L'extension ne peut être modifiée.

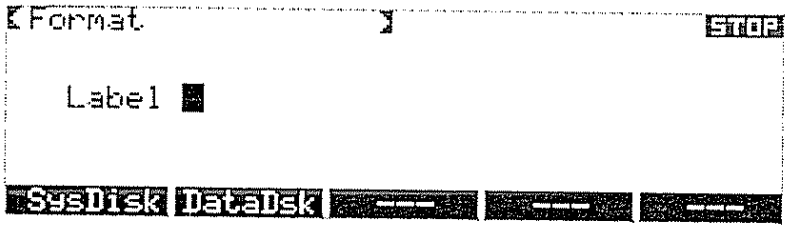
☞ Les espaces dans les noms de morceau seront convertis en traits de soulignement et les minuscules seront converties en majuscules.

[F1] Save

Sauvegarde les données de morceau sous forme de fichier standard MIDI file.

* **Si la quantité de données est trop importante, cela peut être impossible.**

[Format]



Des disquettes neuves ou déjà employées par d'autres appareils ne peuvent être utilisées telles quelles. Elles doivent d'abord être formatées pour utilisation avec le MV-30.

☞ Le MV-30 utilise des disquettes 3,5", double face double densité double piste (2 DD).

Label

(Nom de disquette)

Une disquette peut être dotée d'un nom allant jusqu'à 11 caractères. Il n'est pas possible de changer le nom de la disquette une fois qu'il a été assigné.

[F1] Sys Disk

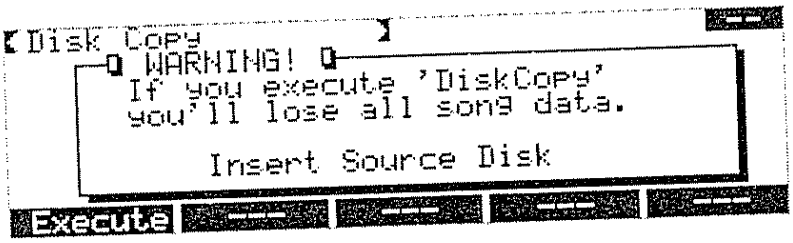
Une fois la disquette formatée, le programme système sera sauvegardé sur la disquette.
La disquette pourra contenir approximativement 70 000 notes de données de morceau.

☞ Les disquettes sur lesquelles le programme système a été sauvegardé peuvent servir au démarrage du MV-30.

[F2] Data Dsk

La disquette sera formatée mais le programme système ne sera pas sauvegardé sur la disquette.
La disquette pourra alors contenir approximativement 100 000 notes de données de morceau.

[Disk Copy]



Cette procédure copie une disquette de MV-30. Tenez prête la disquette source de la copie ainsi que la disquette destination de celle-ci et insérez la disquette source de la copie dans le lecteur.

*** Il n'est pas possible de copier des disquettes autres que celles de MV–30.**

☞ Quand vous exécutez cette procédure de copie de disquette, tous les morceaux de la mémoire interne sont effacés. Si la mémoire interne contient des données de morceau que vous désirez conserver, sauvegardez-les d'abord sur disquette.

F1 Execute Exécute la procédure de copie de disquette.

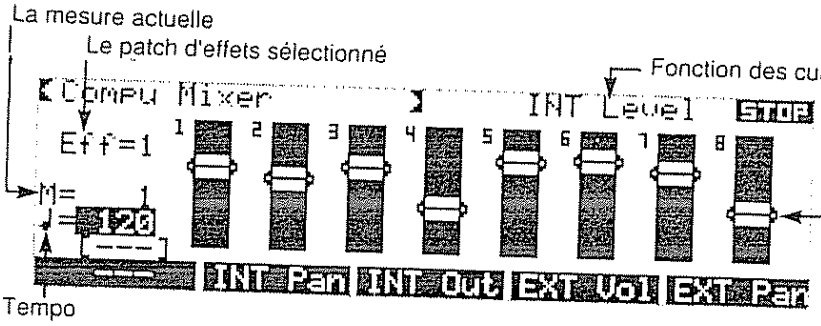
Lorsque l'afficheur indique «Insert Destination Disk», ôtez la disquette, insérez la disquette destination de la copie et pressez F1 Execute. Après un cours instant, l'afficheur indiquera «Insert Source Disk». Otez la disquette et insérez la disquette source de la copie

Il vous sera demandé de répéter ces manœuvres trois fois. Lorsque l'afficheur indique «Complete», la procédure de copie de disquette est terminée

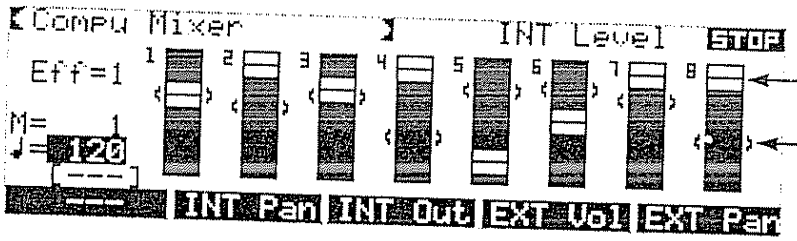
☞ N'insérez pas les disquettes dans le mauvais ordre

4. COMPU MIX (mixage fait par l'ordinateur)

[Compu Mixer]



Lorsque le mode de mixage (MIX MODE) est MANUAL ou COMPU et que les indicateurs de piste sont éteints



Quand le mode de mixage (MIX MODE) est COMPU et que les indicateurs de piste sont allumés

Dans la page [Compu Mixer] vous pouvez sélectionner la fonction des curseurs de mixage :

① **Les huit curseurs peuvent commander les paramètres suivants pour les pistes de source sonore interne :**

- **Niveau de sortie pour chaque piste**
- **Panoramique pour chaque piste**
- **Assignation de sortie pour chaque piste**

② **Les huit curseurs peuvent transmettre les données suivantes par la MIDI OUT :**

- **Volume MIDI pour chaque canal**
- **Panoramique MIDI pour chaque canal**

De plus, vous pouvez tenir enfoncé [SHIFT] et presser [F1]-[F5] pour sélectionner des patches d'effet

Ces procédures de commande peuvent également être enregistrées en cours de morceau Ces données seront enregistrées sur la piste de mixage (voir page 4-22).

Comme avec les autres pistes, vous pouvez utiliser le microscope pour visualiser et éditer le contenu de la piste de mixage (voir page 4-54)

☞ Quand vous pressez [MANUAL] depuis une page autre que [Compu Mixer], les huit curseurs commandent automatiquement le volume de la source sonore interne (les pistes 1–8).

☞ Si vous désirez commander les curseurs manuellement, pressez [MANUAL] (l'indicateur s'allumera). Si vous désirez faire reproduire les mouvements de curseur que vous avez enregistrés, pressez [COMPU] (l'indicateur s'allumera) puis pressez les touches de piste (leurs indicateurs s'allumeront) (voir page 6-8).

Sélection de la fonction des curseurs

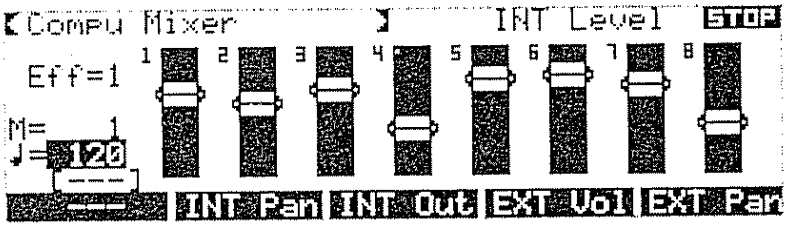
Utilisez [F1] - [F5] pour sélectionner la fonction des curseurs

(Il n'est pas possible de faire cela pendant l'enregistrement)

[F1] INT Lvl

(Réglage du niveau de sortie des pistes internes)

Les curseurs régleront le niveau de sortie de chaque piste



C'est la même chose que d'éditer le niveau de chaque piste depuis la page [Play] (voir page 4-2).

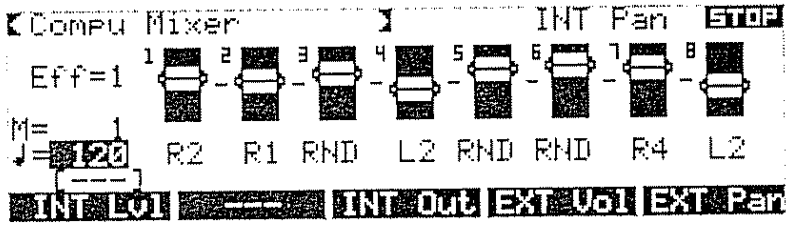
☞ Si des données de volume MIDI (changement de commande n°7) ont été enregistrées dans la piste dont vous commandez le volume, le volume changera en réponse aux deux flux de données. Si les deux flux de données donnent des ordres simultanés, le curseur aura priorité (les données de volume MIDI ne déplaceront pas le curseur sur l'afficheur)

[F2] INT Pan

(Réglage de la position panoramique des pistes internes)

[L7] (gauche) - [><] (centre) - [R7] (droite)

Les curseurs régleront le niveau de sortie de chaque piste



C'est la même chose que d'éditer le panoramique de chaque piste dans la page [Play] (voir page 4-2)

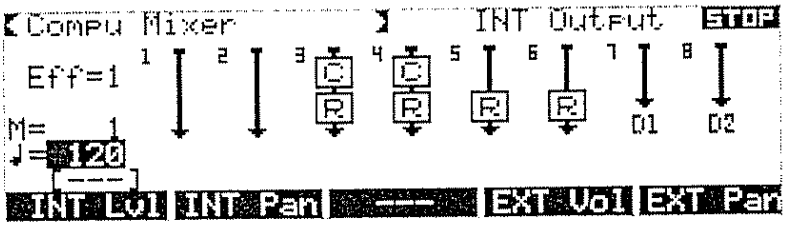
(«Random» ou panoramique aléatoire ne peut être sélectionné)

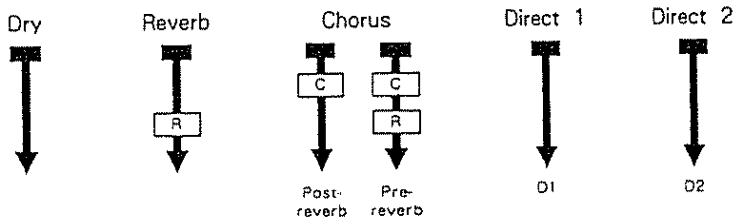
☞ Si des données de panoramique MIDI (changement de commande n° 10) ont été enregistrées sur la piste dont vous commandez le panoramique, la position stéréo changera en réponse aux deux flux de données. Si les deux flux de données envoient des ordres simultanés, le curseur aura priorité (les données de panoramique MIDI ne déplaceront pas le curseur sur l'afficheur)

[F3] INT Out

(Changement d'assignation de sortie des pistes internes)

Les curseurs changeront l'assignation de sortie de chaque piste.



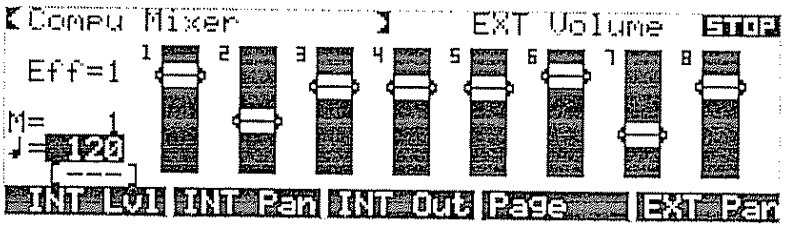


C'est la même chose que d'éditer la sortie (Out) de chaque piste en page [Play] (voir page 4-2)

F4 EXT Vol

(Envoi des données de volume MIDI pour chaque canal)

Les curseurs transmettront le volume MIDI (changement de commande n°7) pour chaque canal



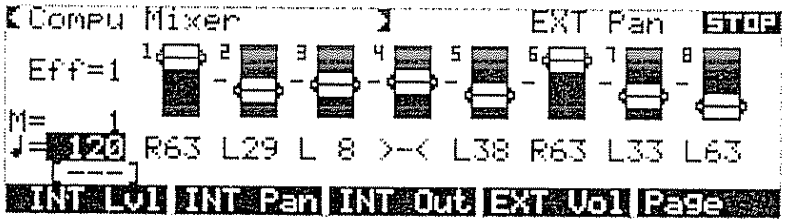
☞ Les données de volume MIDI dans les pistes pour source sonore externe n'apparaissent pas sous forme de mouvement de curseur.

Chaque fois que vous pressez le commutateur F4 Page, l'afficheur alternera entre les canaux MIDI 1–8 et les canaux MIDI 9–16.

F5 EXT Pan

(Envoi des données de panoramique MIDI pour chaque canal) [L63] – [R64]

Les curseurs transmettront les données de panoramique MIDI (changement de commande n° 10) pour chaque canal



☞ Les données de panoramique MIDI pour les pistes de source sonore externe n'apparaissent pas sous forme de mouvement de curseur.

Chaque fois que vous pressez le commutateur F5 Page, l'afficheur alterne entre les canaux MIDI 1 - 8 et les canaux MIDI 9 - 16.

M =

Mesure [1] – [9999]

Cet affichage donne la mesure actuelle. Un symbole «+» est affiché pour indiquer une position au cœur de la mesure.

♩ =

(Tempo standard) **Song** [10] – [250]

Si le tempo a été modifié par des données de changement de tempo, le tempo réel résultant sera affiché entre crochets ("[ ]").

☞ Vous pouvez également régler le tempo standard en tenant enfoncé TEMPO et en tournant la molette VALUE.

SHIFT + F1 **Effet1 –** SHIFT + F5 **Effet 5**

Sélectionne les patches d'effets 1 - 5 (voir page 3-4).

■ Enregistrer les mouvements de curseur

Enregistrez les données de mixage (Compu-Mixer) durant la reproduction d'un morceau. Pressez REC après avoir choisi une fonction pour le curseur. Ensuite, pressez la touche correspondant à la piste ou au canal que vous désirez enregistrer, de façon à faire s'allumer sa diode en rouge.

Pour commencer l'enregistrement, pressez ▶/■.

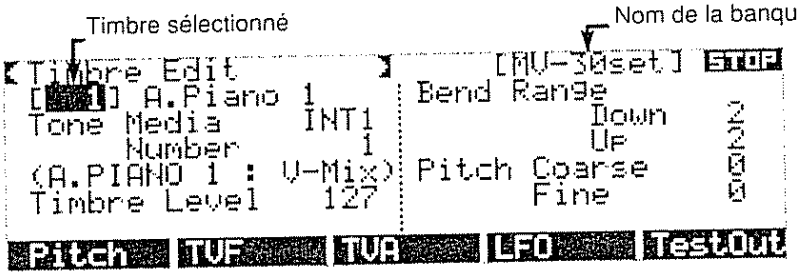
Pour stopper l'enregistrement, pressez ▶/■ à nouveau.

* Le mode de mixage (COMPU/MANUAL) est également mémorisé pour chaque morceau **Song**

Le statut donné par la diode de piste (active/muette) pour chaque piste/canal et chaque fonction des curseurs est stocké par morceau **Song**

5. EDITION DE TIMBRE

[Timbre Edit] .....



La mémoire interne contient 128 timbres et un timbre rythmique. Vous pouvez éditer ces données dans cette page.

☞ Les paramètres que vous éditez dans cette page seront tous sauvegardés sur disquette sous forme de paramètres de timbre.

[ ]
Timbre name

(Sélection de timbre et modification de nom) Timb

[1] – [128], [RHY]

Sélectionne le timbre que vous désirez éditer. Vous pouvez également assigner un nom de 12 caractères à ce timbre.

☞ Vous pouvez presser la touche de piste pour sélectionner le timbre joué par la piste (voir page 6-8)

■ Edition d'un timbre 1 - 128

Tone media

(Banque de tones) Timb

Un tone est le composant de base d'un timbre; c'est l'ingrédient fondamental du son. Il y a 220 timbres en mémoire interne et vous pouvez sélectionner celui que vous désirez. Les 220 tones sont divisés en 3 groupes (liste des tones internes, voir page 6-19)

En plus des tones de la mémoire interne, vous pouvez également utiliser les tones de cartes PCM conçues pour le MV-30 et le D-70. Vous pouvez également utiliser les cartes conçues pour les instruments de la série U

INT1	mémoire interne	sons instrumentaux
INT2	mémoire interne	onde de synthétiseur
INT3	mémoire interne	sonorités rythmiques
U-01–	cartes PCM pour la série U	SN-U110-01–
U-30–	cartes PCM pour le MV-30	SN-MV30-02
U-31–	cartes PCM pour le MV-30	SN-MV30-01
D-01–32	cartes PCM pour le D-70	SN-SPLA-01–32

☞ Certains des tones de la série SN-U-110 sont identiques aux tones internes du MV-30.

Number

(Numéro de tone, nom: type) Timb [1] –

Détermine quel tone, dans quelle banque (tone media), sera utilisé

Le type de tone indique comment les données PCM (forme d'onde) sont utilisées. Il n'est pas possible de changer le type de tone.

Type de tone	Nombre de voix	
Single	1	Un tone consistant en une onde PCM
V-SW	1	Un tone consistant en deux ondes PCM, le son passant de l'une à l'autre en fonction de la dynamique
Dual	2	Un tone constitué de deux formes d'ondes PCM différentes
Detune	2	Un tone constitué de deux formes d'ondes PCM désaccordées
V-Mix	2	Un tone consistant en deux formes d'ondes PCM qui se mélangent en fonction de la dynamique

☞ Quand vous utilisez une carte PCM (série SN-SPLA) pour le D-70, vous pouvez utiliser chaque tone comme un des deux types Single ou Detune. Un [s] affiché avant le numéro de tone indique un tone de type single et un [d] indique un tone de type Detune ou désaccordé.

Timbre Level (Niveau du timbre) Timb [0] – [127]

Règle le niveau de volume du timbre

Bend Range (Action du pitch bender)

Détermine la plage maximale de variations de hauteur qui se produira suite à la réception de messages de pitch bend (voir page 6-15). Vous pouvez faire des réglages indépendants pour les variations vers le haut et les variations vers le bas (par paliers chromatiques)

Down (Variation vers le bas) Timb [0] – [36]

Détermine le changement de hauteur créé à réception de la valeur minimale de pitch bend (quand le levier bender est totalement incliné sur la gauche)

Up (Variation vers le haut) Timb [0] – [12]

Détermine le changement de hauteur créé à réception de la valeur maximale de pitch bend (quand le levier bender est totalement incliné sur la droite).

Pitch Coarse (Réglage grossier de hauteur) Timb [-24] – [24]

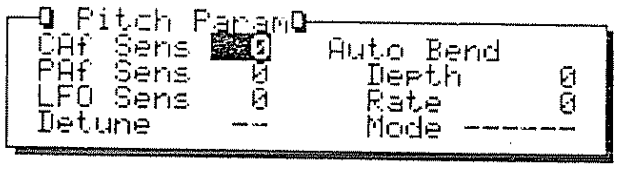
Règle la hauteur du timbre par unités chromatiques.

Certaines valeurs du paramètre pitch coarse peuvent entraîner une sortie de la tessiture possible pour le tone, auquel cas il n'y aurait pas de son.

Fine (Réglage fin de hauteur) Timb [-50] – [50]

Règle la hauteur du timbre par unité d'un centième (50/100 = 1/4 de ton)

F1 Pitch La fenêtre Pitch Param s'ouvrira.



Ici, vous pouvez faire des réglages relatifs au changement de hauteur

CAf Sens (Sensib. de la hauteur à l'aftert. par canal) Timb [-24]–[12]

Quand ce paramètre est réglé sur une valeur autre que zéro, les messages d'aftertouch par canal (voir page 6-15) modifieront la hauteur. La valeur choisie ici correspondant au changement de hauteur (en unités chromatiques) qui se produira quand la valeur maximale d'aftertouch par canal (127) sera reçue.

☞ **En utilisant ce paramètre ...**
Vous pouvez changer la hauteur en pressant plus fort sur les touches du clavier (votre clavier MIDI doit être capable de transmettre des messages d'aftertouch par canal).

PAf Sens (Sensib. de la hauteur à l'aftert. polyph.) Timb [-24] – [12]

Quand ce paramètre est réglé sur une valeur autre que zéro, les messages d'aftertouch polyphonique reçus (voir page 6-15) modifieront la hauteur. La valeur choisie ici correspond au changement de hauteur (en demi-ton) qui se produira à la réception de la valeur maximale (127) d'aftertouch polyphonique

LFO Sens (Sensibilité de la hauteur au LFO) Timb [-24] – [15]

Quand ce paramètre est réglé sur une valeur autre que zéro, le LFO modifiera la hauteur, créant un effet vibrato. L'intensité de l'action du LFO peut être réglé dans une plage de 15 demi-tons

☞ Vous devez également faire les réglages de LFO appropriés (voir page 4–32).

Detune

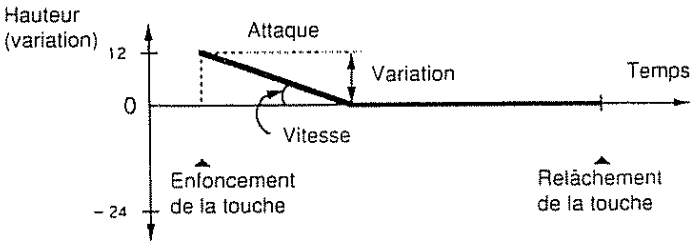
(Intensité de désaccord) Timb [0] – [15]

Pour les tones de type désaccordés, ce paramètre détermine l'intensité des désaccords dans une plage de 15 unités

Auto Bend

(Variation de hauteur automatique)

Quand le paramètre est réglé sur une valeur autre que zéro, la hauteur de la note ne sera que progressivement atteinte, partant d'une valeur plus élevée ou plus basse



☞ **En utilisant ce paramètre ...**
Vous pouvez simuler des variations de hauteur naturelle qui se produisent lors de l'attaque de cuivres par exemple.

Depth

(Intensité d'auto bend) Timb [-24] – [12]

Détermine l'éloignement de la hauteur initiale par rapport à la hauteur finale (en demi-tons)

Rate

(Vitesse d'auto bend) Timb [0] – [15]

Règle la vitesse à laquelle la hauteur retournera à sa valeur originale (variable dans une plage de 15 unités) Des valeurs plus élevées donnent un changement plus rapide

Mode

(Mode d'auto bend) Timb

Quand un tone de type désaccordé (Detune) est utilisé,

[Single] Seul un des deux sons verra sa hauteur changer

[Double] Les deux sons verront leur hauteur changer simultanément.

F2 TVF

La fenêtre TVF, TVF ENV Control ou TVF ENV Set s'ouvrira.

Dans ces trois fenêtres, vous pouvez faire des réglages de TVF (Time Variant Filter ou filtre variant dans le temps).

F1 Cutoff

La fenêtre TVF s'ouvrira.



Ici vous pouvez faire les réglages de base du TVF

Mode

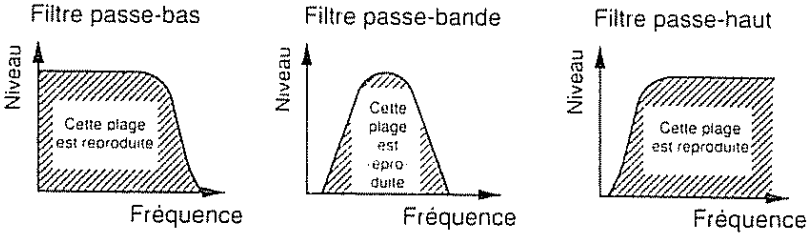
(Mode de filtrage du TVF) Timb

[Thru] (hors service) Le filtre n'est pas utilisé

[LPF] (filtre passe bas) Seules les fréquences inférieures à la fréquence de coupure passeront

[BPF] (filtre passe bande) Seules les fréquences de la bande de fréquence choisie passeront

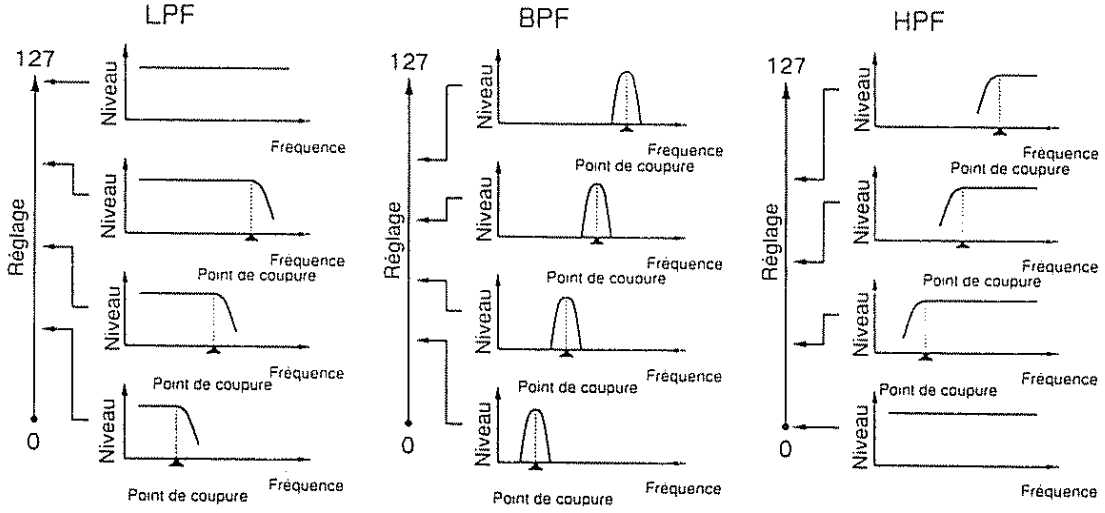
[HPF] (filtre passe haut) Seules les hautes fréquences passeront



Cutoff

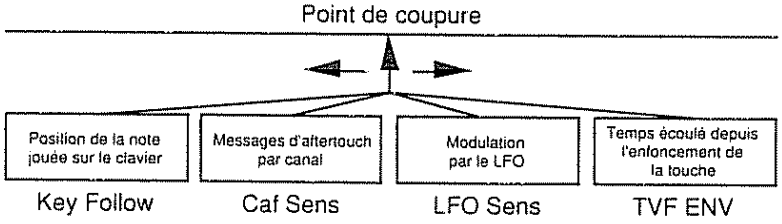
(Point de coupure) Timb [0] – [127]

Détermine le point de coupure du filtre



* **Quand le mode de filtrage du TVF est réglé sur LPF, des valeurs basses de ce paramètre couperont un grand nombre de hautes fréquences et le son deviendra de plus en plus proche de celui d'une onde sinusoïdale. Si ce paramètre est réglé trop bas, il peut même ne plus y avoir de son.**

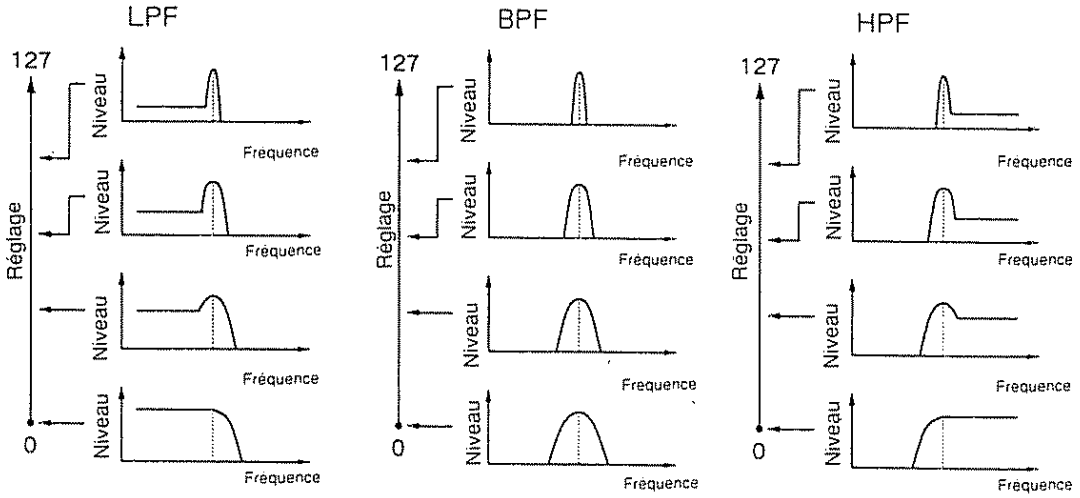
Le point de coupure que vous choisissez ici est la valeur de base qui sera ensuite modulée par les paramètres suivants :



Resonance

(Résonance) Timb [0] – [127]

Lorsque cette valeur est augmentée, les fréquences proches de la fréquence de coupure seront accentuées

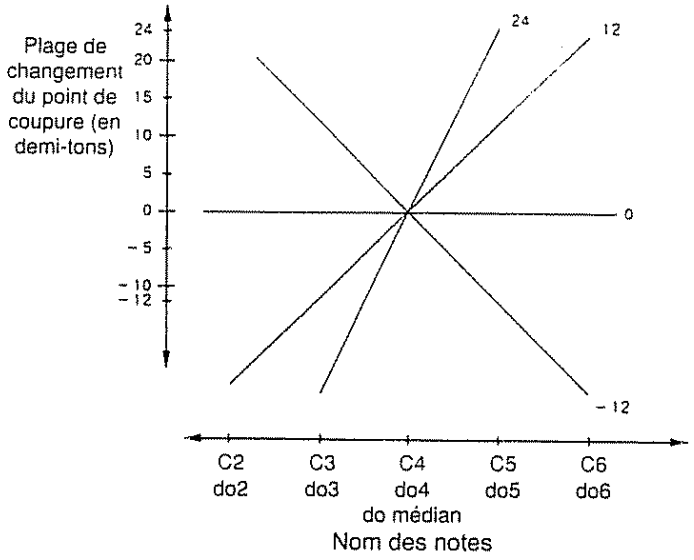


Key Follow

(Suivi du clavier par le point de coupure) Timb [-12] – [24]

Ce paramètre permet que le point de coupure se fixe en fonction de la position de jeu sur le clavier (numéro de touche)

La valeur indique combien le point de coupure changera (en demi-ton) lorsque l'on se déplacera d'une octave sur le clavier



☞ **Ce paramètre vous permet de...** régler le point de coupure en fonction de la position sur le clavier. Lorsque qu'il est réglé sur une valeur de 12, les composantes harmoniques seront coupées de la même façon pour toutes les touches et toutes les touches auront la même sonorité.

☞ Lorsque vous jouez C4 (do4) le point de coupure sera toujours celui déterminé pour ce paramètre.

CAf Sens

(Sens. du point de coupure à l'aftertouch par canal) Timb [-15] – [15]

Quand ce paramètre est réglé sur une valeur autre que zéro, les messages d'aftertouch par canal reçu (voir page 6-15) affecteront le point de coupure.

Valeurs positives (+) Quand un message d'aftertouch par canal de valeur minimale (0) arrive, le point de coupure sera exactement celui déterminé par le paramètre Cutoff. Des valeurs plus élevées (proches de 15) pour ce paramètre CAf Sens permettront que la valeur maximale (127) d'aftertouch par canal entraine un point de coupure plus élevé.

☞ **Ce paramètre vous permet de...** rendre le son plus brillant ou plus sourd (si le mode de filtrage est LPF) en pressant plus fort les touches du clavier après le jeu des notes (votre clavier MIDI doit être capable de transmettre l'aftertouch par canal).

Valeur de 0 Le point de coupure sera comme déterminé par le paramètre Cutoff quelles que soient les valeurs reçues sous forme de message d'aftertouch.

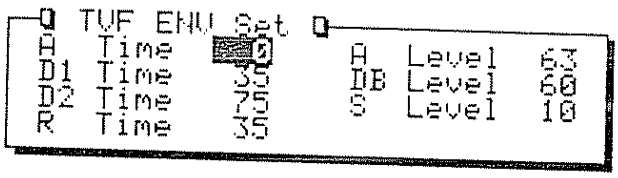
Valeurs négatives (-) Quand un message d'aftertouch par canal de valeur minimale (0) arrive, le point de coupure est celui déterminé par le paramètre Cutoff. Des valeurs négatives plus importantes (proches de –15) font que l'aftertouch par canal de valeur maximale (127) abaisse le point de coupure

LFO Sens (Sensibilité du point de coupure au LFO) [0] – [15]

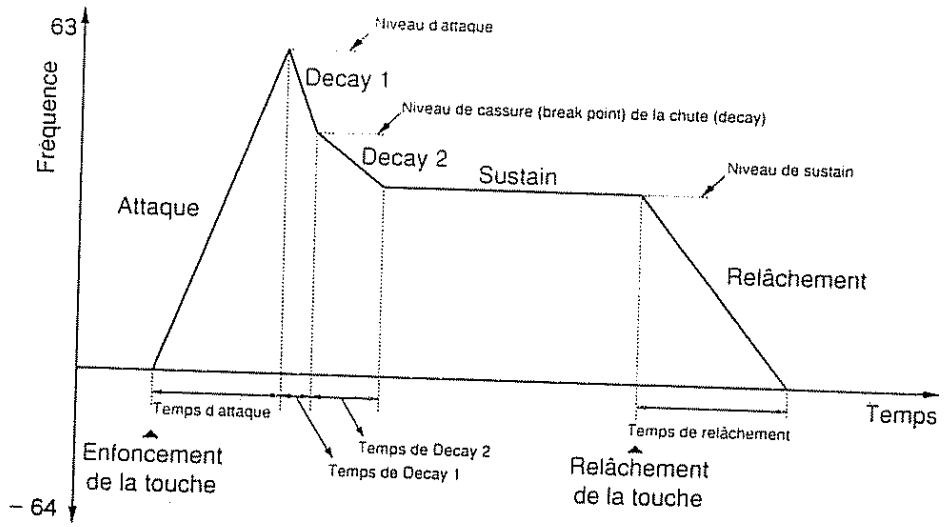
☞ Vous devez faire les réglages de LFO appropriés

Si ce paramètre est sur une valeur autre que 0, vous pouvez faire périodiquement changer le point de coupure par le LFO. Il vous permet de fixer (parmi 15 valeurs) l'intensité d'action du LFO sur le point de coupure

F3 ENV Set La fenêtre TVF ENV Set s'ouvrira



Ici vous pouvez faire les réglages pour l'enveloppe de TVF (TVF ENV). Ces réglages déterminent comment le point de coupure changera au cours du temps une fois que vous aurez pressé une touche



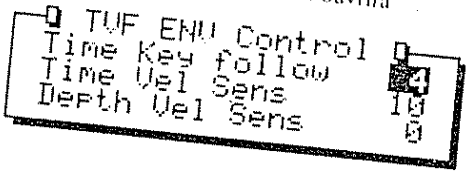
A Time (Temps d'attaque) Timb [0] – [127]
A Level (Niveau d'attaque) Timb [-64] – [63]
D1 Time (Temps de chute ou decay 1) Timb [0] – [127]
DB Level (Niveau du point de cassure de chute) Timb [-64] – [63]
D2 Time (Temps de chute ou decay 2) Timb [0] – [127]
S Level (Niveau de maintien ou sustain) Timb [-64] – [63]
R Time (Temps de relâchement) Timb [0] – [127]

* Pour des valeurs de niveau de 0, le point de coupure sera identique à la valeur déterminée par le paramètre Cutoff

F2

ENV CTR

La fenêtre TVF ENV Control s'ouvrira



Ici, vous pouvez déterminer comment l'enveloppe de TVF sera commandée

* **Pour régler l'enveloppe de TVF, pressez « ENV Set ».**

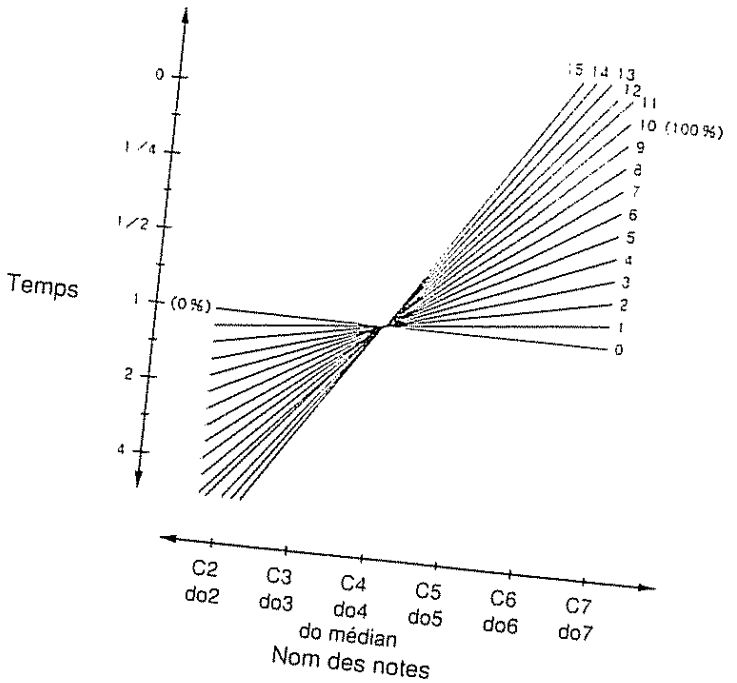
Time Key Follow

(rôle de la hauteur de note sur le temps de déroulement de l'enveloppe)

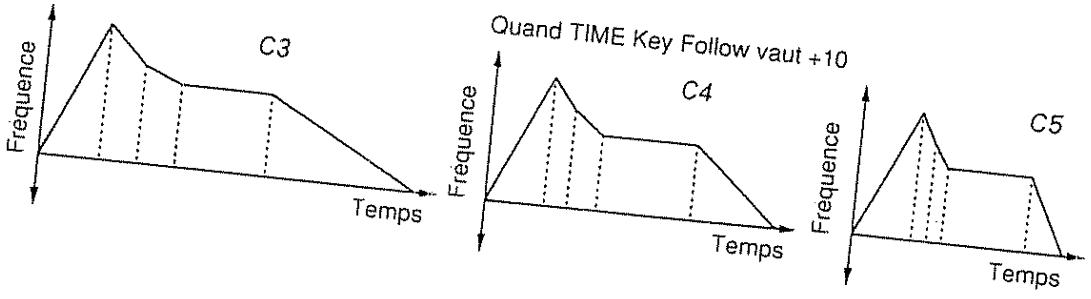
[0] – [15]

Ceci vous permet de régler la durée des segments Decay 1, Decay 2 et Release de l'enveloppe (voir page 4-28) en fonction de la position sur le clavier (du numéro de note).

Des réglages élevés de ce paramètre rendront les durées des segments d'enveloppe plus courtes lorsque vous jouerez des notes plus aiguës au clavier



☞ Lorsque vous jouez C4 (do4) l'enveloppe sera toujours exactement celle déterminée par les réglages d'enveloppe de TVF.



Time Vel Sens

(Sensibilité de la durée des segments d'enveloppe à la dynamique) Timb [0] – [15]

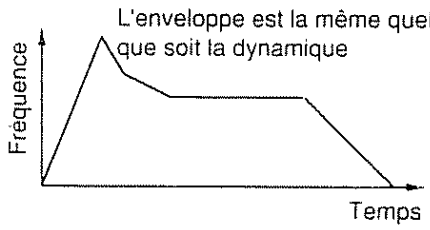
Si ce paramètre est sur une valeur autre que 0, les données de dynamique (référez-vous au chapitre 5 : «Glossaire») de chaque note reçue affecteront les durées des segments Attack et Decay 1 de l'enveloppe (voir page 4-28)

Valeurs de [1]-[15] Pour les notes de dynamique moyenne (64), l'enveloppe sera telle que spécifiée par les paramètres d'enveloppe de TVF. Pour celles de dynamique plus élevée, les durées des segments d'enveloppe seront raccourcis et pour celles de dynamique basse, les durées de segments d'enveloppe seront allongées. Des valeurs plus élevées (proches de 15) de ce paramètre raccourciront les durées d'enveloppe pour les notes ayant une dynamique maximale (127).

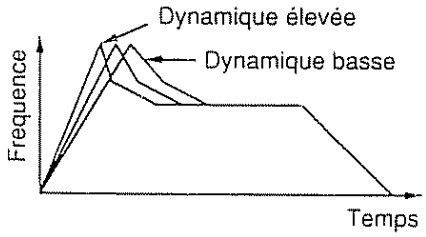
Valeurs de [0] Quelle que soit la dynamique, l'enveloppe sera comme déterminée par les paramètres d'enveloppe de TVF.

☞ Ce paramètre vous permet de... faire s'ouvrir le filtre plus vite pour les notes fortes, donnant une attaque plus franche, l'ouverture étant plus lente pour les notes faibles et l'attaque donc plus douce (quand le mode de filtrage est LPF).

Quand Time Vel Sens vaut 0



Quand Time Vel vaut 15



Depth Vel Sens

(sensibilité de l'intensité d'enveloppe à la dynamique) Timb [0]-[15]

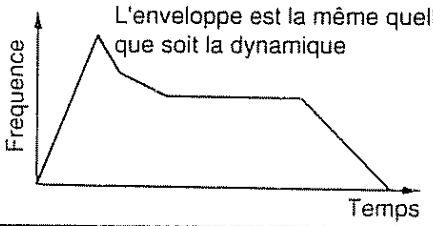
Quand ce paramètre est réglé sur une valeur autre que 0, les données de dynamique (référez-vous au chapitre 5 «Glossaire») de chaque note reçue affecteront l'intensité de l'enveloppe.

Valeurs de [1]-[15] Pour les notes ayant une dynamique maximale (127), l'enveloppe sera exactement comme déterminée par les paramètres d'enveloppe de TVF. Pour les notes ayant une dynamique plus faible, l'intensité de l'enveloppe sera atténuée. Des valeurs plus élevées (proches de 15) pour ce paramètre feront diminuer l'intensité de l'enveloppe pour les notes ayant une dynamique minimale (1).

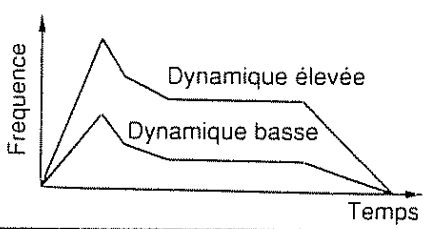
Valeur de [0] Quelle que soit la dynamique de la note, l'enveloppe sera exactement telle que déterminée par les paramètres d'enveloppe de TVF.

☞ Ce paramètre vous permet de.... faire monter le point de coupure pour les notes fortes, donnant un son plus brillant, le point de coupure s'abaissant pour les notes faibles, donnant un son plus doux (quand le mode de filtrage est LPF).

Quand Depth Vel Sens vaut 0

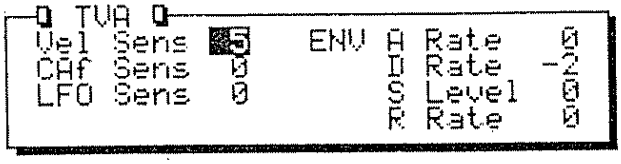


Quand Depth Vel Sens vaut 15



F3 TVA

La fenêtre TVA s'ouvrira.



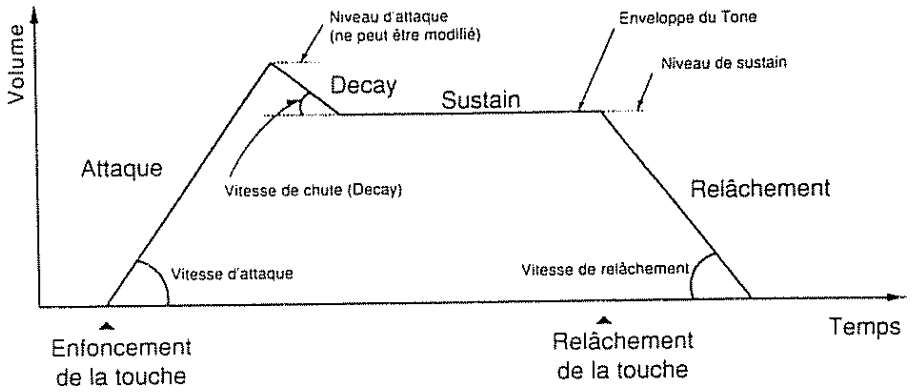
Ici, vous pouvez faire les réglages relatifs au TVA (Time Variant Amplifier ou amplificateur variant dans le temps).

ENV

(Enveloppe de TVA)

Les tones ont leur enveloppe de volume pré-programmée (on ne peut pas voir ou éditer ces données). Les paramètres d'enveloppe de TVA suivants sont des réglages relatifs par rapport à cette enveloppe pré-déterminée (excepté pour le niveau d'attaque qui ne peut être modifié).

☞ Les paramètres de vitesse (rate) sont en fait à traiter inversement des paramètres de temps. Plus hautes sont les valeurs, plus rapide est le changement.



A Rate (Vitesse d'attaque) Timb [-7] – [7]

D Rate (Vitesse de decay ou chute) Timb [-7] – [7]

S Level (Niveau de maintien ou sustain) Timb [-7] – [7]

R Rate (Vitesse de release ou relâchement) Timb [-7] – [7]

*** Quand toutes les valeurs sont à 0, le volume du tone change selon les paramètres d'enveloppe de volume originaux qui lui sont propres.**

Vel Sens (Sensibilité à la dynamique de l'intensité d'enveloppe de TVA) Timb [-7] – [7]

☞ **Ce paramètre vous permet de...** rendre plus fortes des notes jouées plus violemment et plus douces des notes jouées plus délicatement (avec du moins des valeurs positives).

Si ce paramètre est sur une valeur autre que 0, la dynamique (chapitre 5 «Glossaire») des notes reçues affecte l'intensité de l'enveloppe de TVA.

Valeurs positives (+) Pour les notes de dynamique maximale (127), l'enveloppe sera comme déterminée par les paramètres d'enveloppe de TVA. Pour celles à dynamique basse, l'intensité de l'enveloppe de TVA diminue. Des valeurs élevées (proches de 7) de ce paramètre abaissent le volume des notes de dynamique minimale (1).

Valeur de 0 Quelle que soit la dynamique, l'enveloppe est comme déterminée par les paramètres d'enveloppe de TVA.

Valeurs négatives (-) Pour les notes de dynamique minimale (1), l'enveloppe est comme déterminée par les paramètres d'enveloppe de TVA. Pour les notes de dynamique plus élevée, l'intensité de l'enveloppe de TVA diminue.

CAf Sens

(Sensibilité du volume à l'aftertouch/canal) Timb [-7] – [7]

Quand ce paramètre est réglé sur une valeur autre que 0, les messages d'aftertouch par canal reçu (voir page 6-15) affecteront le volume.

Valeurs positives (+)	Quand la valeur d'aftertouch par canal augmente, le volume augmente. Des valeurs plus élevées (proches de 7) pour ce paramètre CAf Sens donneront un volume plus faible quand les données d'aftertouch reçues seront proches de la valeur minimale (0). Notez que dans ce cas, il n'y aura pas de son.
Valeur de 0	Le volume sera le même quelles que soient les valeurs de données reçues sous forme de messages d'aftertouch par canal.
Valeurs négatives (-)	Lorsque les valeurs d'aftertouch par canal augmentent, le volume diminue.

☞ **Ce paramètre vous permet de...** rendre le son plus fort ou plus faible en pressant les touches du clavier après les avoir enfoncées (votre clavier MIDI doit pouvoir transmettre l'aftertouch par canal).

LFO Sens

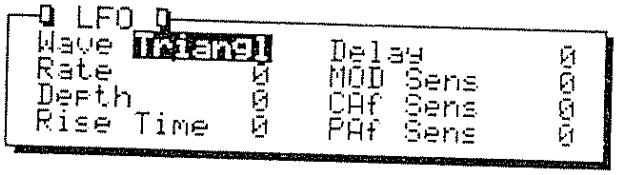
(Sensibilité du TVA au LFO) Timb [0] – [15]

Quand ce paramètre est réglé sur une valeur autre que 0, vous pouvez permettre au LFO de changer périodiquement le volume (effet tremolo). Ce paramètre vous permet de déterminer (dans une plage de 15 paliers) avec quelle intensité le LFO affectera le volume.

☞ Vous devez faire les réglages de LFO appropriés (voir page 4–32).

F4 LFO

La fenêtre LFO s'ouvrira.

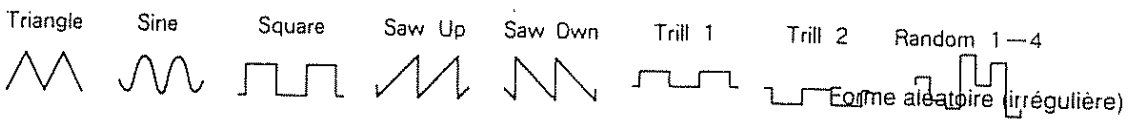


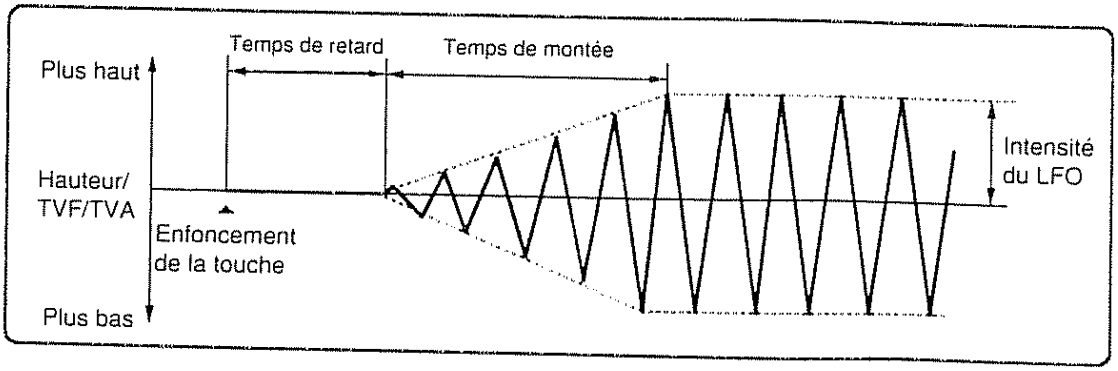
Ici vous pouvez faire les réglages de LFO. Le LFO peut être utilisé pour moduler la hauteur (pour créer un vibrato), le point de coupure (pour faire moduler le timbre) ou le volume (pour créer un tremolo). L'effet du LFO est déterminé par les différents réglages de sensibilité au LFO (voir page 4-24, page 4-28, page 4-32).

Wave

(Forme d'onde) Timb

Détermine la forme d'onde du LFO.

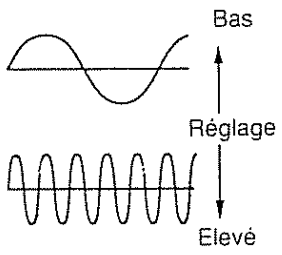




Rate

(Vitesse du LFO) Timb [0] – [63]

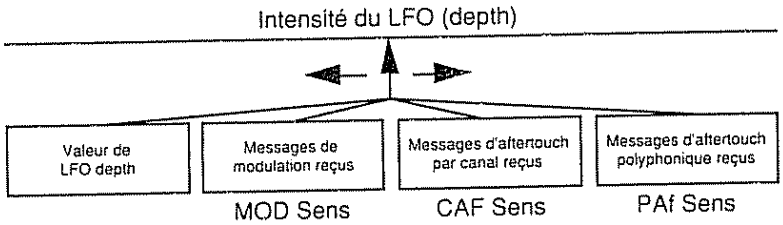
Fixe la vitesse du LFO. Une valeur élevée donne une modulation rapide.



Depth

(Intensité du LFO) [0] – [15]

Fixe l'amplitude du LFO parmi 15 paliers. Pour une valeur 0, il n'y a pas de variation du son. Si vous montez cette valeur, le LFO est plus conséquent. De plus, les paramètres suivants affectent également l'intensité du LFO :



L'intensité du LFO = LFO Depth
+(MOD Sens x valeur des messages de modulation)
+(CAf Sens x valeur des messages d'aftertouch par canal)
+(PAf Sens x valeur des messages d'aftertouch polyphonique)

☞ Si le paramètre LFO Depth a été réglé à la valeur maximale (15), la réception d'autres messages sera sans effet. Pour rendre ces messages actifs, vous devrez diminuer la valeur du paramètre LFO Depth.

Rise Time

(Temps de montée) Timb [0] – [15]

Détermine le temps nécessaire au LFO à partir du moment où il prend effet pour atteindre son intensité maximale déterminée par le paramètre Depth. Des valeur élevées donnent un temps de montée plus long.

Delay

(Temps de retard) Timb [0] – [15]

Fixe le temps entre l'instant où la touche est pressée et celui où le LFO prend effet. Des valeurs plus élevées donnent un temps de retard plus long.

MOD Sens

(Sensibilité de l'intensité du LFO à la modulation) Timb [0] – [15]

Lorsque ce paramètre est à une valeur autre que 0, les messages MIDI de modulation reçus affecteront l'intensité du LFO.

Valeurs de 1 - 15 Si la valeur d'un message de modulation est minimale (0), l'intensité du LFO sera comme déterminée par le paramètre LFO Depth. Si la valeur d'un message de modulation augmente, l'intensité du LFO augmente. Des valeurs élevées de ce paramètre entraînent que la réception de messages de modulation de valeur maximale (127) accroissent grandement l'intensité du LFO.

Valeur de 0 Quels que soient les messages de modulation reçus, l'intensité du LFO sera celle déterminée par le paramètre LFO Depth.

CAf Sens

(Sens. de l'intensité de LFO à l'aftert /canal) Timb [0] – [15]

Quand ce paramètre est réglé sur une autre valeur que zéro, les messages d'aftertouch par canal reçus affecteront l'intensité du LFO.

Valeurs de 1–15 Si un message d'aftertouch par canal de valeur minimale (0) est reçu, l'intensité du LFO sera comme déterminée par le paramètre LFO Depth. Si la valeur des messages d'aftertouch est plus élevée, l'intensité du LFO augmente. Des valeurs élevées de ce paramètre donnent aux messages de modulation à forte valeur une action plus grande sur l'augmentation d'intensité du LFO.

Valeur 0 Quels que soient les messages d'aftertouch par canal reçus, l'intensité du LFO sera comme déterminée par le paramètre LFO Depth.

PAf Sens

(Sens. de l'intensité de LFO à l'aftert. polyph.) Timb [0] – [15]

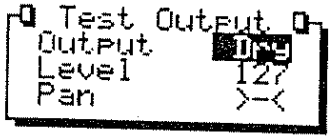
Quand ce paramètre est réglé sur une autre valeur que zéro, les messages d'aftertouch polyphonique reçus affecteront l'intensité du LFO.

Valeurs de 1–15 Si un message d'aftertouch polyphonique de valeur minimale (0) est reçu, le LFO aura l'intensité déterminée par le paramètre LFO Depth. Si la valeur des messages d'aftertouch est plus élevée, l'intensité du LFO augmente. Des valeurs élevées de ce paramètre donnent aux messages à forte modulation une action plus grande sur l'augmentation d'intensité du LFO.

Valeur 0 Quels que soient les messages d'aftertouch polyphonique reçus, l'intensité du LFO sera comme déterminée par le paramètre LFO Depth.

[F5] Test Out

La fenêtre Test Output s'ouvrira.

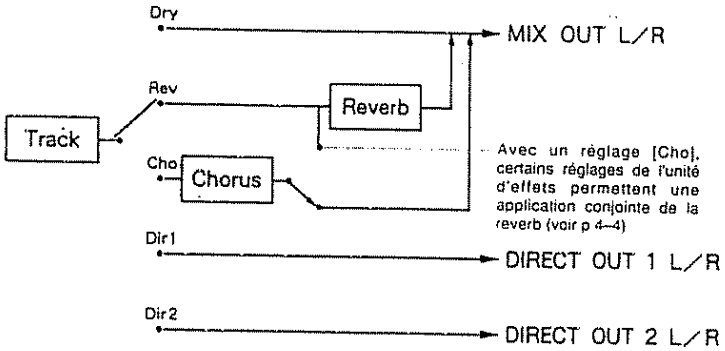


Ces réglages vous permettent de changer temporairement la sortie du timbre que vous éditez.

Output

(assignation de sortie) [Dry], [Rev], [Cho], [Dir1], [Dir2]

Détermine la sortie



Level

(niveau de sortie) [0] – [127]

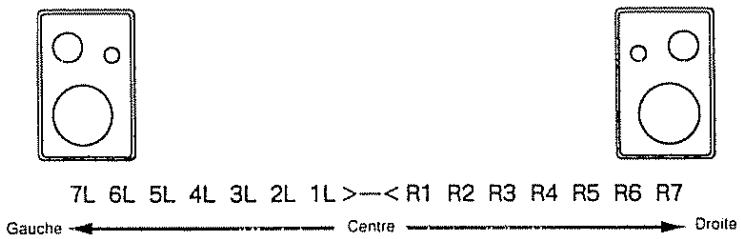
Détermine le niveau de volume.

☞ Les paramètres que vous réglez dans cette fenêtre sont temporaires et ne déterminent pas la destination de sortie permanente du timbre. Ces réglages ne sont pas sauvegardés sur disquette.

☞ **En utilisant cette fonction...** vous pouvez mettre en ou hors service un effet pendant l'édition du timbre. Ceci vous permet de déterminer comment le timbre sonnera durant une interprétation.

Pan (panoramique) [7L] – [>—<] – [7], [RND]

Détermine la position stéréo (panoramique) lorsque la sortie stéréo est utilisée. Quand RND est sélectionnée, la position stéréo changera aléatoirement pour chaque note.



SHIFT + F1 **Copy**

La fenêtre Timbre Copy s'ouvrira.



Ici, vous pouvez copier les réglages de tout timbre interne dans le numéro de timbre actuellement sélectionné.

Copy from (timbre à copier) [1] – [128]

Sélectionne le timbre que vous désirez copier. Pressez F1 Copy pour exécuter la procédure de copie.

SHIFT + F2 **Exchnge**

La fenêtre Timbre Exchange s'ouvrira.

Ici, vous pouvez échanger les réglages entre tout timbre de la mémoire interne et le timbre actuellement sélectionné.



Timbre (timbre à échanger) [1] – [128]

Sélectionne le timbre que vous désirez échanger.

Pressez F1 Exchange pour exécuter l'échange.

SHIFT + F4 **INIT**

Une fenêtre s'ouvrira pour demander "Are you sure?" (Etes-vous sûr?).

Cette procédure initialisera le timbre actuellement sélectionné et ramènera ses paramètres à des valeurs standard (liste des paramètres, voir p.6–13).

Pressez F1 INIT pour initialiser le timbre.

SHIFT + F5 **Load**

La fenêtre Timbre Load s'ouvrira.



Ici, vous pouvez charger un timbre choisi sur la disquette dans le timbre actuellement sélectionné en mémoire interne.

Bank (banque de timbres) [1] – [8]

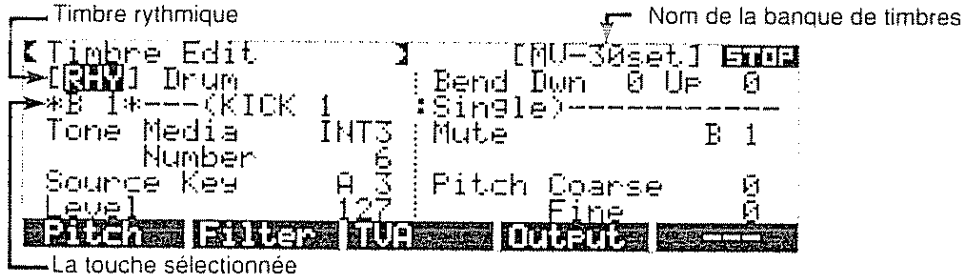
Détermine la banque de timbres dans laquelle est le timbre à charger.

Timbre (timbre à charger) [1] – [128]

Détermine le timbre que vous désirez charger depuis la banque choisie.

Pressez F1 Load pour exécuter la procédure de chargement.

Edition du timbre rythmique [RHY]



Contrairement aux autres timbres, le timbre rythmique vous permet d'assigner une sonorité (un tone) différente à chaque touche. Sélectionnez la touche que vous désirez éditer et faites les réglages pour chacunes des touches

Bend (Plage d'action du Bender)

Détermine comment la hauteur sera affectée par la réception de messages de pitch bend (voir page 6-15). Les plages d'action du bender vers le haut et vers le bas peuvent être réglées indépendamment.

☞ Ce paramètre de plage d'action du Bender s'applique à la totalité du timbre rythmique

Dwn (action du bender vers le bas) Timb [0] – [36]

Détermine en demi-tons le changement de hauteur occasionné par la réception d'une donnée de pitch bend d'une valeur minimale (c'est-à-dire lorsque le levier de bender est totalement incliné sur la gauche)

Up (Plage d'action vers le haut) Timb [0] – [12]

Détermine en demi-tons le changement de hauteur occasionné par la réception de données de pitch bend d'une valeur maximale (c'est-à-dire lorsque le levier bender est totalement incliné sur la droite)

[ ] (Nom de la touche) [B 1] – [D 7]

Sélectionne la touche que vous désirez éditer.

Vous pouvez également sélectionner la touche en la pressant sur votre clavier MIDI.

☞ Chacun des paramètres suivants peut être réglé indépendamment pour chaque touche.

Tone Media (Banque de tones) Timb

La mémoire interne contient 220 tones et vous pouvez sélectionner celui que vous désirez. Les 220 tones sont organisés en trois groupes comme suit (voir page 6-19). En plus des tones de la mémoire interne, vous pouvez également utiliser les tones de cartes PCM destinées au MV-30 et au D-70. Vous pouvez également utiliser les cartes destinées aux instruments de la Série U.

INT1	mémoire interne	sons instrumentaux
INT2	mémoire interne	onde de synthétiseur
INT3	mémoire interne	sonorités rythmiques
U-01–	cartes PCM pour la série U	SN-U110-01–
U-30–	cartes PCM pour le MV-30	SN-MV30-02
U-31–	cartes PCM pour le MV-30	SN-MV30-01
D-01–32	cartes PCM pour le D-70	SN-SPLA-01–32

Number

(Numéro de tone) Timb [1] –

Détermine quel tone dans quelle banque (tone media), sera utilisé

☞ Quand vous utilisez une carte PCM (série SN-SPLA) pour le D-70, vous pouvez utiliser chaque tone comme un des deux types Single ou Detune. Un [s] affiché avant le numéro de tone indique un tone de type single et un [d] indique un tone de type Detune ou désaccordé.

- - (:) - -

(Nom: type)

Le type de tone indique comment les données PCM (forme d'onde) sont utilisées. Il n'est pas possible de changer le type de tone.

☞ Le type de tone indique comment les données PCM (formes d'onde) seront utilisées. Il n'est pas possible de changer le type d'un tone.

Type de tone	Nombre de voix	
Single	1	Un tone consistant en une onde PCM
V-SW	1	Un tone consistant en deux ondes PCM, le son passant de l'une à l'autre en fonction de la dynamique
Dual	2	Un tone constitué de deux formes d'ondes PCM différentes
Detune	2	Un tone constitué de deux formes d'ondes PCM désaccordées
V-Mix	2	Un tone consistant en deux formes d'ondes PCM qui se mélangent en fonction de la dynamique

Source Key

(Note source) Timb [Off], [C-] (C-1) – [G-9]

Si vous ne désirez pas que la note sélectionnée émette un son, réglez ce paramètre sur [Off].

Le son de certains tones peut différer en fonction de la note. Dans ce cas, utilisez ce paramètre pour sélectionner cette dernière. Si ce paramètre est réglé sur [Off], il n'y aura pas de son.

Level

(Niveau) Timb [0] – [127]

Détermine le volume de la touche sélectionnée

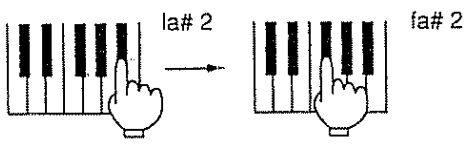
Mute

(Coupure) Timb [Off], [B 1] – [D 7]

☞ Le réglage de coupure de son (mute) est valable même si la touche source est réglée sur [Off].

Lorsque la touche pour laquelle vous réglez ce paramètre est pressée, le son de la touche (note) choisie ici sera coupé. Quand ce paramètre est sur Off, le fait de jouer cette touche ne coupera aucune autre note.

Exemple : Avec une batterie acoustique, il n'est pas possible de jouer à la fois de la charleston ouverte et de la charleston fermée. Faire cela sur le MV-30 serait irréaliste. Dans ce cas, réglez la charleston ouverte (la # 2) pour qu'elle soit coupée par la charleston fermée (fa # 2) et vice-versa.



La charleston ouverte sonne — La charleston fermée sonne et la charleston ouverte est coupée

Pitch Coarse

(Réglage grossier de la hauteur) Timb [-24] – [24]

Permet les réglages par demi-tons de la hauteur obtenue avec la touche choisie. Certaines valeurs du paramètre Pitch Coarse peuvent entraîner une sortie de la tessiture permise pour le tone, auquel cas il n'y aura plus de son.

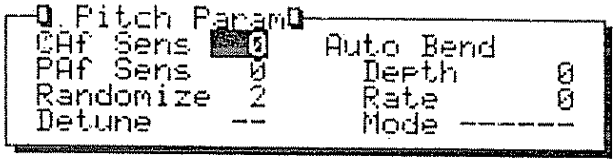
Fine

(Réglage fin de hauteur) Timb [-50] – [50]

Règle la hauteur du timbre de la touche sélectionnée par unités d'un centième (50/100 = 1/4 de ton).

F1 Pitch

La fenêtre Pitch Param s'ouvrira.



Ici, vous pouvez faire des réglages relatifs au changement de hauteur pour la touche sélectionnée.

CAf Sens

(Sensib. de la hauteur à l'aftert. par canal) Timb [-24] – [12]

Pour une valeur autre que zéro, les messages d'aftertouch par canal (voir page 6-15) modifieront la hauteur. La valeur choisie ici correspond au changement de hauteur (en demi-tons) obtenu quand la valeur maximale d'aftertouch par canal (127) sera reçue.

PAf Sens

(Sensib. de la hauteur à l'aftert. polyph.) Timb [-24] – [12]

Pour une valeur autre que zéro, les messages d'aftertouch polyphonique reçus (voir page 6-15) modifieront la hauteur. La valeur choisie ici correspond au changement de hauteur (en demi-tons) qui se produira à la réception de la valeur maximale (127) d'aftertouch polyphonique.

☞ **En utilisant ce paramètre ...**
Vous pouvez changer la hauteur en pressant fort sur les touches du clavier (votre clavier MIDI doit être capable de transmettre des messages d'aftertouch par canal).

Randomize

(Hauteur aléatoire) Timb [0] – [15]

Permet de produire un changement aléatoire de hauteur à chaque note. Des valeurs plus élevées donnent des changements plus importants.

Detune

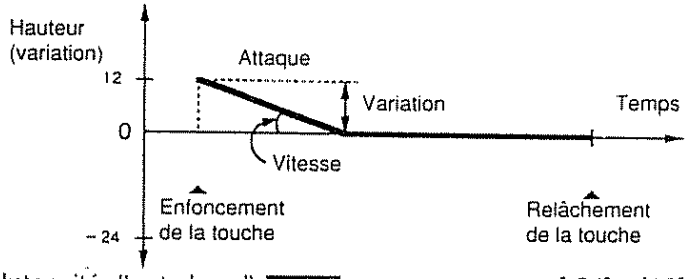
(Intensité de désaccord) Timb [0] – [15]

Pour les tones de type désaccordés, ce paramètre détermine l'intensité des désaccords dans une plage de 15 unités.

Auto Bend

(Variation de hauteur automatique)

Quand le paramètre est réglé sur une valeur autre que zéro, la hauteur de la note ne sera que progressivement atteinte, partant d'une valeur plus élevée ou plus basse.



☞ **En utilisant ce paramètre ...**
Vous pouvez simuler les variations de hauteur naturelle qui se produisent lors de l'attaque de cuivres par exemple.

Depth

(Intensité d'auto bend) Timb [-24] – [12]

Détermine l'éloignement de la hauteur initiale par rapport à la hauteur finale (en demi-tons).

Rate

(Vitesse d'auto bend) Timb [0] – [15]

Règle la vitesse à laquelle la hauteur retournera à sa valeur originale (variable dans une plage de 15 unités). Des valeurs plus élevées donnent un changement plus rapide.

Mode

(Mode d'auto bend) Timb

Quand un tone de type désaccordé (Detune) est utilisé,

[Single] Seul un des deux sons verra sa hauteur changer

[Double] Les deux sons changent de hauteur ensemble

F2 Filter

La fenêtre Filter s'ouvrira.

Ici, vous pouvez faire des réglages relatifs aux filtres numériques.



Mode

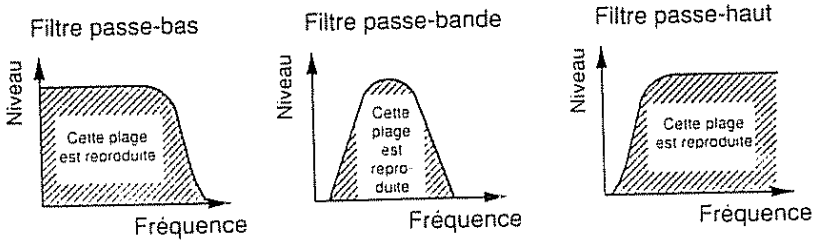
(Mode de filtrage du TVF) Timb

[Thru] (hors service) Le filtre n'est pas utilisé.

[LPF] (filtre passe bas) Seules les fréquences inférieures à la fréquence de coupure passeront

[BPF] (filtre passe bande) Seules les fréquences de la bande de fréquence choisie passeront.

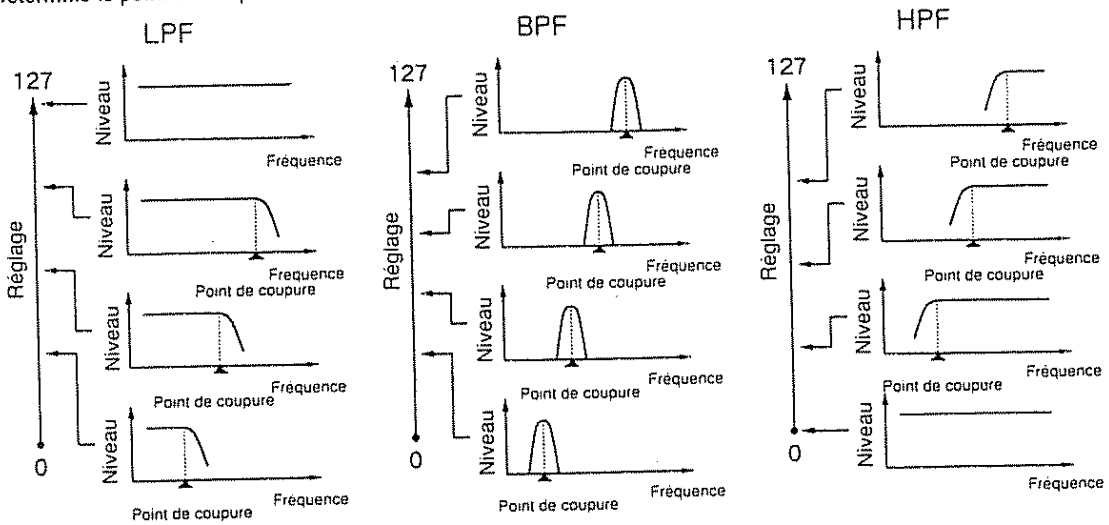
[HPF] (filtre passe haut) Seules les hautes fréquences passeront.



Cutoff

(Point de coupure) Timb [0] – [127]

Détermine le point de coupure du filtre



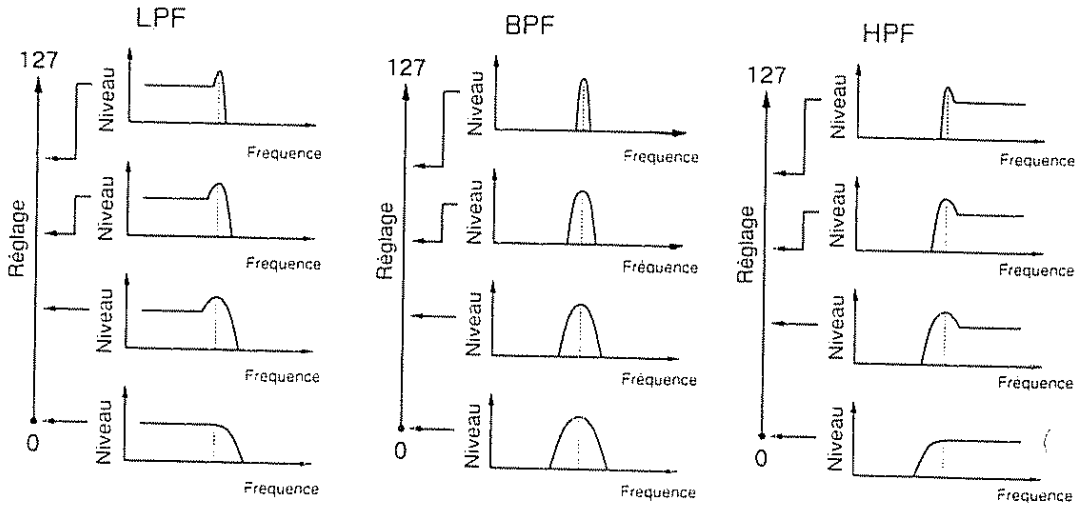
* **Quand le mode de filtrage est LPF, des valeurs basses de ce paramètre coupent un grand nombre de hautes fréquences et le son devient proche de celui d'une onde sinusoïdale. Si ce paramètre est réglé trop bas, il peut même ne plus y avoir de son.**

Ce point de coupure est la valeur de base, ensuite modulée par la dynamique.

Resonance

(Résonance) Timb [0] – [127]

Lorsque cette valeur est augmentée les fréquences proches de la fréquence de coupure sont accentuées



Vel Sens

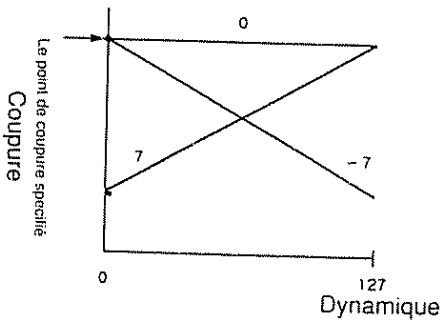
(Sensibilité du point de coupure à la dynamique) Timb [-7] – [0] – [7]

Quand ce paramètre est réglé sur une valeur autre que zéro, les données de dynamique (référez-vous au chapitre 5 «Glossaire») de chaque note affecteront le point de coupure

Valeurs positives (+) Pour les notes ayant une dynamique maximale (127), le point de coupure sera tel que déterminé par le paramètre Cutoff. Des dynamiques plus faibles feront baisser le point de coupure. Plus haute est la valeur de ce paramètre Vel Sens, plus bas sera le point de coupure pour les notes ayant une dynamique faible (1).

Une valeur de 0 Quelle que soit la dynamique des notes, le point de coupure sera tel que déterminé par le paramètre Cutoff.

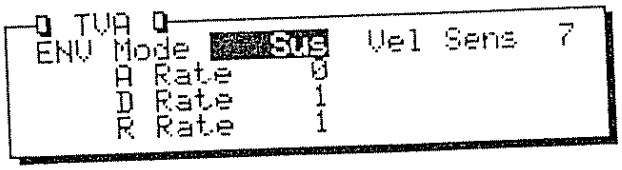
Valeurs négatives (-) Pour les notes ayant une dynamique minimale (1), le point de coupure sera celui déterminé par le paramètre Cutoff. Des dynamiques plus élevées feront baisser le point de coupure



☞ **Ce paramètre vous permet de...** changer la tonalité d'un instrument rythmique en fonction de la dynamique. Par exemple, vous pouvez rendre les notes jouées fort plus brillantes et les notes jouées doucement plus feutrées.

F3 TVA

La fenêtre TVA s'ouvrira.

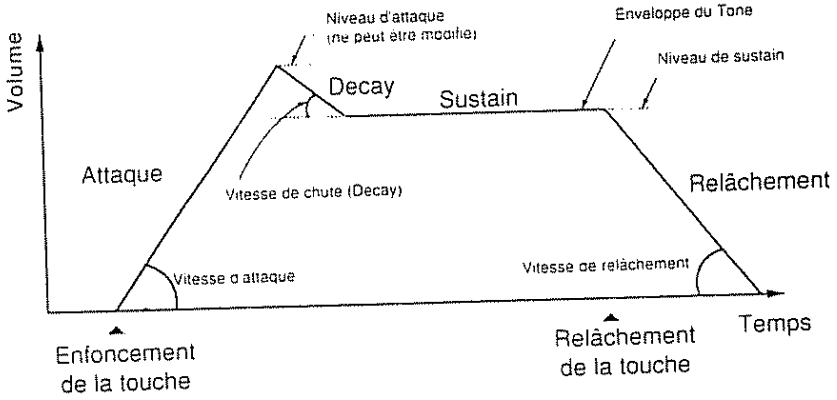


Ici, vous pouvez faire les réglages relatifs au TVA (Time Variant Amplifier ou amplificateur variant dans le temps)

ENV

(Enveloppe de TVA)

Les tones ont leur enveloppe de volume pré-programmée (on ne peut pas voir ou éditer ces données). Les paramètres d'enveloppe de TVA suivants sont des réglages relatifs par rapport à cette enveloppe pré-déterminée (sauf pour les niveaux d'attaque et de sustain qui ne peuvent être modifiés).



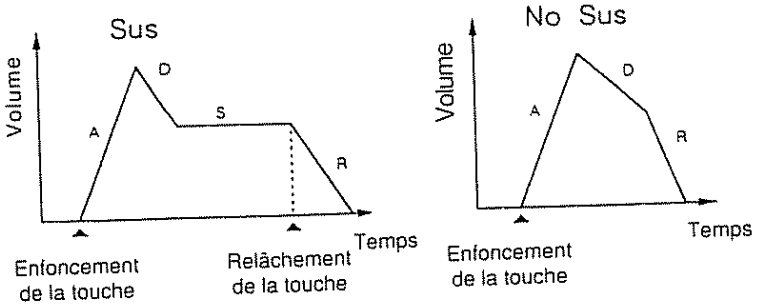
Mode

(Mode d'enveloppe) Timb

Détermine si le sustain s'applique ou non.

[Sus] Le relâchement commencera à réception du message Key Off (relâchement).

[No Sus] Le relâchement commencera dès que le niveau de sustain aura été atteint (le moment du relâchement réel de la touche n'a pas d'importance).



A Rate
D Rate
R Rate

(Vitesse d'attaque) Timb [-7] – [7]

(Vitesse de decay ou chute) Timb [-7] – [7]

(Vitesse de release ou relâchement) Timb [-7] – [7]

* **Quand toutes les valeurs sont à 0, le volume du tone change selon les paramètres d'enveloppe de volume originaux qui lui sont propres.**

Vel Sens

(Sensibilité à la dynamique de l'intensité d'enveloppe de TVA) Timb [-7] – [7]

Si ce paramètre est sur une valeur autre que 0, la dynamique (chapitre 5 «Glossaire») des notes reçues affecte l'intensité de l'enveloppe de TVA

Valeurs positives (+) Pour les notes de dynamique maximale (127), l'enveloppe sera comme déterminée par les paramètres d'enveloppe de TVA. Pour celles à dynamique basse, l'intensité de l'enveloppe de TVA diminue. Des valeurs élevées de ce paramètre abaissent le volume des notes de dynamique minimale (1).

Valeur de 0 Quelle que soit la dynamique, l'enveloppe est comme déterminée par les paramètres d'enveloppe de TVA

Valeurs négatives (-) Pour les notes de dynamique minimale (1), l'enveloppe est comme déterminée par les paramètres d'enveloppe de TVA. Pour les notes de dynamique plus élevée, l'intensité de l'enveloppe de TVA diminue

☞ Ce paramètre vous permet de... rendre plus fortes des notes jouées plus violemment et plus douces des notes jouées plus délicatement (avec du moins des valeurs positives).

F4 Output

La fenêtre Output Param s'ouvrira.

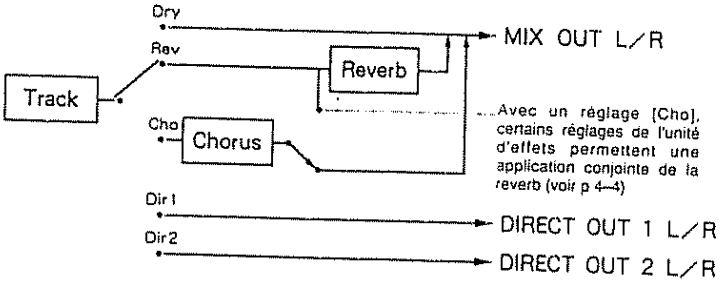


Ici, vous pouvez déterminer la sortie pour chaque touche. Cela vous permet d'appliquer des effets spécifiquement à certaines notes ou d'envoyer ces dernières aux sorties directes.

Out Assign

(Assign. de sortie) Timb [Dry], [Rev], [Cho], [Dir1], [Dir2]

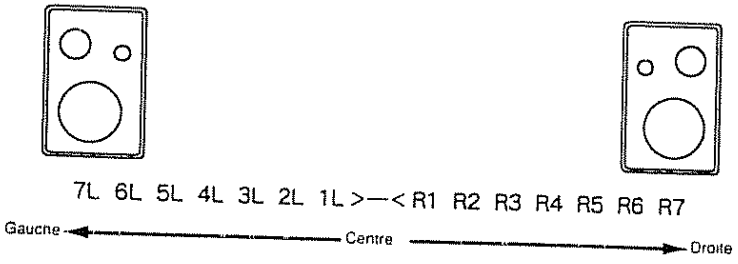
Détermine la sortie.



Pan

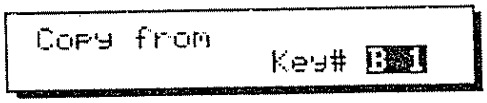
(Panoramique) Timb [7L] – [><] – [7], [RND]

Détermine la position stéréo (panoramique) lorsque la sortie stéréo est utilisée. Quand RND est sélectionné, la position stéréo change aléatoirement pour chaque note.



SHIFT + F1
Copy

La fenêtre Timbre Copy s'ouvrira.



Ici, vous pouvez copier les réglages de toute touche dans la touche actuellement sélectionnée.

Copy from Key#
(Timbre à copier) [1] – [128]
Sélectionne la touche que vous désirez copier

Pressez F1 Copy pour exécuter la procédure de copie.

SHIFT + F2
Exchnge

La fenêtre Timbre Exchange s'ouvrira.



Ici, vous pouvez échanger les réglages entre toute touche et la touche actuellement sélectionnée.

Exchange Key#
(Touche à échanger) [B1] – [D7]
Sélectionne la touche que vous désirez copier.

Pressez F1 Exchange pour exécuter la procédure de copie.

SHIFT + F5
Load

La fenêtre Timbre Load s'ouvrira.



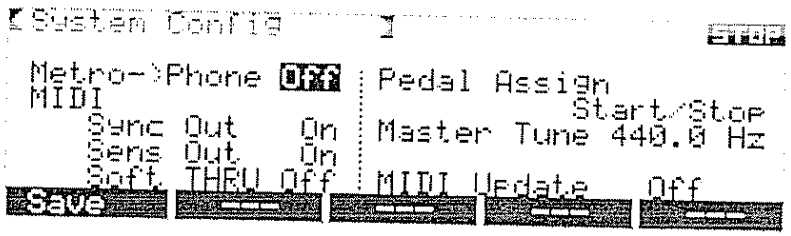
Ici, vous pouvez charger un timbre rythmique choisi sur la disquette dans le timbre rythmique actuellement sélectionné en mémoire interne.

Bank
(Banque de timbres) [1] – [8]
Détermine la banque de timbres dans laquelle est le timbre à charger.

Pressez F1 Load pour exécuter la procédure de chargement.

6. SYSTEME

[System Config]



Metro → Phone (Commutateur de sortie casque pour métronome) Sys [On], [Off]

Détermine si le signal du métronome sera ou non entendu au casque. Vous pouvez faire un réglage indépendant pour chaque morceau. Pressez [SONGSELECT] (voir page 3-40)

☞ Si une fiche est insérée dans la prise de sortie métronome (face arrière), le métronome ne sera pas entendu au casque même si ce réglage est sur On.

Sync Out (Commutateur de transmission des messages d'horloge MIDI) Sys [On], [Off]

Détermine s'il y a ou non transmission des messages d'horloge, de démarrage (Start) de reprise (Continue), d'arrêt (Stop), de position dans le morceau (Song Position Pointer) et de sélection de morceau (Song Select) par la MIDI OUT (voir page 3-57). Quand cette fonction est réglée sur On, ces messages sont constamment transmis.

Sens Out (Commutateur de transmission des messages MIDI d'active sensing) Sys [On], [Off]

Détermine si les message d'active sensing sont ou non transmis par la MIDI OUT (référez-vous au chapitre 5. «Glossaire»).

Soft Thru (Commutateur MIDI pour MIDI IN → MIDI OUT) Sys [On], [Off]

Détermine si les messages reçus en MIDI IN sont ou non immédiatement retransmis par la MIDI OUT.

☞ Durant l'enregistrement, si une piste pour source sonore externe (9–16) a été sélectionnée et si le commutateur externe ("EXT" des param[illegible]s TRK PRM) est sur "On", alors la fonction Soft Thru est sur "On" (voir p.4–52).

Pedal Assign (Assignation de la pédale) Sys

Détermine la fonction d'une pédale commutateur (DP-2 etc., vendue séparément) connectée à la prise FOOT SW (face arrière)

[Off]	Aucune fonction
[Start/Stop]	La même fonction que la touche [▶/■]
[Punch I/O]	Lorsque vous enregistrez une piste 1-16, la pédale aura le même effet que la touche [REC] (punch in/out).

Master Tune (Accord général) Sys [427.4] – [452.9] Hz

Règle l'accord général du MV-30

MIDI Update

(Commutateur de mise à jour MIDI) Sys [On], [Off]

Si ce paramètre est réglé sur "on" et si le MV-30 est synchronisé en MIDI ou avec un magnétophone (Tape Sync II), toutes les données exceptées les notes présentes entre le début du morceau et le point de reprise de reproduction seront transmises à vitesse accélérée lorsque le MV-30 recevra l'indication de position dans le morceau à partir de laquelle il doit reprendre. Ceci assure que le générateur de sons sera en condition correcte (bon son, bon pitch bend, bons changements de commande, etc.) pour reprendre la reproduction.

Lorsqu'un message de position dans le morceau (Song Position Pointer) est reçu alors que le MV-30 est en synchronisation MIDI, le MV-30 accède au point spécifié et toutes les données autres que celles de note présentes avant ce point dans le morceau seront transmises.

Lorsque des données d'une bande sont reçues pour indiquer la position dans le morceau alors que le MV-30 est synchronisé pour la fonction Tape Sync II, le MV-30 accède au point spécifié, toutes les données autres que celles de note présentes avant ce point seront transmises puis la reproduction ou l'enregistrement commencera en synchronisation avec la bande.

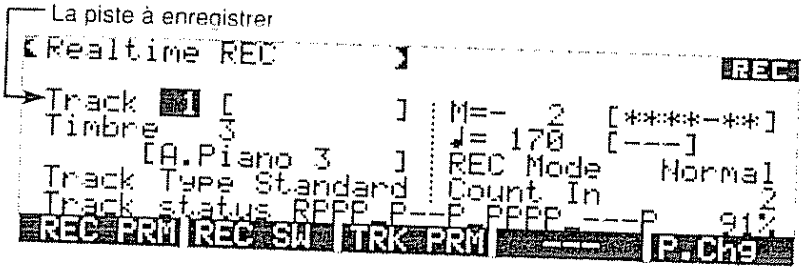
☞ Même si le MV-30 reçoit un message de reprise (Continue), il ne commencera pas la reproduction pendant qu'il transmet toutes les données autres que celles de note («MIDI Update» est affiché dans la zone de message). Attendez jusqu'à ce que «MIDI Update» disparaisse, et commencez alors la reproduction sur l'appareil maître (séquenceur MIDI, magnétophone multi-piste, etc.). Si l'appareil maître transmet à la fois un message de position dans le morceau (Song Position Pointer) et un message de reprise (Continue) lors de la reprise de la reproduction, supprimez la fonction «MIDI Update» sur le MV-30.

F1 Save

Sauvegarde les réglages de cette page d'affichage (paramètres de configuration du système) sur disquette. La prochaine fois que le système sera lancé, ces données seront automatiquement chargées. Lors de la sauvegarde, insérez une disquette dans le lecteur, cette disquette devant contenir le système.

7. TRACK - REALTIME

[Realtime REC]



La page affichée vous permet de faire :

- Les réglages de base pour les pistes
- Un enregistrement en temps réel sur les pistes de type standard

Lorsque vous enregistrez une piste pour source sonore interne, le canal de transmission du clavier MIDI n'a pas d'importance. Quel que soit le canal du clavier connecté et donc des données reçues, vous ferez jouer le timbre sélectionné et votre jeu sera enregistré sur la piste sélectionnée

Track

(Sélection de la piste) [1] – [16]

Sélectionne la piste à enregistrer.

* **Pour enregistrer la piste de tempo, utilisez la page d'affichage [Step Recording]. Pour enregistrer la piste de mixage, utilisez la page d'affichage [Compu Mixer].**

☞ Quand vous avez pressé [REC] et vous trouvez en mode d'attente d'enregistrement, vous pouvez également sélectionner la piste à enregistrer en pressant une touche de piste (voir page 6-8).

Timbre

(Sélection du timbre pour la piste choisie)

Song [1] – [128], [RHY]

Sélectionne le timbre devant être joué par la piste sélectionnée.

☞ Il n'est pas possible de sélectionner un timbre pour les pistes 9-16.

Track Type

(Type de la piste) Song

Détermine le type de la piste sur laquelle vous enregistrez.

[Standard] Permet d'écrire directement les données musicales (événements) dans la piste.

[Pattern] Créez d'abord des patterns puis inscrivez des événements d'appel de pattern sur la piste

☞ Il n'est pas possible d'insérer des événements d'appel de pattern dans une piste de type standard ne contenant aucune donnée. Il n'est pas non plus possible de programmer directement des données (événements) dans une piste à laquelle est assigné un pattern.

- Si vous avez réglé le type de piste sur [Standard], vous pouvez enregistrer en temps réel depuis cette page d'affichage. En pressant la touche TRACK [MICROSCOPE], vous pouvez enregistrer en pas à pas.
- Si vous avez réglé le type de piste sur [Pattern], pressez PATTERN [REALTIME] pour enregistrer un pattern en temps réel ou pressez PATTERN [MICROSCOPE] pour enregistrer un pattern en pas à pas. Pour assigner un pattern, pressez TRACK [MICROSCOPE]

☞ Si vous essayez de convertir une piste de type pattern contenant des événements d'appel de pattern en une piste de type standard, la fenêtre de conversion (Pattern Conversion, voir page 4-79) apparaîtra. Exécutez cette fonction si nécessaire.

M=

(Mesure) [1] – [9999]

Ceci affiche le numéro de mesure actuel. Un signe «+» s'affichera pour indiquer que la position se situe en fait en cours de mesure.

[–]

(Marque de répétition et numéro de mesure)

Les quatre caractères de gauche sont le nom de la section actuelle. Les deux de droite sont le nombre de mesures depuis le début de cette section. Si la position actuelle est à plus de 100 mesures du début, «**» sera affiché.

☞ Ceci est uniquement pour l'affichage. Vous pouvez fixer une marque de répétition en pressant [MARK] (voir page 3-40).

♩=

(Tempo standard) **Song** [10]-[250]

Détermine le tempo standard. Si le tempo a changé suite à des données de changement de tempo, le tempo résultant sera affiché entre crochets.

☞ Vous pouvez également régler le tempo en tournant la molette VALUE tout en pressant [TEMPO].

REC Mode

(Mode d'enregistrement) **Song**

Détermine comment enregistrer.

[Normal] (normal)

Les données nouvellement enregistrées remplaceront les précédentes.

① Pressez [REC] Attente d'enregistrement
② Pressez [▶/■] Décompte → début d'enregistrement
③ Pressez [▶/■] Fin d'enregistrement

[Mix] (mélange)

Les données nouvellement enregistrées seront ajoutées aux précédentes.

① Pressez [REC] Attente d'enregistrement
② Pressez [▶/■] Décompte → début d'enregistrement
③ Pressez [▶/■] Fin d'enregistrement

[Key On] (déclenchement au clavier)

L'enregistrement commencera à l'instant où vous presserez une touche sur votre clavier MIDI. Les données nouvellement enregistrées remplaceront les données précédentes.

① Pressez [REC] Attente d'enregistrement
② Réception d'un message de note en MIDI IN
Début d'enregistrement
③ Pressez [▶/■] Fin d'enregistrement

ou

① Pressez [REC] Attente d'enregistrement
② Pressez [▶/■] Début de reproduction
③ Réception d'un message de note en MIDI IN
Début d'enregistrement à l'emplacement actuel
④ Pressez [▶/■] Fin d'enregistrement

[PunchMAN] (insertion ou punch in/out manuelle)

Réenregistre la section désirée. La section est définie en pressant la touche [REC] au début de la section et en pressant à nouveau cette fonction à la fin de la section.

① Pressez [REC] Attente d'enregistrement
② Pressez [▶/■] Décompte → début d'enregistrement
③ Pressez [REC] Début d'enregistrement
④ Pressez [REC] Fin d'enregistrement mais poursuite de reproduction

* **Chaque fois que vous pressez [REC], vous alternez entre enregistrement et reproduction.**

⑤ Pressez [▶/■] Fin d'enregistrement

☞ Dans tout mode d'enregistrement, vous pouvez également presser une pédale (DP-2, etc.) connectée à la prise FOOT SW (face arrière) au lieu de presser [▶/■] (assignation de pédale, voir page 4-44).
Vous pouvez faire une insertion (punch in/out) quel que soit le mode d'enregistrement. Pendant l'enregistrement, pressez [REC] pour faire clignoter l'indicateur et vous retournerez temporairement en mode de reproduction. Pressez [REC] à nouveau pour reprendre l'enregistrement.
Vous pouvez également presser une pédale (DP-2, etc.) connectée à la prise FOOT SW au lieu de presser [REC] (assignation de pédale, voir page 4-44).

[Punch I/O] (insertion automatique ou auto punch in/out)

Réenregistre la section entre le point de début d'enregistrement ou REC Start Point (0) et le point de fin ou REC End Point (9) (voir p. 3-28)

① Pressez [REC] Attente d'enregistrement

② Pressez [▶/■] Décompte → début de reproduction

③ Quand le point de début d'enregistrement est atteint
Début d'enregistrement

④ Quand le point de fin d'enregistrement est atteint
Fin d'enregistrement mais poursuite de reproduction

⑤ Pressez [▶/■] Fin d'enregistrement

[Punch IN] (auto punch in)

Réenregistre depuis le point de début d'enregistrement (0) (voir p 3-28)

① Pressez [REC] Attente d'enregistrement

② Pressez [▶/■] Décompte → Début de reproduction

③ Quand le point de début d'enregistrement est atteint
Début d'enregistrement

④ Pressez [▶/■] Fin d'enregistrement

[Punch OUT] (auto punch out)

Réenregistre jusqu'au point de fin d'enregistrement (9) (voir page 3-28)

① Pressez [REC] Attente d'enregistrement

② Pressez [▶/■] Décompte → Début d'enregistrement

③ Quand le point de fin d'enregistrement est atteint
Fin d'enregistrement mais poursuite de reproduction

④ Pressez [▶/■] Fin d'enregistrement

[Loop < 1, 2, 4, 8, 16 >] (boucle)

Enregistrement en boucle du début de la mesure actuelle pour le nombre de mesures entre «<>» En fin de section, vous retournez à la première mesure de celle-ci et l'enregistrement continue Les données nouvellement enregistrées s'ajouteront aux données stockées lors des passages précédents.

① Pressez [REC] Retour au début de la mesure actuelle et attente d'enregistrement

② Pressez [▶/■] Début d'enregistrement

*** Quand vous atteignez la fin de la section spécifiée, vous retournez au début de la première mesure et l'enregistrement se poursuit.**

③ Pressez [▶/■] Fin d'enregistrement

[Loop <P>] (boucle)

Enregistrement en boucle entre le point de début (0) et le point de fin d'enregistrement (9) (voir page 4-104)

① Pressez [REC] Accès au point de début d'enregistrement et attente d'enregistrement

② Pressez [▶/■] Début d'enregistrement

*** Si vous enregistrez jusqu'au point de fin d'enregistrement, vous retournez ensuite au point de début d'enregistrement et l'enregistrement se poursuit.**

③ Pressez [▶/■] Fin d'enregistrement

☞ Quand vous utilisez «Loop <P>», assurez-vous que le point de début et le point de fin d'enregistrement sont distants d'au moins une mesure.

Count In

(Décompte d'enregistrement) Song [Off], [1], [2]

Vous pouvez utiliser un décompte si le mode d'enregistrement a été réglé sur «Normal», «Mix» ou «Punch»

[Off] L'enregistrement commencera depuis l'emplacement actuel sans décompte.

[1] Si la position actuelle est en début de mesure (M=), la reproduction commencera une mesure auparavant et l'enregistrement commencera à la position actuelle.

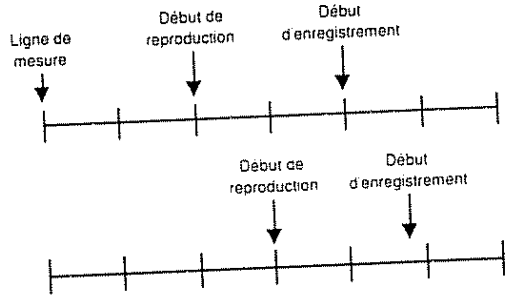
Si la position actuelle se situe en cours de mesure (M=+), la reproduction commencera au début de cette mesure et l'enregistrement commencera à la position actuelle.

[2] Si la position actuelle est en début de mesure (M=), la reproduction commencera deux mesures plus tôt et l'enregistrement commencera à la position actuelle.

Si la position actuelle est en cours de mesure (M=+), la reproduction commencera au début de la mesure précédente et l'enregistrement commencera à la position actuelle.

☞ REC Mode : Normal, Mix ou Punch :
Si vous utilisez la fonction de décompte depuis le début d'un morceau, l'indicateur de numéro de mesure affichera un signe moins («-») pendant que le métronome décomptera les temps avant le début de l'enregistrement.

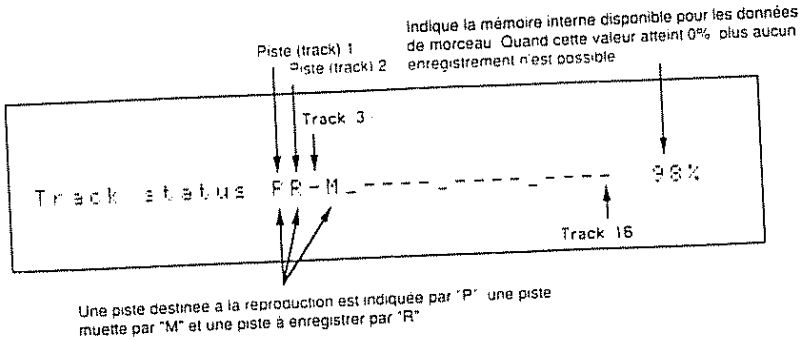
Le schéma ci-dessous illustre la fonction de décompte (réglage [2]).



Track status

(Statut de piste)

Ceci indique le statut de chaque piste (1-16) de gauche à droite



[P] Piste en reproduction ou pouvant être reproduite

[M] Piste muette (seuls les messages de note sont coupés)

[R] Piste en enregistrement ou en attente d'enregistrement

[–] Piste ne contenant aucune donnée (ce statut est déterminé par la fait qu'il y ait ou non des événements dans la piste).

☞ Utilisez les touches de piste pour alterner entre [P] et [M]. Pour les pistes de source sonore externe (9-16), pressez les touches de piste tout en maintenant enfoncée la touche SHIFT (voir page 6-8)

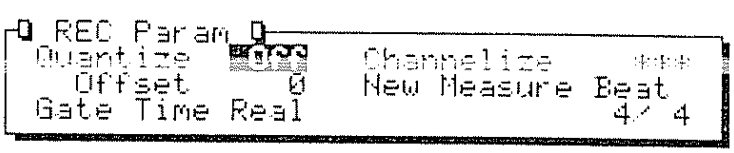
%

Ceci indique la quantité de mémoire interne restant disponible. Quand 0% apparaît, plus aucun enregistrement n'est possible

F1

REC PRM

La fenêtre REC PRM s'ouvrira



Ici, vous pouvez faire les réglages relatifs à l'enregistrement d'une piste

Quantize

(Enregistrement avec quantification)

Cela ramène les notes jouées sur l'intervalle choisi le plus proche, pour que les notes enregistrées en temps réel tombent sur le temps ou sur ses divisions. En cas de quantification à l'enregistrement, la mise en place des notes sera corrigée au fur et à mesure de l'enregistrement (voir p. 3-36).

Vous pouvez sélectionner les intervalles de quantification suivants :

[1/2]	blanche	[1/16]	double croche
[1/4]	noire	[1/24]	double croche de triolet
[1/6]	noire de triolet	[1/32]	triple croche
[1/8]	croche	[1/64]	quadruple croche
[1/12]	croche de triolet		

☞ La fonction de quantification à l'enregistrement peut ne pas avoir d'effet si le MV-30 reçoit une grande quantité de données de jeu (tels que des messages de pitch bend, de control change etc.) au même instant.

Offset

(Décalage de quantification à l'enregistrement) [-100]–[100]

En décalant l'intervalle de quantification vers l'avant ou l'arrière, vous créez des effets rythmiques (jouer en avance ou en retard du temps). Fixez le décalage (offset) en unités d'horloge (clic, équivalent à 1/96e de noire)

Pour des valeurs négatives (-) en avant du temps

Pour des valeurs positives (+) en arrière du temps

☞ Si la quantification est réglée sur Off, ce réglage n'a pas d'effet.

Gate Time

(Enregistrement de durée de note)

[Real] Le temps écoulé entre la réception du message Note On et celle du message Note off sera enregistré comme étant la valeur de durée de note (gate time)

[1]-[9999] Toutes les notes seront enregistrées avec la même longueur, quelle que soit leur durée réelle (temps entre Note On et Note Off).

Détermine la longueur de note en unités d'horloge (clic ou clock, équivalent à 1/96e de noire)

☞ Par exemple, si ce paramètre est réglé sur une valeur de 96, les notes que vous enregistrerez seront toutes d'une longueur équivalent à une noire quelle que soit la durée d'enfoncement réel des notes sur le clavier.

Channelize

(Changement de canal)

Lorsque vous enregistrez sur les pistes pour source sonore externe (9-16), vous pouvez convertir toutes les données reçues pour qu'elles soient enregistrées sur le canal spécifié ici. Si ce paramètre est réglé sur [Off], les données reçues en MIDI IN seront enregistrées avec leur canal d'origine et ne seront donc pas converties.

☞ Ceci ne s'applique pas aux pistes pour source sonore interne (1-8). « *** » sera affiché pour ces pistes

New Measure Beat

(Format de mesure pour un nouveau morceau) Song

Ceci détermine le format des mesures non encore enregistrées

Si vous enregistrez ou insérez des données après la dernière mesure ou si le résultat de vos éditions de données entraîne un dépassement au-delà de la dernière mesure, de nouvelles mesures seront créées et elles auront le format déterminé ici.

☞ Il n'est pas possible de modifier le format d'une mesure déjà enregistrée.

F2 REC SW

La fenêtre REC Switch s'ouvrira.



Quand une option est réglée sur Off, le message lui correspondant ne sera pas enregistré. Ceci peut être utilisé à titre de filtrage pour éviter que des données indésirables consomme inutilement de la mémoire interne.

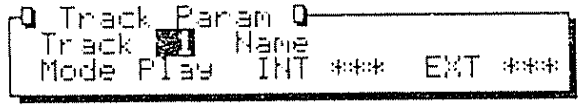
☞ Les messages de note sont toujours enregistrés

☞ Les pistes pour source sonore interne ne peuvent pas enregistrer de messages exclusifs ou de messages de demande d'accord (Tune Request).

PAf	Aftertouch polyphonique	Song
C Cng	Changement de commande	Song
P Chg	Changement de programme	Song
CAf	Aftertouch par canal	Song
Bend	Pitch Bender	Song
Excl	Système exclusif et demande d'accord	Song

F2 TRK PRM

La fenêtre Track Param s'ouvrira.



Ici, vous pouvez faire les réglages de base pour les pistes

Track (Sélection de piste) [1] – [16]

Sélectionne la piste que vous désirez régler

Name (Nom de la piste) Song

Vous pouvez donner un nom de huit caractères à chaque piste.

Mode (Mode de la piste) Song

Détermine le mode de transmission de la piste pour la reproduction

[Play] toutes les données seront transmises

[Mute] les données de note ne seront pas transmises (les autres oui).

☞ Utilisez les touches de piste pour alterner entre [P] et [M]. Pour les pistes de source sonore externe (9-16), pressez les touches de piste tout en tenant enfoncée la touche SHIFT (voir page 6-8).

INT (Pistes de source sonore externe → pistes de source sonore externe on/off) Song [On], [Off]

Il est possible de faire jouer la source sonore interne depuis les pistes de source sonore externe (voir page 3-56).

[On] Les données des pistes pour source sonore externe seront transmises aux pistes de source sonore interne. Pour régler le canal de réception des pistes de source sonore interne, pressez PLAY puis F5 Page

[Off] Les données des pistes de source sonore externe ne seront pas transmises aux pistes de source sonore interne.

☞ Ceci ne s'applique pas aux pistes de source sonore interne (1-8) «***» s'affichera pour ces pistes.

EXT

(Pistes pour source sonore externe → MIDI OUT on/off)

Song [On], [Off]

Détermine si les données des pistes pour source sonore externe sont transmises ou non par la MIDI OUT

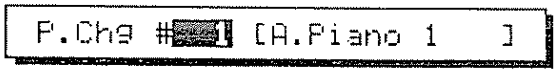
[On] Les pistes de source sonore externe transmettent en MIDI OUT

[Off] Les pistes de source sonore externe ne transmettent pas en MIDI OUT

☞ Ceci ne s'applique pas aux pistes pour source sonore interne (1–8). Le symbole "✻ ✻ ✻" sera affiché pour ces pistes.

F5 P.Chg

Une fenêtre s'ouvrira



Ici, vous pouvez transmettre un message de changement de programme. Si vous pressez F1 durant l'enregistrement en temps réel, ce message sera enregistré (voir page 3-29)

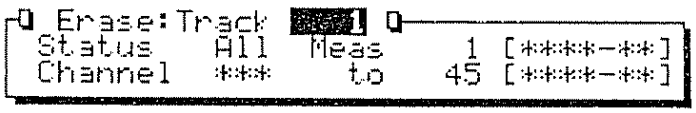
- Si la piste sélectionnée est une piste pour source sonore interne, fixez les numéros de changement de programme (P.Chg#) que vous désirez transmettre. Les numéros de changement de programme correspondent aux numéros de timbre. Le nom du timbre correspondant sera affiché.
- Si la piste sélectionnée est pour source sonore externe, fixez le canal sur lequel transmettre le changement de programme puis le programme.

Quand vous pressez F1 CHG/REC, le message de changement de programme choisi est transmis à la piste choisie. Si vous êtes en engistrement, il est enregistré (quand les timbres sont ainsi changés, le son est coupé un instant pour éviter tout bruit. Il est donc utile de placer les changements de programme un peu avant la première note jouée par le nouveau timbre)

En enregistrant des changements de programme (voir page 6-15), vous pouvez changer en cours de morceau le timbre joué par la piste. Ceci signifie que si la piste doit jouer différents timbres dans différentes sections, vous devrez insérer un message de changement de programme au début du morceau pour obtenir le bon son (timbre) dès le début.
Les changements de programme fixent le timbre de numéro correspondant.

DEL

La fenêtre Erase s'ouvrira



Ici, vous pouvez effacer des événements dans les mesures choisies à l'intérieur d'une piste déterminée (voir page 4-61)

Track

(Piste dans laquelle effacer des données) [1-16], [1] – [16]

Status

(Les données devant être effacées)

Si vous avez sélectionné une piste de type standard, déterminez le type d'événement que vous désirez effacer.

[All] Tous les événements seront effacés.

[Note], [PAf], [C.Chg], [P.Chg], [CAf], [Bend], [EX], [TU]

Seul le type d'événement spécifié sera effacé. Pour une explication détaillée de chaque type, référez-vous à la page 6-15

Channel

(Détermine le canal MIDI)

Si vous avez sélectionné un piste pour source sonore externe de type standard (9-16), déterminez le canal des événements à effacer.

[All] Les événements de tous les canaux seront effacés

[1] - [16] Seuls les événements du canal spécifié seront effacés

☞ Si vous avez réglé Status sur EX/TU, il n'est pas possible de choisir le canal MIDI.

Meas
to

(Détermine la section à effacer)

Détermine les mesures à effacer

Measure Détermine la première mesure de la zone à effacer

to Détermine la dernière mesure de la zone à effacer

☞ La position des données situées après la zone effacée ne sera pas modifiée.

[–]

(Marque de répétition et numéro de mesure)

Les quatre caractères de gauche donnent le nom de la section actuelle. Les deux caractères de droite indiquent le nombre de mesure écoulées depuis le début de la section actuelle. Si l'emplacement actuel est situé plus de 100 mesures après le début de la section, «**» sera affiché.

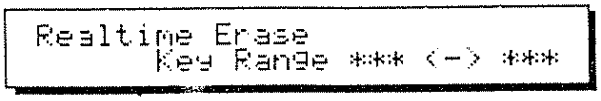
☞ Ceci ne concerne que l'affichage. Vous pouvez fixer une marque de répétition en pressant [MARK] (voir page 3–40).

Pressez [F1] Execute pour accomplir la procédure d'effacement (Erase).

- Si Status a été réglé sur [Note] ou [PAf], une fenêtre s'ouvrira et vous pourrez déterminer la plage des numéros de note (la tessiture) à effacer. Ceci peut également être déterminé en jouant une note sur votre clavier MIDI.
- Si Status a été réglé sur [C.Chg], une fenêtre s'ouvrira et vous pourrez déterminer la plage des numéros de changement de commande devant être effacés.
- Si Status a été réglé sur [P Chg], une fenêtre s'ouvrira, et vous pourrez déterminer la plage des numéros de changement de programme devant être effacés.

[DEL]

Quand le mode d'enregistrement (REC Mode) est réglé sur «Mix» ou «Loop», pressez [DEL] pendant l'enregistrement pour ouvrir la fenêtre d'effacement en temps réel (Realtime Erase).



Vous pouvez utiliser un clavier MIDI pour effacer des événements de note en temps réel.

Key Range

En pressant une touche sur le clavier, les événements de note se rapportant à la touche enfoncée seront effacés. Si vous maintenez enfoncées deux touches simultanément, toutes les notes situées entre ces deux touches seront effacées.

[SHIFT] + [F1]
Chorus

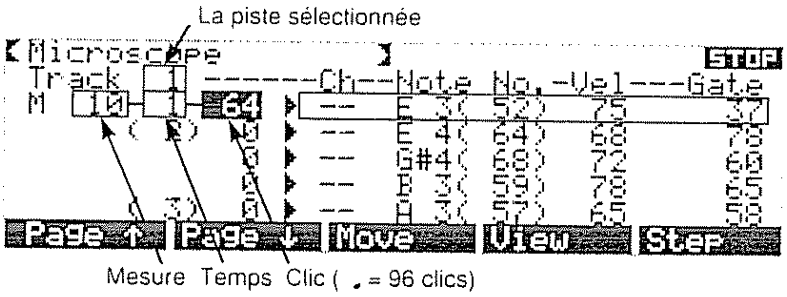
Ceci vous permet de faire les réglages de chorus pour le patch d'effet. Les réglages sont les mêmes que dans la page [Play] (voir page 4-3).

[SHIFT] + [F2]
Reverb

Ceci vous permet de faire des réglages de réverb pour le patch d'effet. Les réglages sont les mêmes qu'en page [Play] (voir page 4-4).

8. TRACK - MICROSCOPE

[Microscope]



Evénement

☞ Si vous commencez la reproduction depuis cette page, la piste sélectionnée sera jouée (voir page 6-9).

Le mode Microscope vous permet de visualiser individuellement les événements dans une piste. Chaque ligne d'affichage correspond à un événement.

La liste d'événements de l'appendice (voir page 6-15) explique la signification de chaque événement.

Track

(Sélectionne la piste) [1] – [16], [T], [M]

☞ Vous pouvez également utiliser les touches de piste pour sélectionner (1-16). Pour sélectionner une piste de source sonore externe, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez une touche de piste (voir page 6-8)

[F1] **Page ↑**
[F2] **Page ↓**

Pressez ces touches pour sélectionner différents événements.

De plus, vous pouvez déplacer le curseur sur les positions ❑ suivantes et

M ❑ – – tournez la molette VALUE pour vous déplacer de mesure en mesure

M – ❑ – tournez la molette VALUE pour vous déplacer de temps en temps

M – – ❑ tournez la molette VALUE pour vous déplacer d'événement en événement

Edit individual events

Vous pouvez éditer les événements un à un. Positionnez l'événement que vous désirez éditer sur la ligne supérieure de l'afficheur, utilisez le curseur pour sélectionner le paramètre désiré puis modifiez sa valeur.

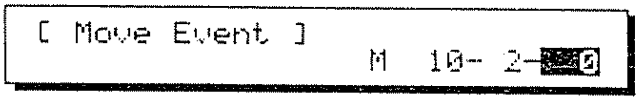
■ Programmer numéro de note et dynamique depuis le clavier

- Déplacez le curseur sur l'affichage du numéro de note et pressez une touche sur votre clavier. Le numéro de note deviendra celui de la note jouée
- Déplacez le curseur sur l'affichage de dynamique et pressez une touche sur votre clavier. La dynamique deviendra celle avec laquelle vous avez joué la touche sur le clavier.

☞ Le canal de transmission du clavier n'a pas d'importance.

[F3] Move

La fenêtre «Move Event» s'ouvrira.



☞ Un événement ne peut être déplacé que dans sa propre piste.

Ici, vous pouvez déplacer l'événement sélectionné (l'événement affiché sur la ligne supérieure).

M

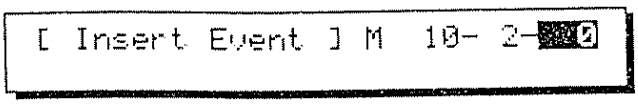
Détermine la destination en termes de mesure, temps, et clic (un clic est équivalent à 1/96ème de noire).

Pressez [F1] **Move pour exécuter la procédure de déplacement.**

☞ Si la destination est au-delà de la fin du morceau, de nouvelles mesures seront créées et ces mesures auront le format déterminé en TRACK [REALTIME] → [F1] REC PRM → New Measure Beat (voir page 4-51)

[INS]

La fenêtre «Insert Event» s'ouvrira .....



☞ Insérer un événement dans une piste ne fera pas reculer d'autant les données postérieures à cet événement.

Ici, vous pouvez insérer un événement

M

Détermine la position d'insertion en termes de mesure, temps et clic (un clic est 1/96ème de noire).

* **Pour certains types d'événements, les valeurs de données par défaut seront programmées : éditez ensuite ces valeurs pour obtenir les valeurs désirées.**

☞ Si la position de l'événement à insérer est située au delà de la fin du morceau, de nouvelles mesures seront créées et ces mesures auront le format déterminé en TRACK [REALTIME] → [F1] REC PRM → New Measure Beat (voir page 4-51)

★Type d'événements que vous pouvez insérer dans les pistes 1-16

● **Pistes de type standard**

[F1] Note	événement de note
[F2] C Chg	événement de changement de commande
[F3] P Chg	événement de changement de programme
[F4] CAf	événement d'aftertouch par canal
[F5] Bend	événement de pitch bend
[SHIFT] + [F1] Paf	événement d'aftertouch polyphonique
[SHIFT] + [F2] EX	système exclusif
[SHIFT] + [F3] TU	événement de demande d'accord (Tune Request)

☞ Si vous faites une insertion dans une piste pour source sonore externe, pressez [F4] View et réglez le canal MIDI sur tout autre valeur que «All» et les données seront alors insérées sous forme d'événement pour le canal choisi (excepté pour [EX] et [TU])

☞ Les événements [EX] et [TU] ne peuvent être insérés dans les pistes pour source sonore interne (1–8).

● **Pistes de type pattern**

[F1] Insert	Evénement d'appel de pattern
Pattern	Détermine le numéro de pattern que vous désirez insérer. L'emplacement de l'événement représentera le début du pattern.

★Type d'événement que vous pouvez insérer dans la piste de tempo [T]

[F1] Insert	Evénement de changement de tempo
Tempo	Détermine la valeur de tempo que vous désirez insérer. Les changements de tempo sont exprimés sous forme de variations du tempo standard

★ Types d'événement que vous pouvez insérer dans la piste de mixage [M]

[F1] INT Lvl	événement de niveau de sortie interne
[F2] INT Pan	événement de panoramique interne
[F3] INT Out	événement de sortie interne
[F4] EXT Vol	événement de volume externe
[F5] EXT Pan	événement de panoramique externe
[SHIFT] + [F1] Effect 1	événement de changement d'effet 1
[SHIFT] + [F2] Effect 2	événement de changement d'effet 2
[SHIFT] + [F3] Effect 3	événement de changement d'effet 3
[SHIFT] + [F4] Effect 4	événement de changement d'effet 4
[SHIFT] + [F5] Effect 5	événement de changement d'effet 5

[DEL] Delete

La fenêtre «Delete Event» s'ouvrira.

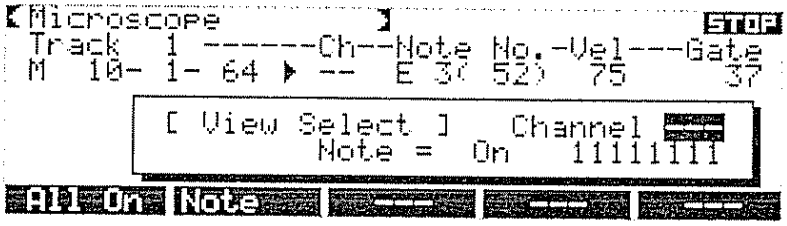


☞ Supprimer un événement d'une piste ne modifiera pas la position des événements qui le suivent.

Ici, vous pouvez supprimer l'événement sélectionné (l'événement affiché à la ligne supérieure)

[F4] View

La fenêtre «View Select» s'ouvrira.



☞ Cette procédure ne peut être utilisée pour une piste de type à patterns ou la piste de tempo.

Ici, vous pouvez sélectionner les types de données qui apparaîtront en affichage Microscope

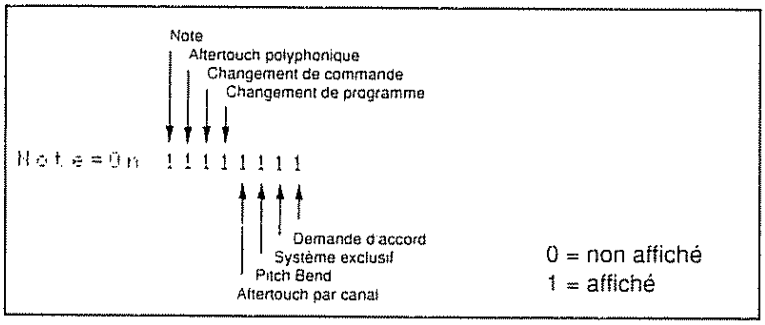
★ Pour les pistes 1-16 (type standard)

Channel Canal à afficher (pour les pistes de source sonore externe)

[1]-[16] Seuls les événements du canal choisi sont affichés

[All] Les événements de tous les canaux sont affichés.

A la ligne inférieure, vous pouvez déterminer quels types de statuts seront affichés



☞ Ceci ne s'applique pas aux pistes de source sonore interne (1–8) et sera donc affiché "– – –" pour ces pistes.

[F1] All On Tous les événements du canal choisi sont affichés

[F2] Note Seules les données de note du canal choisi sont affichées.

★ Pour la piste de mixage [M]

Select **Type d'événement à afficher**

[All] affichage de tous les événements

[INT Lvl], [INT Pan], [INT Out], [EXT Vol], [EXT Pan], [Effect]
Seuls les événements sélectionnés seront affichés

Track/Ch **Piste/canal à afficher**

● **Si Select est réglé sur [INT Lvl], [INT Pan] ou [INT Out]**

[All] les données de toutes les pistes seront affichées.

[1] - [8] Seuls les événements de la piste choisie seront affichés

● **Si Select est réglé sur [EXT Vol] ou [EXT Pan]**

[All] les données de tous les canaux seront affichés

[1] - [16] Seuls les événements du canal choisi seront affichés

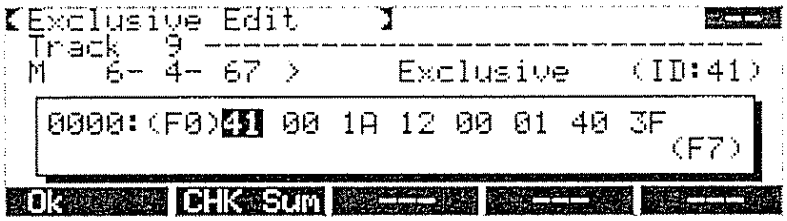
L'affichage d'édition de données exclusives

● **En édition de données exclusives**

En microscope, sélectionnez un événement de message exclusif et déplacez le curseur sur «ID» (identification du fabricant). Une fenêtre s'ouvrira et l'affichage d'édition de données exclusives apparaîtra.

● **En insertion de données exclusives (seulement pour les pistes 9-16)**

Pour insérer des données exclusives, pressez [INS] puis pressez [SHIFT] + [F2] EX. Une fenêtre s'ouvrira et l'affichage d'édition des données exclusives apparaîtra.



*** (F0) est le début du message exclusif. La donnée qui suit (F0) est l'identification du fabricant et (F7) la fin du message exclusif. Le numéro de fabricant de Roland est le 41.**

[INS] Insère 00 à la position du curseur.

[DEL] Supprime la donnée à la position du curseur.

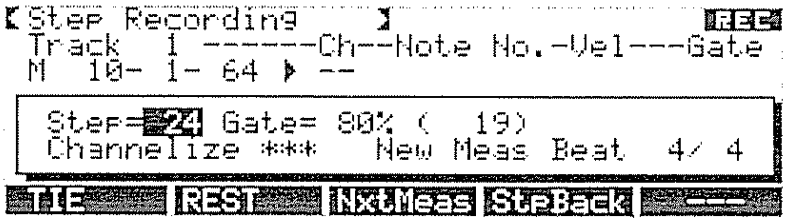
[F1] **OK** Ferme l'affichage d'édition des données exclusives.
Si vous pressez [EXIT] pour fermer la fenêtre, les données que vous avez programmées seront annulées.

[F2] **CHK Sum** Calcule un checksum (octet de vérification).
Si le numéro de fabricant est autre que celui de Roland (41), ou si la taille des données ne se conforme pas au format correct, l'afficheur indiquera «EX Format Error», et le calcul ne sera pas accompli. Si le checksum a été calculé, l'afficheur indiquera «Complete» et le checksum calculé sera inscrit comme dernier octet du message exclusif.

[Step Recording]

F5 Step ou REC

Depuis la page d'affichage [Microscope], pressez F5 ou REC et l'affichage d'enregistrement en pas à pas (step recording) apparaîtra



☞ Cette fonction ne peut être utilisée pour des pistes de type à pattern ou pour la piste de mixage

☞ Dans cette page, il n'est pas possible de faire jouer le séquenceur. (voir page 6-9)

Vous pouvez accomplir un enregistrement en pas à pas (écriture des événements un à un) sur une piste de type standard ou sur la piste de tempo. Si vous désirez éditer les données que vous programmez, pressez REC ou EXIT pour retourner en page d'affichage [Microscope].

☞ Des données nouvellement enregistrées par l'enregistrement en pas à pas remplaceront les données originales.

★ Pour les pistes 1-16 (de type standard)

Insertion d'événements de note dans une piste de type standard (voir page 3-18).

Step= (Durée de note ou step time) [1] – [999]

Détermine la durée de note en unités d'1/96ème de noire. Lorsque vous entérinez la programmation, la position avancera de la longueur déterminée ici et vous pourrez programmer l'événement suivant.

☞ En tenant enfoncé SHIFT et en pressant une touche numérique, vous pouvez programmer les valeurs de note représentées dans le coin supérieur droit de chaque touche numérique. Le tableau de la page 6-17 vous indique la correspondance entre valeur de note et durée théorique (step time).

Gate= (Durée réelle de note ou gate time) [1] – [200]%

Détermine le pourcentage de la durée de note (step time) qui sera automatiquement programmé comme durée réelle de note (gate time).

La valeur calculée depuis la durée théorique (step time) actuelle sera affichée entre parenthèses, c'est la durée réelle qui sera programmée.

☞ Lorsque la valeur approche 100%, les notes sont jouées de façon plus tenue. Lorsque la valeur approche 1% les notes sont jouées de façon plus piquée (staccato).

Channelize (Changement de canal) [1] – [16]

Ce réglage détermine le canal des événements enregistrés lorsque vous utilisez un canal MIDI pour enregistrer sur une piste de source sonore externe (9-16).

S'il est réglé sur [Off], ce paramètre n'entraînera aucune conversion du canal des messages reçus, et ces messages seront enregistrés tels que reçus en MIDI IN.

☞ Ceci n'a pas d'effet sur les pistes pour source sonore interne (1-8) et sera affiché sous la forme «* * *».

New Measure Beat (Format de mesure pour un nouveau morceau) Song

Détermine le format des mesures non encore enregistrées.

Si vous enregistrez ou insérez des données au-delà de la dernière mesure ou si par résultat d'une édition, des données sont repoussées au-delà de la dernière mesure, de nouvelles mesures seront créées automatiquement et auront le format déterminé ici.

☞ Il n'est pas possible de modifier le format d'une mesure qui a déjà été enregistrée.

Il y a deux façons d'enregistrer en pas à pas :

- Utiliser un clavier MIDI pour la programmation
- Utiliser les touches numériques pour la programmation

☞ Pour les passages mélodiques, relâchez chaque note avant de presser la suivante. Si vous pressez une autre note avant de relâcher la précédente, ces deux notes seront programmées comme un accord

● Enregistrement en pas à pas à l'aide d'un clavier MIDI

Note No (numéro de note)	le numéro de note qui a été reçu
Vel (dynamique)	la dynamique qui a été reçue
Gate (gate time)	la durée de note = réglage
Ch (canal) (pistes 9-16)	la valeur du réglage de changement de canal (Channelize)

Tout en tenant la touche, vous pouvez déplacer le curseur sur l'affichage Gate Time et tourner la molette VALUE pour régler la durée de la note. Lorsque vous relâchez une touche, l'événement est programmé. Si vous désirez éditer un événement qui a été programmé, pressez [EXIT] pour retourner à la page d'affichage [Microscope]

☞ Pour programmer des accords, jouez soit toutes les notes simultanément soit chaque note individuellement en maintenant enfoncée la pédale de sustain connectée à votre clavier MIDI. Lorsque toutes les notes de l'accord ont été jouées les unes après les autres, relâchez la pédale de sustain

● Enregistrement en pas à pas à l'aide des touches numériques

Chaque fois que vous pressez [ENTER], le curseur se déplace de Ch → Note No → Vel → Gate, programmant les valeur initiales.

Les valeurs initiales sont les suivantes :

Note No (numéro de note)	C4 (60)
Vel (dynamique)	64
Gate (durée ou gate time)	valeur de la durée = réglage
Ch (canal) (pistes 9-16)	Ch 1

Vous pouvez éditer une valeur quand le curseur est situé sur sa ligne. Lorsque vous éditez une valeur, elle devient la valeur par défaut.

Le curseur étant situé sur Gate, pressez [ENTER] pour entériner l'événement. Si vous désirez éditer un événement qui a été entériné, pressez [EXIT] pour retourner à la page d'affichage [Microscope]

☞ La page 3-19 explique une méthode pratique pour programmer les numéros de note.

☞ Pour programmer un accord :
Le curseur étant situé sur Gate, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [ENTER]
Vous pouvez alors programmer l'événement suivant au même emplacement que l'événement que vous venez de programmer

[F1] TIE ou [▶/■]

(Programmation d'une liaison)

Les valeurs de step time (durée théorique) et de gate time (durée réelle) préalablement programmées seront allongées.

- Step time =
  la valeur de step time de l'événement précédent + la valeur de step time actuellement affichée
- Gate time =
  la valeur de step time de l'événement précédent + la valeur de gate time actuellement affichée.

[F2] REST ou [▶▶]

(Programmation d'un silence)

Avance de la longueur de step time spécifiée (cela ne programme pas réellement un événement de silence).

[F3] NxtMeas ou [SHIFT] + [▶▶]

(Silence jusqu'à la fin de la mesure actuelle)

Programme un silence jusqu'à la fin de la mesure actuelle et avance au début de la mesure suivante

F4 StpBack ou ◀◀

(Retour en arrière)

Efface l'événement précédent et vous ramène en arrière avant cet événement. Si cette touche est pressée durant la programmation, la donnée que vous êtes en train de programmer est supprimée et vous retournez à l'événement précédent

★ Pour la piste de Tempo [T]

Vous pouvez programmer des événements de changement de tempo dans la piste de tempo

Step=

(Step time ou durée) [1] – [99]

Détermine la durée en unités d'1/96ème de noire. Lorsque la programmation a été entérinée, la position dans le morceau avance de la valeur spécifiée ici et vous pouvez programmer l'événement suivant

☞ En tenant enfoncé SHIFT et en pressant les touches numériques, vous pouvez programmer la valeur de note imprimée dans le coin supérieur droit de la touche numérique. Le tableau de la page 6-17 vous donne les correspondances des valeurs de note et des valeurs de step time (durée théorique).

New Measure Beat

(Format des nouvelles mesures) Song

Détermine le format des mesure non encore enregistrées

Si vous enregistrez ou insérez des données après la dernière mesure, ou si suite à votre édition de données, des données sont déplacées au-delà de la dernière mesure, de nouvelles mesures seront créées et auront le format spécifié ici

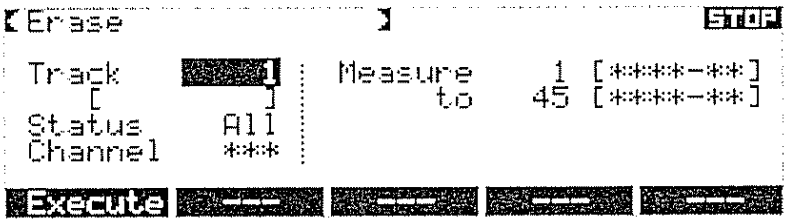
☞ Il n'est pas possible de modifier le format d'une mesure qui a déjà été enregistrée.

● **Programmation de données à l'aide des touches numériques**

Chaque fois que vous pressez ENTER, un événement de changement de tempo est inséré. Si vous éditez la valeur, la nouvelle valeur sera utilisée comme valeur par défaut. Si vous désirez éditer un événement qui a déjà été programmé, pressez EXIT et retournez à l'affichage [Microscope]

9. TRACK - EDIT

[Erase]



Cette procédure efface les événements d'une piste (voir page 4-52)

Track (Type de piste à effacer) [1–16], [1] – [16], [Tempo], [Mixer]

Status (Type de statut MIDI à effacer)

Avec une piste standard, vous choisissez le type d'événement à effacer

[All] Tous les événements seront effacés.

[Note], [PAf], [C Chg], [P Chg], [CAf], [Bend], [EX], [TU]
Seul le type d'événement spécifié sera effacé. Pour des détails sur les types d'événement, voir page 6-15

Channel (Canal MIDI à effacer)

Si vous avez sélectionné une piste standard pour source sonore externe (9–16), vous pouvez spécifier le canal MIDI qui devra être effacé

[All] Les événements de tous les canaux seront effacés

[1] - [16] Les événements du canal spécifié seront seuls effacés

☞ Avec Status sur EX ou TU, vous ne pouvez pas choisir le canal

Measure to (Section à effacer)

Measure L'effacement commencera au début de cette mesure

to ... jusqu'à la fin de cette mesure.

☞ La procédure d'effacement n'affectera pas l'emplacement des données situées après la section effacée.

[—] (Marque de répétition et numéro de mesure)

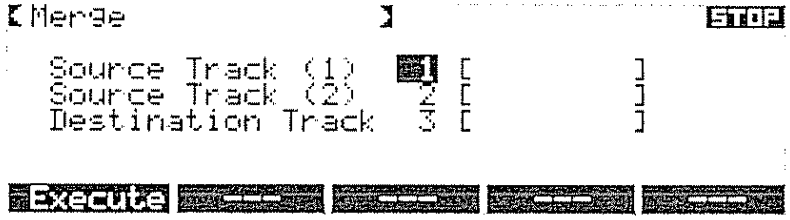
Les quatre caractères de gauche donnent le nom de la section actuelle. Les deux caractères de droite donnent le nombre de mesures écoulées depuis le début de la section actuelle. Si l'emplacement actuel est situé plus de 100 mesures au-delà du début, « ✻ ✻ » sera affiché.

☞ Ceci ne sert qu'à l'affichage. Vous pouvez régler une marque de répétition en pressant [MARK] (voir page 3-40)

[F1] Execute Exécute la procédure d'effacement.

- Si vous avez réglé Status sur [Note] ou [PAf], une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de déterminer la tessiture de note devant être effacée. Vous pouvez presser des touches sur votre clavier MIDI pour déterminer la zone à effacer.
- Si vous avez réglé Status sur [C Chg], une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de déterminer la plage des numéros de changement de commande à effacer.
- Si vous avez réglé Status sur [P Chg], une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de déterminer la plage du numéro de changement de programme à effacer.
- Si vous avez sélectionné [Mixer] comme piste à effacer, une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de déterminer le type d'événement à effacer.

[Merge]



Cette procédure vous permet de combiner (fusionner) les données de deux pistes en une seule, puis d'écrire le résultat dans la piste de destination choisie. Les deux pistes source seront alors vidées.

☞ Les pistes de type à pattern ne peuvent être sélectionnées

Source Track (1) (Une des piste à fusionner) [1] – [16]

Sélectionne une piste de type standard.

Source Track (2) (L'autre piste à fusionner) [1] – [16]

Sélectionne une piste de type standard. Il n'est pas possible de sélectionner la même piste que celle sélectionnée précédemment en Source Track (1).

Destination Track (La piste dans laquelle s'inscrivent les données) [1] – [16]

Sélectionne une piste de type standard.

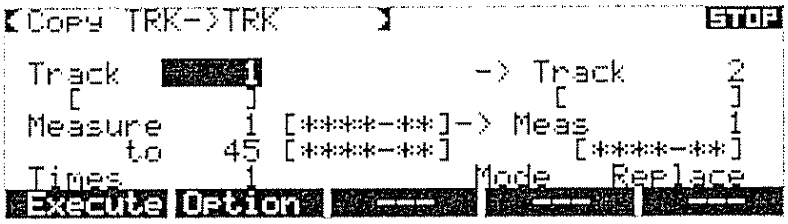
☞ Toutes les données préalablement présentes dans la piste de destination seront remplacées par les données issues de la fusion.

F1 **Execute**

Exécute la procédure de fusion (Merge).

- Si l'une ou l'autre des pistes source est une piste pour source sonore interne et si la piste de destination est une piste pour source sonore externe, une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de spécifier le canal sur lequel seront placées les données de la piste pour source sonore interne.

[Copy TRK → TRK]



Cette procédure copie les événements d'une piste standard, de la piste de tempo ou de la piste de mixage dans tout emplacement de votre choix.

Track (Piste source de la copie) [All], [1] – [16], [Tempo], [Mixer]

Sélectionne une piste standard, la piste de tempo ou la piste de mixage

☞ Il n'est pas possible de sélectionner une piste de type à pattern.

☞ Si [All] a été sélectionné, des événements d'appel de pattern présents dans les pistes de type à pattern seront également copiées.

Measure to (Plage devant être copiée)

Measure — La copie s'effectue depuis le début de cette mesure ...

to — ... jusqu'à la fin de celle-ci.

[—] (Marque de répétition et numéro de mesure)

Les quatre caractères de gauche donnent le nom de la section actuelle. Les deux caractères de droite donnent le nombre de mesures écoulées depuis le début de la section actuelle. Si l'emplacement actuel est situé plus de 100 mesures au-delà du début, «* *» sera affiché

☞ Ceci ne sert qu'à l'affichage. Vous pouvez fixer une marque de répétition en pressant [MARK] (voir page 3-40)

Times (Nombre de copies) [1] – [100]

En déterminant une valeur de 2 ou plus, vous pouvez copier les données deux fois ou plus.

→ Track (Piste de destination) [All], [1] – [16], [Tempo], [Mixer]

Sélectionne une piste de type standard comme destination de la copie.

☞ Si vous avez choisi comme source de copie toutes les pistes ([All]), la piste de tempo ou la piste de mixage, vous ne pourrez pas déterminer une autre piste que celle logiquement correspondante comme destination de la copie.

→ Meas (Mesure de destination)

Les données seront copiées dans la piste de destination à partir de la mesure spécifiée ici

Mode (Mode de copie)

[Replace] — Les données copiées remplaceront les données préalablement présentes dans les mesures de destination.

[Merge] — Les données copiées s'ajouteront aux données préalablement présentes dans les mesures de destination

[F2] Option

Si la source de copie est en fait toutes les pistes ([All]) ou une piste standard, vous pouvez choisir le canal ou le statut des événements devant être copiés.



Source Channel

(Canaux devant être copiés) [All], [1] – [16]

Si la source de la copie est une piste pour source sonore externe, seuls les événements du canal spécifié ici seront copiés.

☞ Si vous avez sélectionné [All] et si la piste destination de la copie est une piste pour source sonore interne, les données de tous les canaux seront fusionnées avant d'être copiées.

Status

(Types de statuts MIDI devant être copiés)

Seuls les événements du type sélectionné ici seront copiés.

[All] Tous les événements seront copiés.

[Note], [PAf], [C Chg], [P Chg], [CAf], [Bend], [EX], [TU]

Seuls les événements du type spécifié seront copiés.

Pour des détails sur chaque type d'événement, référez-vous à la page 6-15

Dest. Channel

(Détermine le canal dans lequel seront écrits les événements) [1] – [16]

Si la source de la copie est une piste pour source sonore interne et que la destination de la copie est une piste pour source sonore externe, ou si vous désirez convertir le canal source en un canal particulier, ce réglage permet de déterminer le canal sur lequel seront écrites les données.

☞ Si vous avez choisi EX/TU comme statut (status), ce paramètre ne peut pas être réglé.

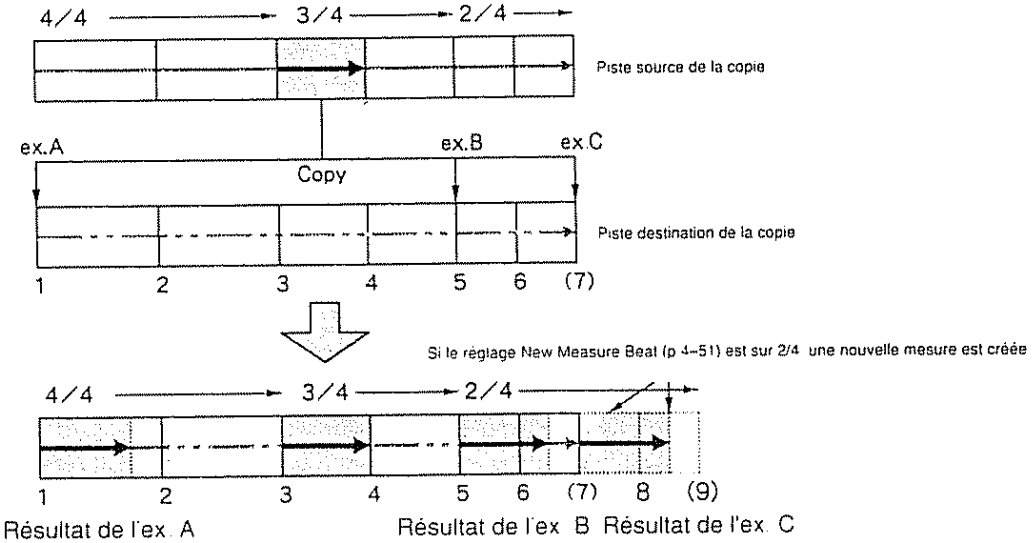
F1 Execute

Exécute la procédure de copie.

- Si vous avez réglé Status sur [Note] ou [PAf], une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de déterminer la tessiture des notes devant être copiées. Vous pouvez presser des touches sur votre clavier MIDI pour déterminer la zone à copier.
- Si vous avez réglé Status sur [C Chg], une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de déterminer la plage des numéros de changement de commande à copier.
- Si vous avez réglé Status sur [P Chg], une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de déterminer la plage des numéros de changement de programme à copier.
- Si vous avez sélectionné [Mixer] comme piste à copier, une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de déterminer le type d'événement à copier.

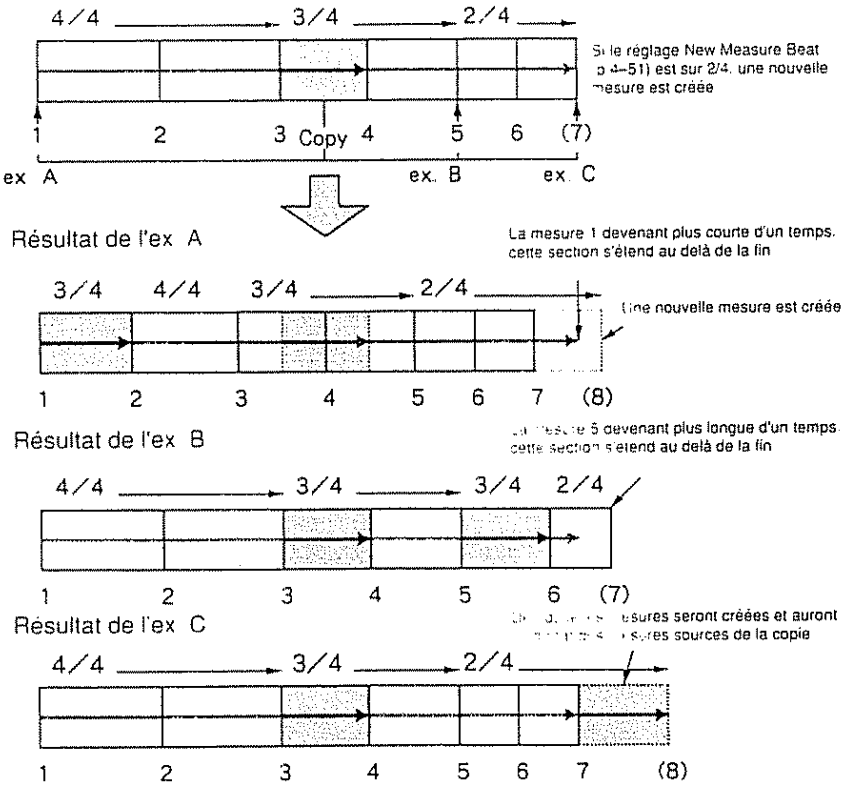
● Quand Track=[1] – [16] ou [Mixer]

Lorsque vous faites des copies entre les pistes 1–16 ou dans la piste de mixage le format de mesure de la zone destination de copie ne change pas

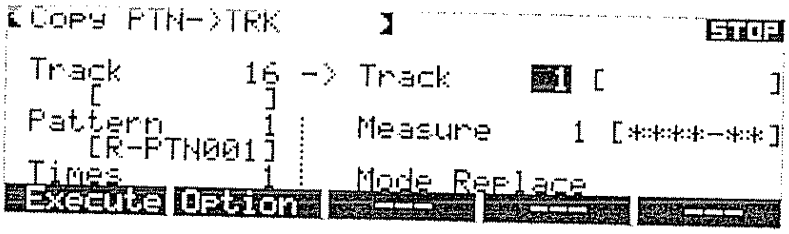


● Quand Track=[All] ou [Tempo]

Lorsque vous copiez toutes les pistes ou dans la piste de tempo, le format de la zone destination de la copie sera modifié. Le résultat sera identique à celui d'un déplacement des mesures vers l'avant ou vers l'arrière.



[Copy PTN → TRK]



Cette procédure copie les événements d'un pattern dans l'emplacement de votre choix dans une piste de type standard.

☞ Il n'est pas possible de sélectionner une piste de type à pattern.

Track (Piste source de la copie) [1] – [16]

Sélectionne la piste qui contient le pattern source de la copie.

☞ Vous pouvez sélectionner une piste de type standard ou à patterns.

Pattern (Pattern source de la copie) [1] –

Times (Nombre de copies) [1] – [100]

En réglant ce paramètre sur 2 ou plus, vous pouvez copier les données plusieurs fois.

→ Track (Piste destination de la copie) [1] – [16]

Sélectionnez une piste de type standard.

☞ Il n'est pas possible de sélectionner une piste de type à pattern.

→ Measure (Mesure de destination)

Les données seront copiées dans la piste de destination à partir du début de la mesure spécifiée ici.

[—] (Marque de répétition et numéro de mesure)

Les quatre caractères de gauche donnent le nom de la section actuelle. Les deux caractères de droite donnent le nombre de mesures écoulées depuis le début de la section actuelle. Si l'emplacement actuel est situé plus de 100 mesures au-delà du début, «* *» sera affiché.

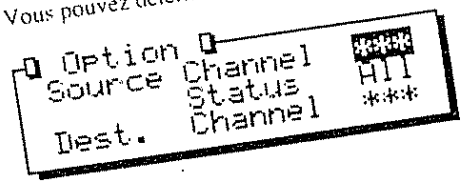
☞ Ceci ne sert qu'à l'affichage. Vous pouvez créer une marque de répétition en pressant [MARK] (voir page 3-40).

Mode (Mode de copie)

[Replace] Les données copiées remplaceront les données préalablement présentes dans les mesures de destination.

[Merge] Les données copiées s'ajouteront aux données préalablement présentes dans les mesures de destination.

Vous pouvez déterminer le canal et le type des événements à copier.



Option

Source Channel [All], [1] – [16]

(Canaux devant être copiés)

Si la source de la copie est une piste pour source sonore externe, seuls les événements du canal spécifié ici seront copiés.

☞ Si vous avez réglé Status sur EX/TU, ce paramètre ne peut pas être réglé.

☞ Si vous avez sélectionné [All] et si la piste destination de la copie est une piste pour source sonore interne, les données des différents canaux MIDI seront fusionnées avant d'être copiées

Status

(Types de statuts MIDI devant être copiés)

Seuls les événements du type sélectionné ici seront copiés.

[All] Tous les événements seront copiés.

[Note], [PAf], [C Chg], [P Chg], [CAf], [Bend], [EX], [TU]

Seuls les événements du type spécifié seront copiés.

Pour des détails sur chaque type d'événement, référez-vous à la page 6-15

Dest. Channel [1] – [16]

(Détermine le canal dans lequel seront écrits les événements)

Si la source de la copie est une piste pour source sonore interne et que la destination de la copie est une piste pour source sonore externe, ou si vous désirez convertir le canal source en un canal particulier, ce réglage permet de déterminer le canal sur lequel seront écrites les données

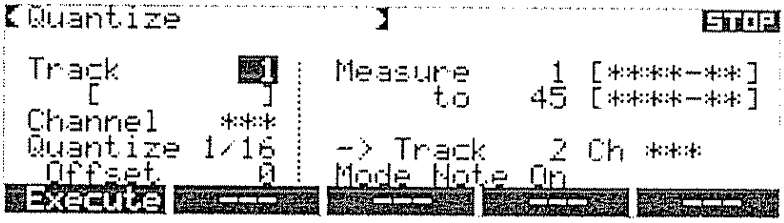
☞ Si vous avez réglé Status sur EX/TU, ce paramètre ne peut pas être réglé.

F1 Execute

Exécute la procédure de copie

- Si vous avez réglé Status sur [Note] ou [PAf], une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de déterminer la tessiture des notes devant être copiées. Vous pouvez presser des touches sur votre clavier MIDI pour déterminer la zone à copier
- Si vous avez réglé Status sur [C.Chg], une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de déterminer la plage des numéros de changement de commande à copier.
- Si vous avez réglé Status sur [P Chg], une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de déterminer la plage des numéros de changement de programme à copier.
- Si vous avez sélectionné [Mixer] comme piste à effacer, une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de déterminer le type d'événement à copier

[Quantize]



La procédure de quantification décale les événements de note (dans une piste de type standard) jusqu'au temps le plus proche ou à la subdivision de celui-ci. Cette procédure corrige les erreurs de mise en place à l'enfoncement ou relâchement d'une touche ou bien les erreurs relatives à la durée d'une note. Les données quantifiées seront inscrites dans la piste de type standard que vous déterminerez.

☞ Il n'est pas possible de ramener à leur forme originale les données qui auront été quantifiées

Track

(Piste à quantifier) [1] – [16]

Sélectionne une piste de type standard

Channel

(Canal à quantifier) [All], [1] – [16]

Si la piste à quantifier est une piste pour source sonore externe, seuls les événements de note du canal spécifié ici seront quantifiés et réécrits.

☞ Si la piste de destination est une piste pour source sonore interne, le fait de sélectionner [All] entraînera la fusion des données de tous les canaux avant leur écriture sur cette piste

Quantize

(Résolution de la quantification)

Détermine la résolution à laquelle seront quantifiées les données (voir page 3–36).

[1/2]	blanche	[1/16]	double croche
[1/4]	noire	[1/24]	double croche de triolet
[1/6]	noire de triolet	[1/32]	triple croche
[1/8]	croche	[1/64]	quadruple croche
[1/12]	croche de triolet		

Offset

(Décalage de quantification) [-100] – [100]

Ce réglage avance ou retarde le nouvel emplacement des données quantifiées par unité d'un clic (1/96ème de noire), vous permettant de créer des effets rythmiques (jeu en avant ou en arrière du temps)

Valeur négative (-) jeu en avant du temps

Valeur positive (+) jeu en arrière du temps

☞ Si la fonction Quantize est sur Off, ce réglage n'a pas d'effet.

Measure to

(Zone à quantifier)

Measure La quantification s'effectue du début de cette mesure

to ... jusqu'à la fin de cette mesure

Mode

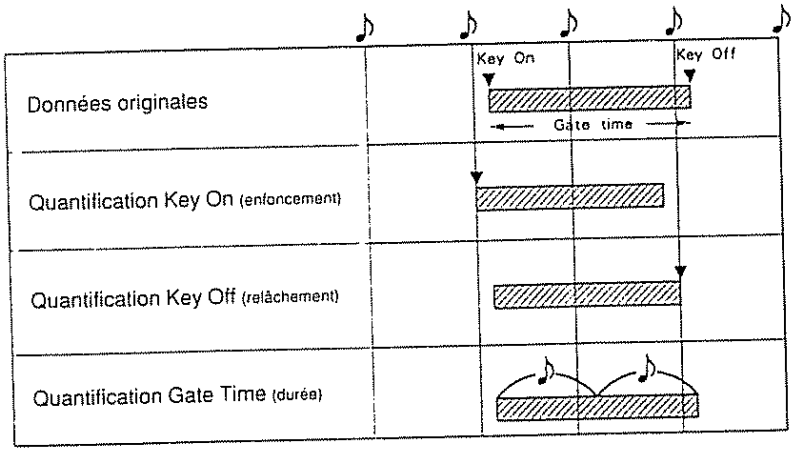
(Mode de quantification)

Ce réglage détermine quelles données seront quantifiées.

[Note On] l'instant d'enfoncement (Key On) de la touche sera corrigé

[Note Off] l'instant de relâchement (Key Off) de la touche sera corrigé

[Gate] La valeur de Gate Time (le temps entre l'enfoncement et le relâchement) sera corrigée



→Track

(Piste de destination) [1] – [16]

Les données quantifiées seront écrites dans la piste de destination, remplaçant toutes les données préalablement présentes dans cette piste.

Sélectionnez une piste de type standard.

Ch

(Détermine le canal d'écriture) [1] – [16]

Si la piste devant être quantifiée est une piste pour source sonore interne et que la destination d'écriture est une piste de source sonore externe, ou si vous désirez convertir le canal quantifié en un autre canal, ce réglage détermine le canal sous lequel seront écrites les données.

F1 Execute

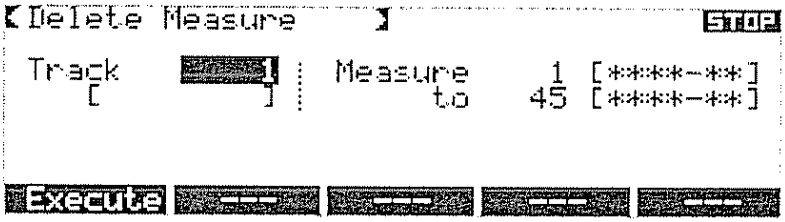
Exécute la procédure de quantification.

Une fenêtre s'ouvrira et vous pourrez déterminer la tessiture des notes devant être quantifiées.

Vous pouvez utiliser votre clavier MIDI pour délimiter la zone à quantifier.

☞ Si, suite à une quantification, des données sont placées après la dernière mesure, une nouvelle mesure sera créée au format déterminé par le réglage New Measure Beat (voir page 4-51). Si, suite à la quantification, des données sont avancées avant le début de la première mesure, elles seront en fait écrites sur le premier temps de la première mesure.

[Delete Measure]



Cette procédure supprime tous les événements des mesures choisies et déplace les mesures suivantes vers l'avant pour combler le vide créé

Track (Piste dans laquelle se produit la suppression)

[All], [1] – [16], [Tempo], [Mixer]

Measure to (Zone à supprimer)

Measure La suppression se produit depuis le début de cette mesure

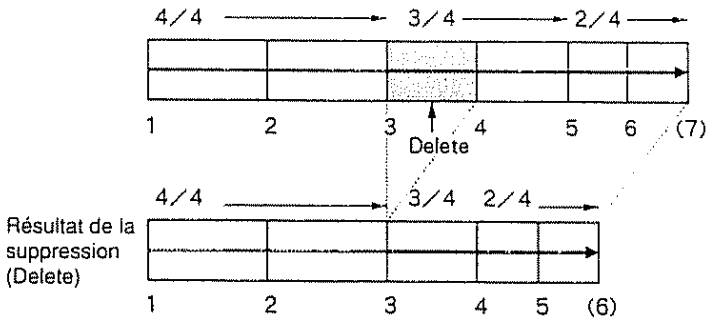
to ... jusqu'à la fin de cette mesure

☞ Si vous sélectionnez [All], la position des marques de répétition sera également décalée (voir page 106)

F1 Execute Exécute la procédure de suppression de mesure

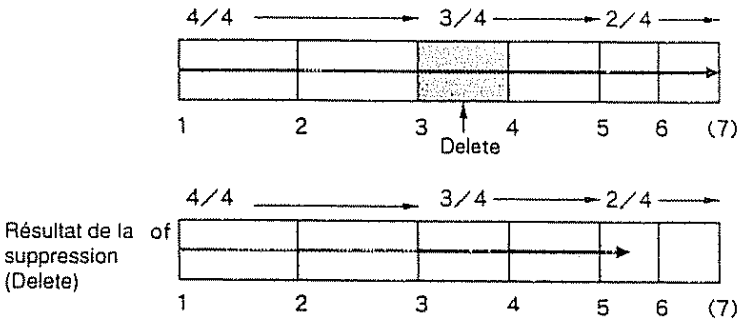
● Track = [All]

Si vous avez sélectionné toutes pistes les pistes [All], les mesures choisies et toutes leurs données seront supprimées



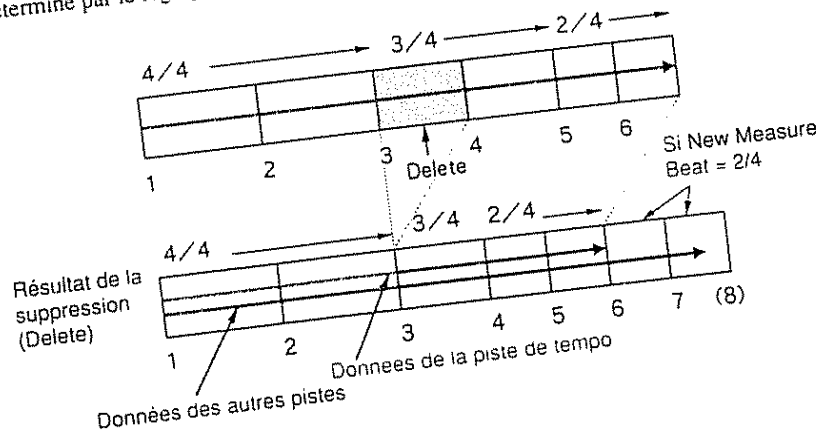
● Track=[1] – [16] ou [Mixer]

Si vous avez sélectionné une piste [1] – [16] ou la piste de mixage, les données des mesures choisies seront supprimées et les données qui les suivent seront avancées pour combler le vide ainsi créé Les formats des mesures ne seront pas affectés

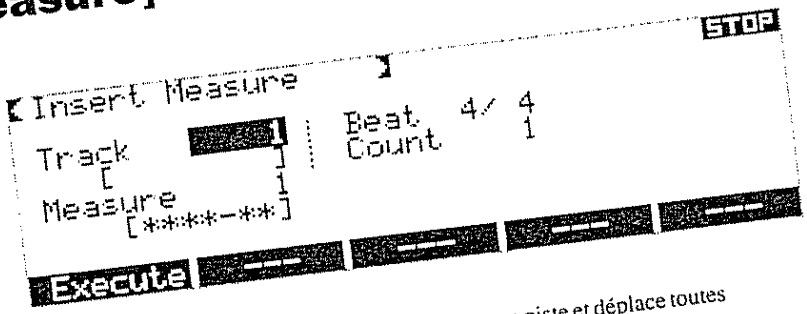


● Track = [Tempo]

Les mesures déterminées dans la piste de tempo seront supprimées. Si cela entraîne que les données des pistes 1-16 de la piste de mixage s'étendent au delà de la dernière mesure, de nouvelles mesures seront créées au format déterminé par le réglage New Measure Beat (voir page 4-51).



[Insert Measure]



Cette procédure insère des mesures vierges dans une piste et déplace toutes les données suivantes vers l'arrière pour leur laisser la place.

Track (Piste dans laquelle se produit l'insertion de mesures)
[All], [1] – [16], [Tempo], [Mixer]

☞ Si vous sélectionnez [All], les marques de répétition seront également déplacées (voir page 4-106)

Measure (Point d'insertion)
Détermine l'emplacement (numéro de mesure) auquel les mesures seront insérées : les mesures seront insérées au début de cette mesure.

Beat (Format des mesures à insérer)

Count (Nombre de mesures à insérer) [1] – [100]

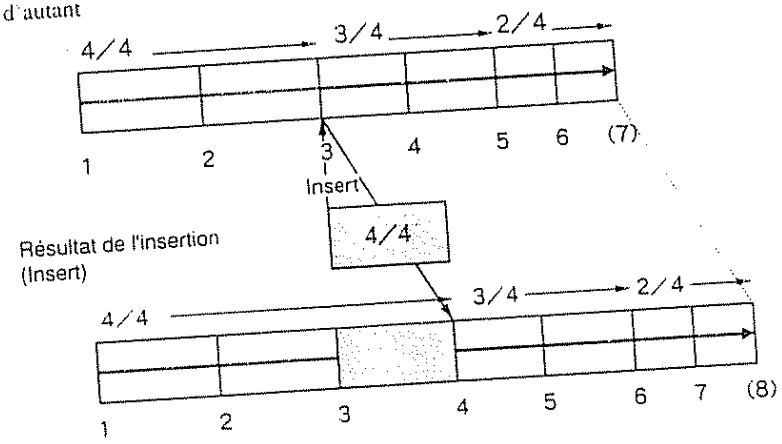
☞ Il n'est pas possible pour un morceau d'être plus long que 9998 mesures.

F1 Execute

Exécute la procédure d'insertion de mesure

● Track = [All]

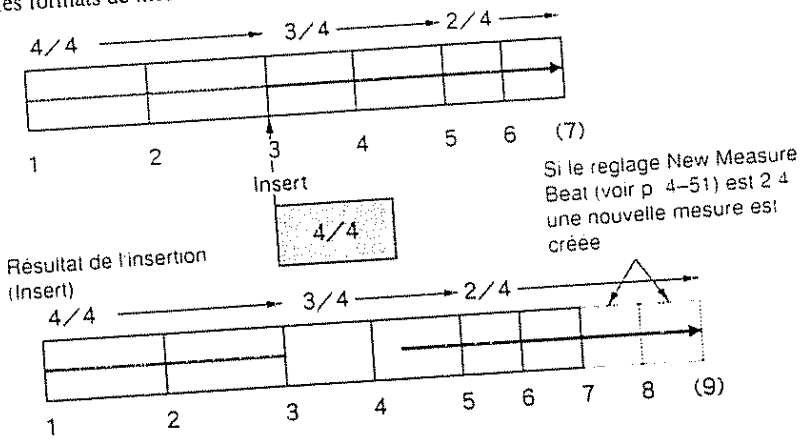
Les mesures seront insérées et les données suivantes seront reculées d'autant



● Track = [1] – [16] ou [Mixer]

Les données seront reculées d'une distance suffisante pour insérer les mesures

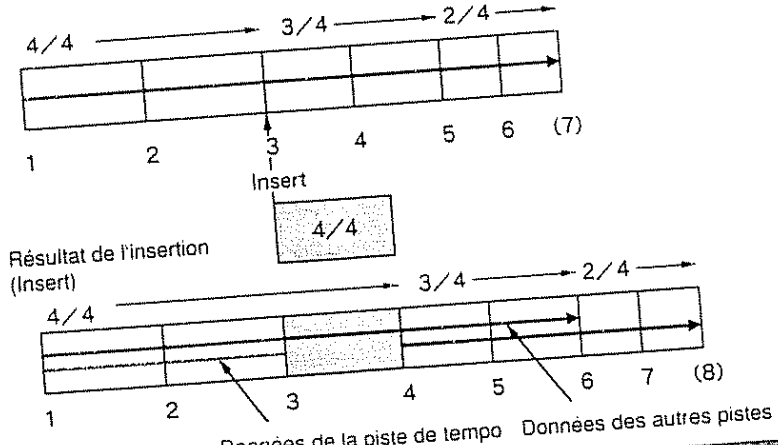
Les formats de mesure ne changeront pas



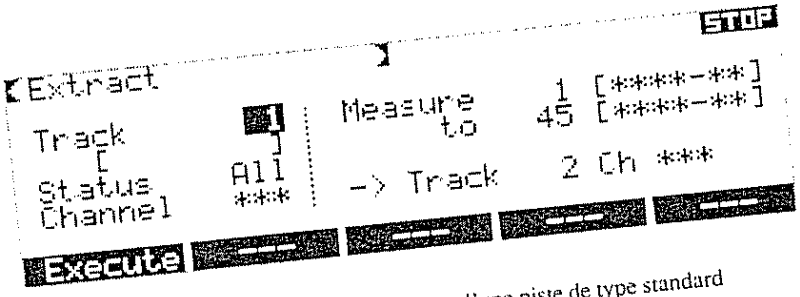
● Track = [Tempo]

Les mesures seront insérées mais les données des autres pistes ne se déplaceront pas.

(Tout se fait comme si les barres de mesure étaient simplement reculées).



[Extract]



Cette procédure extrait (ôte) des événements d'une piste de type standard et les place au même emplacement dans une autre piste de type standard.

☞ Les pistes de type à pattern ne peuvent être sélectionnées.

Track

(Piste dans laquelle sont les données à extraire) [1] – [16]

Les données extraites seront supprimées de cette piste

Sélectionnez une piste de type standard

Status

(Le type de statut à extraire)

Sélectionne le type d'événement à extraire

[All] Extraction de tous les événements

[Note], [PAf], [C.Chg], [P Chg], [CAf], [Bend], [EX], [TU]
Seuls les événements du type spécifié seront extraits.
Pour des détails sur chaque type d'événement, référez-vous à la page 6-15

Channel

(Canal MIDI à extraire) [All], [1] – [16]

Si vous avez sélectionné une piste de type standard pour source sonore externe (9-16), seuls les événements de ce canal seront extraits

[All] Extraction des événements de tous les canaux

[1]-[16] Extraction des événements du canal spécifié

☞ Si vous avez réglé le statut comme étant EX ou TU, il n'est pas possible de choisir le canal

☞ Si vous avez sélectionné «All», les données de tous les canaux seront fusionnés et écrits sous un même canal si la piste de destination d'écriture est une piste pour source sonore interne

Measure to

(Zone à extraire)

Measure L'extraction commencera au début de cette mesure

to pour finir à la fin de cette mesure

→ Track

(Piste de destination) [1] – [16]

Les événements extraits seront écrits et combinés avec les données de cette piste destination de l'extraction.

Sélectionnez une piste de type standard.

☞ Il n'est pas possible de sélectionner la même piste que celle servant de source à l'extraction

Ch

(Détermine le canal d'écriture) [1] – [16]

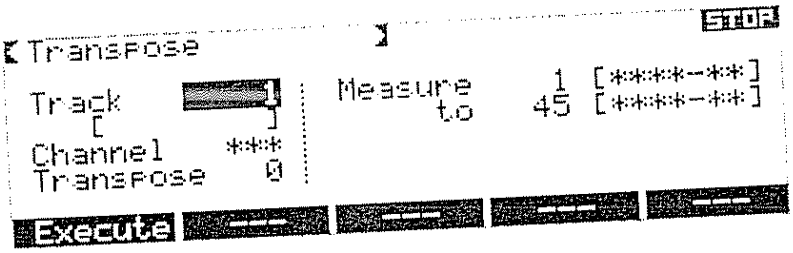
Si la piste depuis laquelle les données sont extraites est une piste de source sonore interne et que la destination de l'écriture est une piste pour source sonore externe, ou si vous voulez convertir le canal des données extraites en un canal particulier, vous pouvez choisir ici le canal sous lequel seront écrites les données.

☞ Si le statut EX ou TU a été sélectionné, ce paramètre ne peut être réglé

[F1] Execute Exécute la procédure d'extraction

- Si vous avez réglé le statut sur [Note] ou [PAf], une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de spécifier la tessiture des notes à extraire. Vous pouvez presser les notes sur votre clavier MIDI pour délimiter la plage devant être éditée.
- Si vous avez réglé Status sur [C Chg], une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de déterminer la plage des numéros de changement de commande à extraire.
- Si vous avez réglé Status sur [P Chg], une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de spécifier la plage des numéros de changement de programme à extraire.

[Transpose]



Cette procédure transpose les événements de note et ceux d'aftertouch polyphonique d'une piste de type standard.

Track (Piste à transposer) [1–16], [1] – [16]

Sélectionnez une piste de type standard.

Channel (Canal MIDI à transposer) [1–16], [1] – [16]

Si vous avez choisi une piste de type standard pour source sonore externe (9-16), seuls les événements du canal sélectionné ici seront transposés.

[1-16] Transposition des événements de tous les canaux

[1]-[16] Transpositon des événements du canal spécifié.

☞ Si la piste est réglée sur [1-16], vous ne pouvez pas choisir le canal. Tous événements de note et d'aftertouch polyphonique seront transposés.

Transpose (Valeur de transposition) [-99] – [99]

Détermine la valeur de la transposition en demi-tons.

Measure to (Section à transposer)

Measure Transposition depuis le début de cette mesure ...

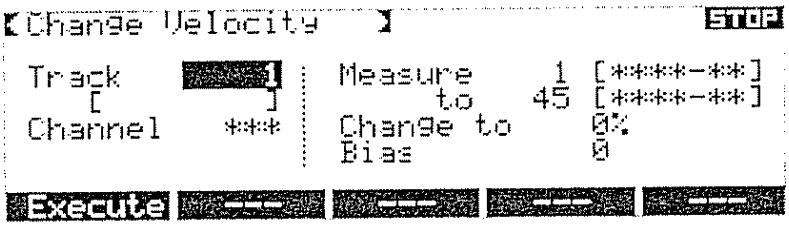
to ... jusqu'à la fin de cette mesure.

☞ Si la transposition entraîne comme résultat un numéro de note inférieur à 0 ou plus grand que 127, le numéro de note sera réglé sur 0 ou 127. Cela signifie que même si vous désirez transposer par la suite en sens inverse, les numéros de note obtenus ne pourront pas obligatoirement être exactement ceux d'origine.

[F1] Execute Exécute la procédure de transposition.

Une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de spécifier la tessiture des notes qui doivent être transposées. Vous pouvez presser deux notes sur votre clavier MIDI pour spécifier les limites de cette zone.

[Change Velocity]



Cette procédure modifie la dynamique (référez-vous au chapitre 5 "Glossaire") des événements de note d'une piste de type standard

☞ Les pistes de type à pattern ne peuvent être sélectionnées.

Track (Piste à modifier) [1–16], [1] – [16]

Sélectionnez une piste de type standard

Channel (Canal MIDI devant être modifié) [1–16], [1] – [16]

Si vous avez choisi une piste de type standard de source sonore externe, la dynamique ne sera modifiée que pour les notes du canal choisi ici.

[1-16] Modification de dynamique des notes de tous les canaux.

[1]-[16] Modification de dynamique des notes du canal choisi.

☞ Si vous avez réglé Track sur [1-16], vous ne pouvez pas choisir le canal. La dynamique de tous les événements de note sera modifiée.

Measure to (La zone à modifier)

Measure Changement de dynamique du début de cette mesure

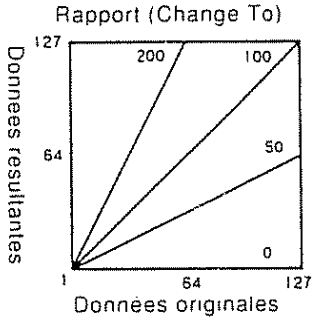
to jusqu'à la fin de cette mesure.

Change to (Rapport de modification) [0] – [200]%

Détermine comment les valeurs de dynamique seront compressées ou étendues. Pour une valeur de 100, il n'y aura pas de changement.

Bias (Valeur de modification absolue) [-127] – [127]

Une fois la dynamique originale multipliée par le rapport précédent (Change to), cette valeur (Bias) sera ajoutée ou soustraite du résultat.

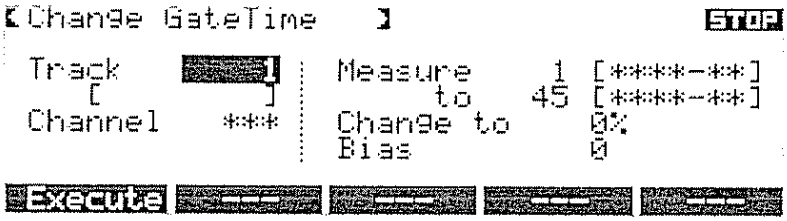


☞ Si la procédure de changement de dynamique entraîne une dynamique résultante inférieure à 1 (ou plus grande que 127), la valeur de dynamique choisie sera 1 (ou127). Dans de tels cas, même si vous exécutez la procédure inverse de changement de dynamique, les dynamiques des notes ne pourront être retrouvées telles qu'elles étaient à l'origine.

F1 Execute Exécute la procédure de changement de dynamique.

Une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de choisir la tessiture des notes auquelle s'applique cette procédure. Vous pouvez presser deux notes sur votre clavier MIDI pour délimiter la zone concernée.

[Change Gate Time] .....



Cette procédure modifie la durée des notes (gate time), (référez-vous au chapitre 5 «Glossaire») des événements de note d'une piste standard

Track (Piste à modifier) [1-16], [1] – [16]

Sélectionnez une piste de type standard

Channel (Canaux MIDI à modifier) [All], [1] – [16]

Si vous avez sélectionné une piste de type standard pour source sonore externe (9-16), la durée (gate time) ne sera modifiée que pour les événements de note du canal choisi ici.

[All] Modification de la durée des notes de tous les canaux.

[1]-[16] Modification de la durée des notes du canal spécifié

☞ Si vous avez sélectionné [1-16] pour Track, vous ne pouvez choisir le canal. La durée de tous les événements de note sera modifiée

Measure to (Mesures à modifier)

Measure Modification de la durée depuis le début de cette mesure

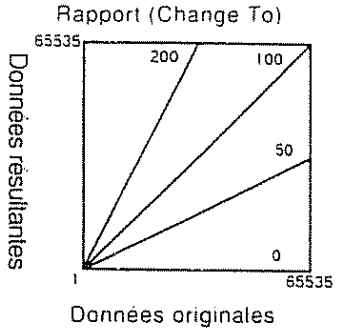
to jusqu à la fin de cette mesure

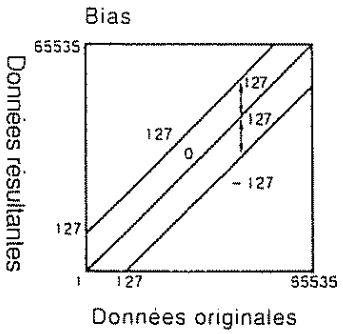
Change to (Rapport de modification) [0] – [200]%

Détermine comment les valeurs de durée de note seront comprimées ou étendues. Pour une valeur de 100, il n'y aura pas de changement.

Bias (Valeur absolue de modification) [-127] – [127]

Une fois la durée (gate time) originale multipliée par le rapport précédent (Change to), cette valeur (Bias) est ajoutée ou soustraite du résultat.



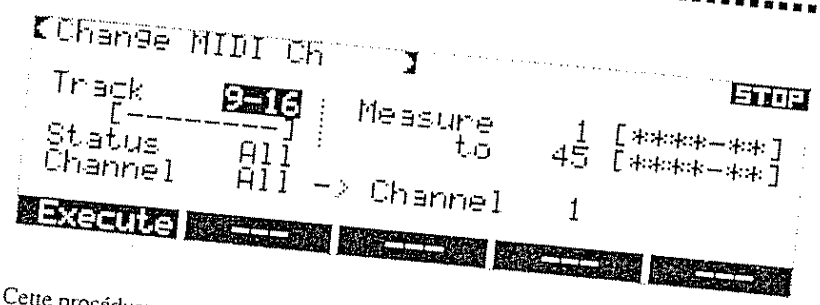


☞ Si la procédure de changement de durée entraîne pour résultat une durée (gate time) inférieure à 1 (ou supérieure à 65535), la durée sera fixée sur 1 (ou 65535). Dans de tels cas, même si vous exécutez la procédure inverse de changement de durée, les durées ne pourront être retrouvées telles qu'à l'origine

F1 Execute Exécute la procédure de changement de durée (gate time)

Une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de spécifier la tessiture des notes auxquelles s'applique cette procédure. Vous pouvez presser deux notes sur votre clavier MIDI pour délimiter la zone concernée.

[Change MIDI Ch]



Cette procédure convertit le canal MIDI des événements d'une piste pour source sonore externe (9-16)

Track

(Piste concernée) [9–16], [9] – [16]

Sélectionnez une piste de type standard.

☞ Les pistes de type à pattern ne peuvent être sélectionnées

Status

(Statut MIDI concerné)

Le canal ne sera converti que pour les événements du type spécifié ici.

[All] Le canal sera converti pour tous les types d'événements

[Note], [PAf], [C Chg], [P Chg], [CAf], [Bend]

Le canal ne sera converti que pour les événements du type spécifié ici. Pour des détails sur chaque type d'événement, référez-vous à la page 6-15

Channel

(Canal MIDI concerné) [All], [1] – [16]

Seuls les événements du canal choisi ici seront affectés.

[All] Les événements de tous les canaux seront convertis au canal choisi.

[1]-[16] Les événements du canal choisi ici seront convertis au nouveau canal

☞ Si cette procédure convertit des données en un même canal MIDI que celui déjà utilisé par des données préalablement présentes sur la même piste, il ne sera plus possible de séparer les deux ensembles de données par la suite

Measure
to

(Zone concernée)

Measure La conversion des événements se produira depuis le début de cette mesure.

to jusqu'à la fin de cette mesure.

→ Channel

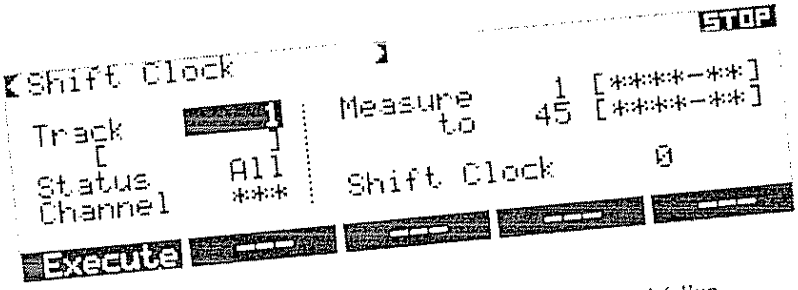
(Canal MIDI après conversion) [1] – [16]

F1 Execute

Exécute la procédure de changement de canal MIDI

- Si vous avez réglé Status sur [Note] ou [PAf], une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de spécifier la tessiture des notes concernées. Vous pouvez presser deux notes sur votre clavier MIDI pour délimiter la zone
- Si vous avez réglé Status sur [C Chg], une fenêtre s'ouvrira pour spécifier la plage des numéros de changement de commande concernée
- Si vous avez réglé Status sur [P Chg], une fenêtre s'ouvrira pour spécifier la plage de numéros de changement de programme concernée

[Shift Clock]



Cette procédure décale (déplace) les événements d'une piste par unité d'un clic ou clock (1/96ème de noire)

Track (Piste ou se produit le décalage) [1–16], [1] – [16]

Status (Statut MIDI des événements devant être décalés)

Seuls les événements du type sélectionné ici seront décalés

[All] Tous les événements seront décalés

[Note], [PAf], [C.Chg], [P.Chg], [CAf], [Bend], [EX], [TU]
Seuls les événements du type spécifiés seront décalés
Pour des détails sur chaque type d'événement, référez-vous à la page 6–15.

Channel (Canal MIDI devant être décalé) [All], [1] – [16]

Si vous avez sélectionné une piste de type standard pour source sonore externe, seuls les événements du canal spécifié ici seront décalés.

[All] Les événements de tous les canaux seront décalés.

[1]-[16] Seuls les événements du canal spécifié seront décalés.

Measure to (Zone devant être décalée)

Measure Tous les événements depuis le début de cette mesure

to ... jusqu'à la fin de cette mesure seront décalés.

Shift Clock (Valeur du décalage) [-384] – [384]

Détermine le déplacement des données, par palier d'un clic ou clock (♩ = 96 clics). Des valeurs positives font reculer les données (vers la fin du morceau).

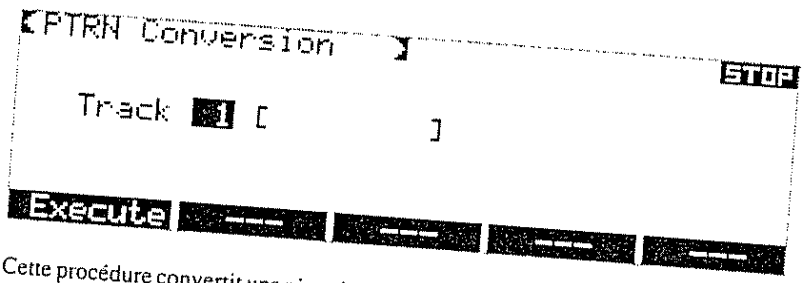
☞ Si, suite à cette procédure, des données sont déplacées au-delà de la fin de la dernière mesure, de nouvelles mesures seront créées au format spécifié par le réglage New Measure Beat (voir page 4-51). Si des données sont déplacées avant le début de la première mesure, elles seront en fait placées au début de cette première mesure.

F1 Execute

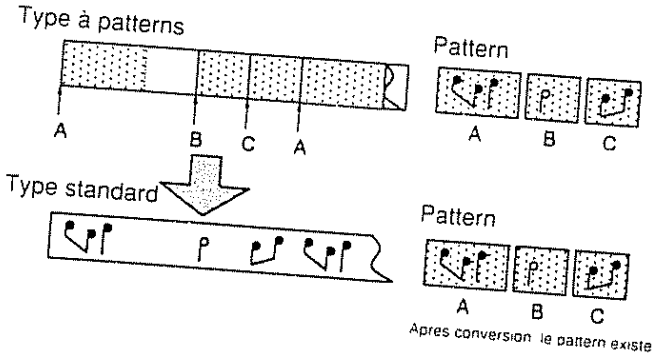
Exécute la procédure de décalage (Shift Clock)

- Si vous avez réglé Status sur [Note] ou [PAf], une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de spécifier la tessiture des notes devant être décalées. Vous pouvez délimiter cette zone en pressant deux notes sur votre clavier MIDI.
- Si vous avez réglé Status sur [C Chg], une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de spécifier la plage des numéros de changement de commande devant être décalés.
- Si vous réglez Status sur [P.Chg], une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de spécifier la plage des numéros de changement de programme devant être décalés.

[PTRN Conversion]



Cette procédure convertit une piste de type à pattern dans une piste de type standard (voir page 4-46).



Track

(Piste à convertir)

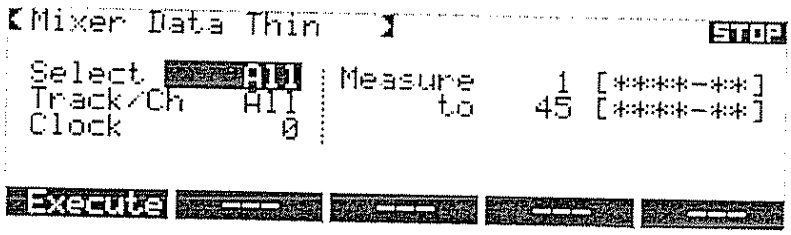
Sélectionnez une piste de type à pattern. [1] – [16]

F1 Execute

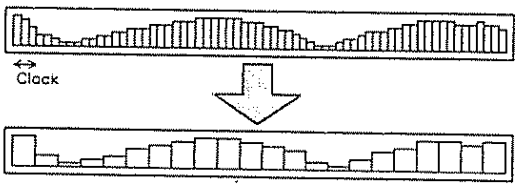
Exécute la procédure de conversion de pattern

☞ Il n'est pas possible de convertir une piste de type standard en une piste de type à pattern

[Mixer Data Thin]



Cette procédure minimise les données de la piste de mixage, réduisant par conséquent la quantité totale de données enregistrées



Select

(Type d'événement devant être réduit)

[All], [INT Lvl], [INT Pan], [INT Out], [EXT Vol], [EXT Pan]

Pour des détails sur chaque type d'événement, référez-vous à la page 6-16.

Track/Ch

(Piste/canal dans lesquels s'effectue la réduction)

- **Si Select est réglé sur [INT Lvl], [INT Pan] ou [INT Out]**

  [All] Les événements de toutes les pistes seront réduits.

  [1]—[8] Seule la piste spécifiée sera affectée.

- **Si Select est réglé sur [EXT Vol] ou [EXT Pan]**

  [All] Les événements de tous les canaux seront réduits

  [1]—[16] Seuls les événements du canal choisi seront réduits.

Clock

(Intervalle de réduction) [0] – [192]

Détermine l'intervalle de réduction en unités d'un clic ou clock (♩ = 96 clics).

*** Veillez bien à ne pas régler cette valeur sur un chiffre trop important.**

Measure

(Zone à réduire)

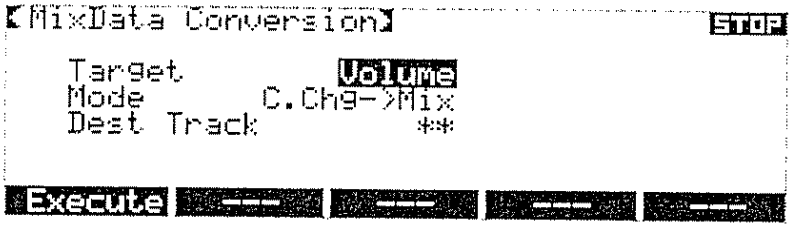
Measure Les données seront réduites depuis le début de cette mesure...

to ...jusqu'à la fin de cette mesure.

F1 Execute

Exécute la procédure de réduction de données.

[Mix Data Conversion]



Cette procédure vous permet de convertir les données de volume automatisé (INT Lvl et EXT Vol) ou les données de panoramique (INT Pan et EXT Pan) en des changements de commande numéros 7 et 10 pour chaque piste La manoeuvre inverse est aussi possible.
Quand vous exécutez la conversion, les données originales sont perdues

Comment utiliser cette procédure

Les données enregistrées par le mixage automatisé (compu mixer) sont stockées dans la piste de mixage sous forme d'événements propres au MV-30. Toutefois, les messages de changement de commande 7 (volume) et 10 (panoramique) reçus en MIDI IN sont directement enregistrés dans chaque piste de la même façon que tout autre type d'événement (note, etc.)
Les deux types de données contrôleront les valeurs réelles de niveau et de panoramique en page [Play]. Les données de mixage automatisé sont représentées par des mouvements de curseur en page [Compu Mixer], mais pas les données de changement de commande enregistrées en MIDI IN

Cette fonction vous permet de convertir les événements de changement de commande de numéro 7 (volume) et 10 (panoramique) en données pour piste de mixage, de façon à ce que toutes les données enregistrées fassent se déplacer les curseurs de la page [Compu Mixer]. Ceci est utile lorsque vous avez chargé des données venant d'un autre séquenceur et que vous désirez utiliser les curseurs pour réajuster la balance de volume.
Puisque la procédure inverse est également possible, vous pouvez utiliser les procédures de sauvegarde pour transférer des morceaux du MV-30 contenant des données de mixage automatisé dans un autre séquenceur.

Target

(Type de données devant être converties) [Volume], [Pan]

[Volume] Les données de changement de volume de la piste de mixage (INT Lvl et EXT Vol) et les événements de changement de commande numéro 7 de toutes les pistes seront convertis.

[Pan] Les données de changement de panoramique de la piste de mixage (INT Pan et EXT Pan) et les événements de changement de commande numéro 10 de toutes les pistes seront convertis

☞ Les données présentes à la destination de l'écriture seront conservées et combinées avec les nouvelles données. Si des données indésirables existent déjà, utilisez la procédure d'effacement (erase) pour effacer les données avant d'utiler cette procédure de conversion des données de mixage (voir page 4-61).

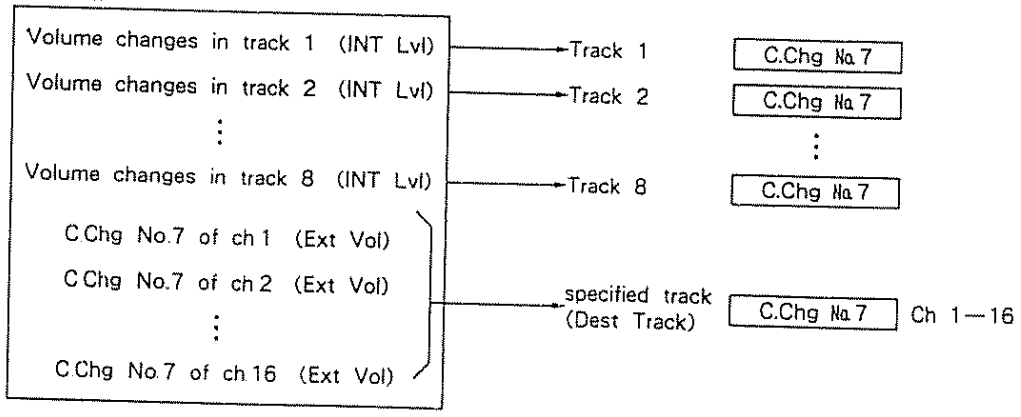
Mode

(Mode de conversion)

[Mix → C. Chg] Comme indiqué dans le schéma suivant, les données de la piste de mixage seront converties en événements de changement de commande dans les pistes.

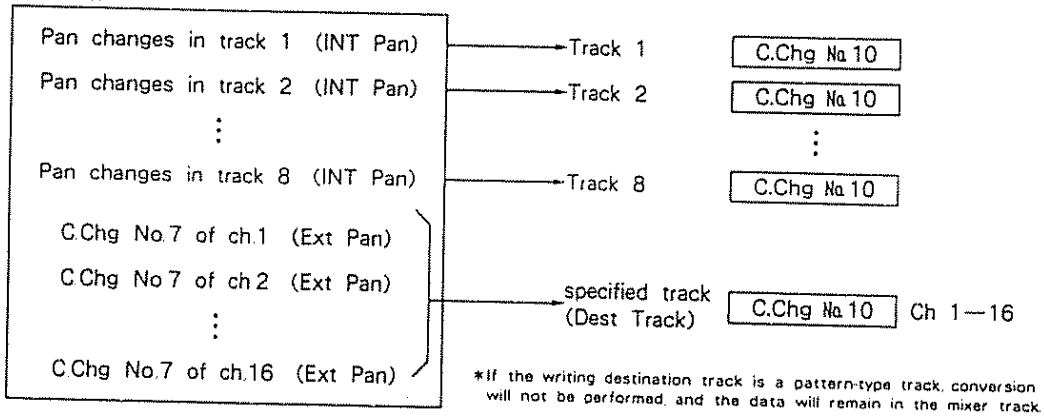
Target Volume

Mixer track



Target Pan

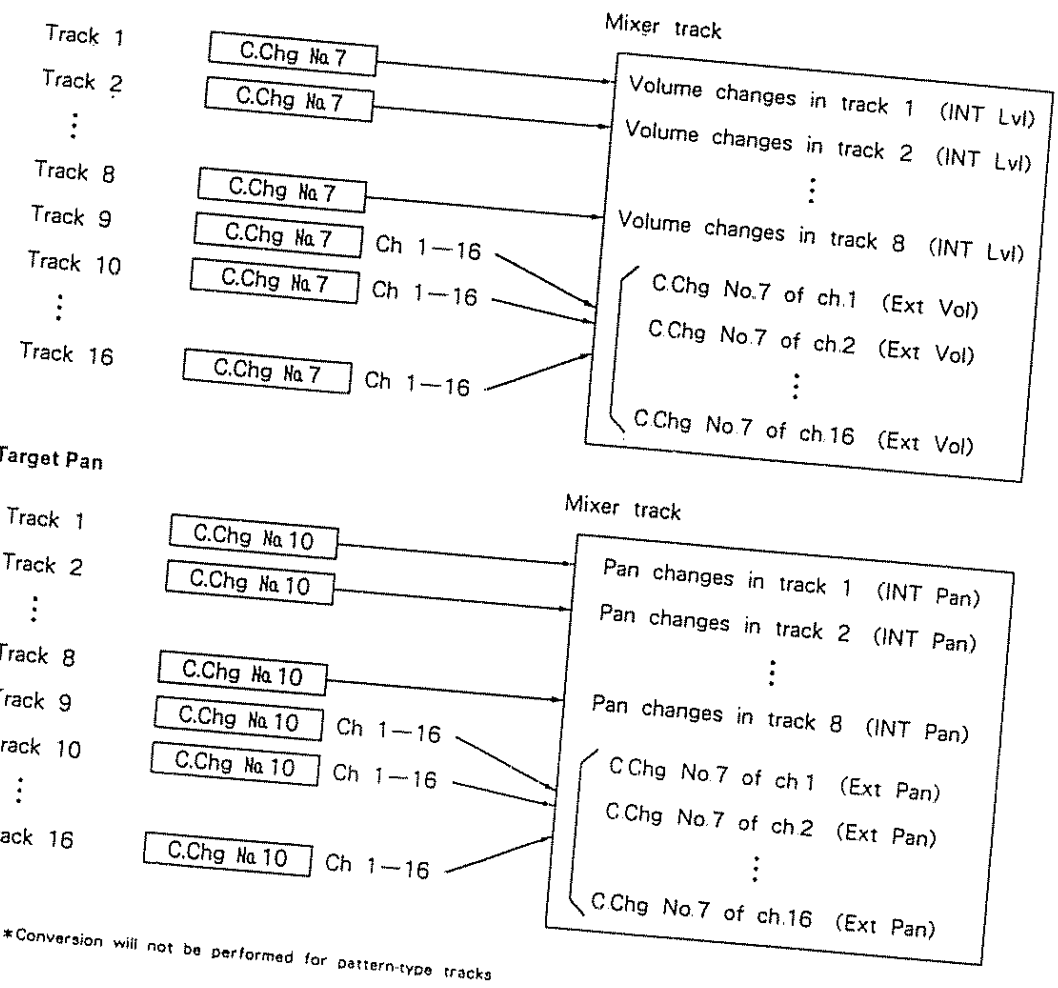
Mixer track



*If the writing destination track is a pattern-type track, conversion will not be performed, and the data will remain in the mixer track.

[C Chg → Mix] Comme indiqué dans le schéma suivant, les événements de changement de commande seront convertis en données de piste de mixage dans les pistes.

☞ Les changem commande s l'intérieur d'un seront ignorés.



*Conversion will not be performed for pattern-type tracks

Dest Track

(Détermine la destination d'écriture quand Mode est réglé sur "Mix → C Chg")

[9] – [16]

Si Mode a été réglé sur "Mix → C Chg", ce paramètre détermine la piste dans laquelle les données Ext Vol ou Ext Pan seront écrites.

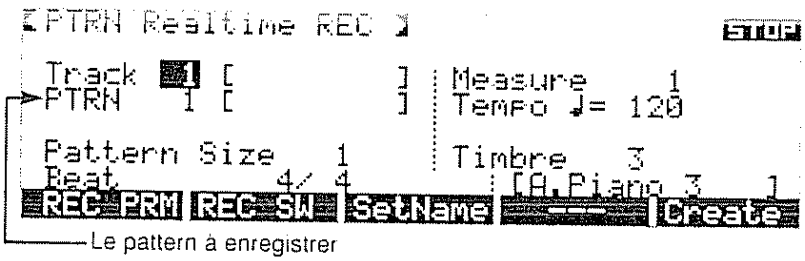
☞ Sélectionnez une piste de type standard Si vous sélectionnez une piste de type à patterns et essayez d'exécuter la procédure, l'afficheur indiquera "Track Type Error"

F1 Execute

Exécute la procédure de conversion des données de mixage.

10. PATTERN - REALTIME

[PTRN Realtime REC] .....

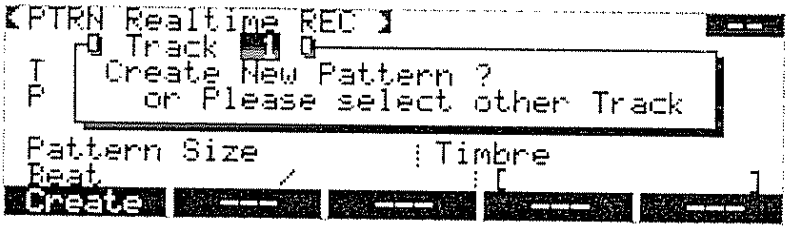


La page affichée vous permet de faire :

- Les réglages de base pour un pattern.
- Un enregistrement en temps réel dun pattern

Si une piste ne contenant aucun pattern est sélectionnée, pressez PATTERN [REALTIME] et une fenêtre s'ouvrira, vous demandant de confirmer que vous désirez bien créer un pattern.

☞ Quand vous lancez la reproduction par le séquenceur depuis cette page d'affichage, le pattern que vous créez est entendu (voir p. 6–9)



Track (Sélection de la piste) [1] – [16]

Sélectionne la piste dans laquelle sera créé le pattern.

Pressez [F1] Create pour créer un pattern. Le numéro du pattern sera le 1.

Track (Sélection de la piste) [1] – [16]

PTRN (Sélection du pattern)

Pattern Size (Longueur du pattern) [1] – [999]

Détermine la longueur du pattern en termes de mesures.

☞ Il n'est possible que de sélectionner un pattern existant déjà. Si vous désirez créer un nouveau pattern, pressez [F5] Create.

Beat (Format des mesures à enregistrer)

Measure (Mesure)

Ceci affiche le numéro de mesure actuel dans le pattern. Un signe «+» s'affichera pour indiquer que la position se situe en fait au milieu du pattern.

♩ = (Tempo standard) **Song** [10] – [250]

Règle le tempo standard.

☞ Vous pouvez également régler le tempo standard en tenant [TEMPO] enfoncé et en tournant la molette VALUE.

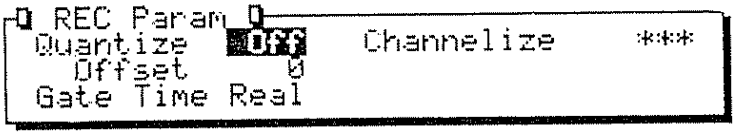
Timbre

(Timbre joué par la piste actuellement sélectionnée) Song
[1] - [128], [RHY]

☞ Il n'est pas possible de sélectionner un timbre pour les pistes 9–16

F1
REC PRM

La fenêtre REC PRM s'ouvrira.



Ici, vous pouvez faire les réglages relatifs à l'enregistrement d'un pattern.

Quantize

(Enregistrement avec quantification)
Cela ramène les notes jouées sur l'intervalle choisi le plus proche, pour que les notes enregistrées en temps réel tombent sur le temps ou sur ses divisions. En cas de quantification à l'enregistrement, la mise en place des notes sera corrigée au fur et à mesure de l'enregistrement (voir p. 3-36).

☞ La fonction de quantification à l'enregistrement peut ne pas avoir d'effet si le MV-30 reçoit une grande quantité de données de jeu (tels que des messages de pitch bend, de control change etc.) au même instant.

Vous pouvez sélectionner les intervalles de quantification suivants :

[1/2]	𝅗𝅥	blanche	[1/16]	𝅘𝅥𝅯	double croche
[1/4]	♩	noire	[1/24]	𝅘𝅥𝅯₃	double croche de triolet
[1/6]	♩₃	noire de triolet	[1/32]	𝅘𝅥𝅰	triple croche
[1/8]	♪	croche	[1/64]	𝅘𝅥𝅱	quadruple croche
[1/12]	♪₃	croche de triolet			

Offset

(Décalage de quantification à l'enregistrement) [-100]–[100]
En décalant l'intervalle de quantification vers l'avant ou l'arrière, vous créez des effets rythmiques (jouer en avance ou en retard du temps). Fixez le décalage (offset) en unités d'horloge (clic, équivalent à 1/96e de noire).

☞ Si la quantification est réglée sur Off, ce réglage n'a pas d'effet.

Pour des valeurs négatives (-) en avant du temps
Pour des valeurs positives (+) en arrière du temps

Gate Time

(Enregistrement de durée de note)

[Real] Le temps écoulé entre la réception du message Note On et celle du message Note off sera enregistré comme étant la valeur de durée de note (gate time).

[1]-[9999] Toutes les notes seront enregistrées avec la même longueur, quelle que soit leur durée réelle (temps entre Note On et Note Off).
Détermine la longueur de note en unités d'horloge (clic ou clock, équivalent à 1/96e de noire).

☞ Par exemple, si ce paramètre est réglé sur une valeur de 96, les notes que vous enregistrerez seront toutes d'une longueur équivalent à une noire quelle que soit la durée d'enfoncement réel des notes sur le clavier.

Channelize

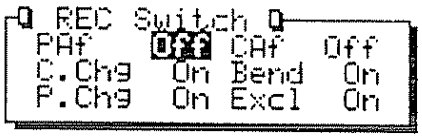
(Changement de canal)

Lorsque vous enregistrez sur les pistes pour source sonore externe (9-16), vous pouvez convertir toutes les données reçues pour qu'elles soient enregistrées sur le canal spécifié ici. Si ce paramètre est réglé sur [Off], les données reçues en MIDI IN seront enregistrées avec leur canal d'origine et ne seront donc pas converties

☞ Ceci ne s'applique pas aux pistes pour source sonore interne (1-8). « *** » sera affiché pour ces pistes.

F2 REC SW

La fenêtre REC Switch s'ouvrira.



Quand une option est réglée sur Off, le message lui correspondant ne sera pas enregistré. Ceci peut être utilisé à titre de filtrage pour éviter que des données indésirables ne consomme inutilement de la mémoire interne.

☞ Les messages de note sont toujours enregistrés
☞ Les pistes pour source sonore interne ne peuvent pas enregistrer de messages exclusifs ou de messages de demande d'accord (Tune Request).

PAf	Aftertouch polyphonique	Song
C Cng	Changement de commande	Song
P Chg	Changement de programme	Song
CAf	Aftertouch par canal	Song
Bend	Pitch Bender	Song
Excl	Système exclusif et demande d'accord	Song

F3 Set Name

La fenêtre Set Name s'ouvrira.



Name (nom du pattern) Song

Vous pouvez assigner au pattern un nom de huit caractères.

F5 Create

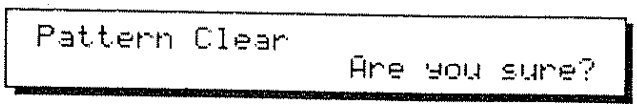
La fenêtre Create New Pattern s'ouvrira.



Ici, vous pouvez créer un nouveau pattern.
Vous pouvez lui assigner un nom de huit caractères

DEL

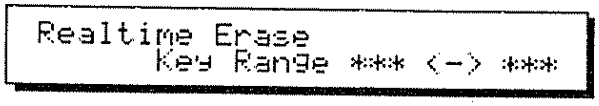
La fenêtre Pattern Clear s'ouvrira



Cette procédure effacera toutes les données du pattern sélectionné

DEL

Si vous pressez DEL durant l'enregistrement, la fenêtre Realtime Erase s'ouvrira



Vous pouvez utilisé un clavier MIDI connecté en MIDI IN pour supprimer en temps réel les événements de note

Key Range

Si vous tenez enfoncée une touche du clavier, les événements de note concernant cette touche seront effacés Si vous tenez deux touches enfoncées, toutes les notes situées entre ces deux touches seront effacées

REC

Passez en enregistrement en boucle (Loop) depuis le début du pattern Lorsque vous atteignez la fin du pattern, vous retournerez au début de celui-ci et l'enregistrement se poursuivra Les données nouvellement enregistrées se combineront à celles déjà présentes dans le pattern

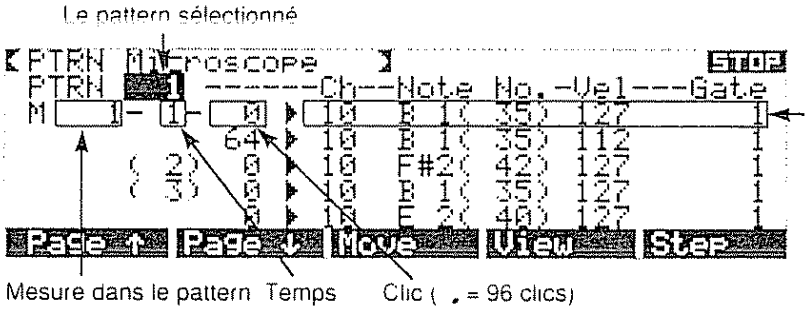
① Pressez REC Retour au début du pattern et passage en attente d'enregistrement

② Pressez ▶/■ Début d'enregistrement

③ Pressez ▶/■ Fin d'enregistrement

11. PATTERN – MICROSCOPE

[PTRN Microscope] .....



☞ Si vous commencez la reproduction depuis cette page, le pattern sélectionné sera joué (voir p. 6–9)

Ce mode vous permet de visualiser les événements individuellement dans le pattern sélectionné. Chaque ligne de l'afficheur correspond à un événement.

Des détails sur chaque type d'événement sont donnés sous forme d'un tableau dans l'appendice (voir page 6-15).

Si la piste sélectionnée ne contient pas de patterns lorsque vous pressez PATTERN [MICROSCOPE] une fenêtre s'ouvrira pour vous demander si vous désirez créer un pattern.



Track

(Sélection d'une piste) [1] – [16]

Sélectionne la piste dans laquelle vous désirez créer un pattern.

☞ Ni la piste de mixage ni la piste de tempo ne peuvent être sélectionnées (voir page 4–54)

Pressez [F1] Create pour créer un pattern. Le numéro de pattern sera le 1.

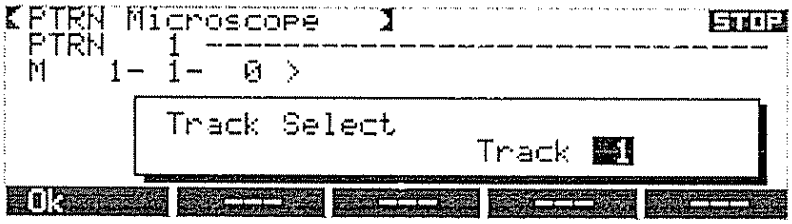
PTRN

(Sélection d'un pattern) [1] – [16]

☞ Seul peut être sélectionné un pattern existant. Si vous désirez en créer un nouveau, pressez [SHIFT] + [F2] Create.

[SHIFT] + [F1]
Track

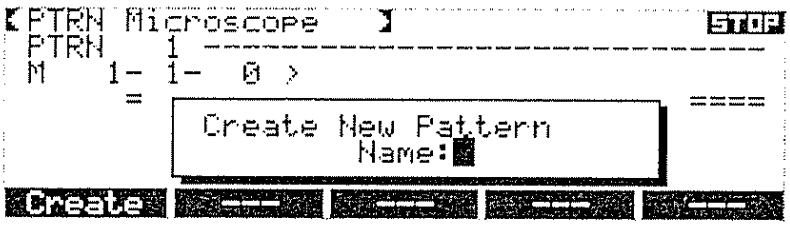
La fenêtre «Track Select» s'ouvrira.....



Ici, vous pouvez sélectionner une piste. Si vous sélectionnez une piste qui ne contient pas de pattern, une fenêtre s'ouvrira pour vous demander si vous désirez créer un pattern.

SHIFT + F2
Create

La fenêtre «Create New Pattern» s'ouvrira



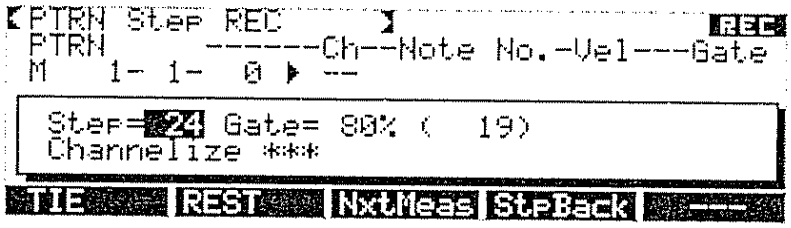
Ici, vous pouvez créer un nouveau pattern. Le numéro de pattern sera le 1

Toutes les fonctions dans le mode Pattern Microscope autres que celles ci-dessus sont identiques à celles du mode Track Microscope lorsqu'une piste de type standard est sélectionnée. Veuillez vous référer à TRACK-MICROSCOPE [Microscope] (voir page 4-54—4-57).

[PTRN Step REC]

F5 **Step**
ou REC

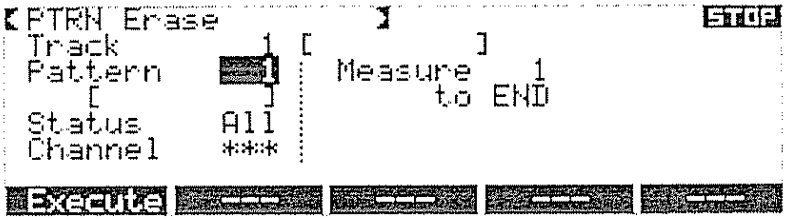
Depuis l'affichage [PTRN Microscope], pressez F5 ou REC pour passer en affichage d'enregistrement en pas à pas



Les fonctions de cet affichage sont les mêmes que celles de l'enregistrement en pas à pas dans une piste de type standard. Veuillez vous référer à TRACK-MICROSCOPE [Enregistrement en pas à pas] (voir p. 4-58—4-60).

12. PATTERN – EDIT

[PTRN Erase]



Cette procédure efface les événements d'un pattern.

Track (Sélection de piste) [1] – [16]

Pattern (Sélection de pattern)

[All] Les événements de tous les patterns de la piste seront effacés

[1] – Seuls les événements de ce pattern seront effacés

Status (Type de statut MIDI à effacer)

Choisissez le type d'événement à effacer.

[All] Tous les événements seront effacés

[Note], [PAf], [C Chg], [P Chg], [CAf], [Bend], [EX], [TU]
Seul le type d'événement spécifié sera effacé. Pour des détails sur les types d'événement voir page 6-15

Channel (Canal MIDI à effacer)

Si vous avez sélectionné un pattern d'une piste pour source sonore externe (9–16), vous pouvez spécifier le canal MIDI qui devra être effacé.

[All] Les événements de tous les canaux seront effacés

[1] - [16] Les événements du canal spécifié seront seuls effacés

☞ Avec Status sur EX ou TU, vous ne pouvez pas choisir le canal.

Measure to (Section à effacer)

Measure L'effacement commencera au début de cette mesure.

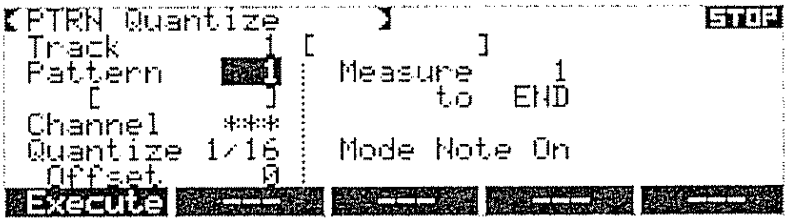
to ... jusqu'à la fin de cette mesure.

☞ La procédure d'effacement n'affectera pas l'emplacement des données situées après la section effacée.

[F1] Execute Exécute la procédure d'effacement.

- Si vous avez réglé Status sur [Note] ou [PAf], une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de déterminer la tessiture de notes devant être effacées. Vous pouvez presser des touches sur votre clavier MIDI pour déterminer la zone à effacer.
- Si vous avez réglé Status sur [C.Chg], une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de déterminer la plage des numéros de changement de commande à effacer.
- Si vous avez réglé Status sur [P Chg], une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de déterminer la plage des numéros de changement de programme à effacer.
- Si vous avez choisi [Mixer] comme piste à effacer, une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de déterminer le type d'événement à effacer.

[PTRN Quantize]



La procédure de quantification décale les événements de note (dans un pattern) jusqu'au temps le plus proche ou à la subdivision de celui-ci. Cette procédure corrige les erreurs de mise en place à l'enfoncement ou relâchement d'une touche ou bien les erreurs relatives à la durée d'une note.

☞ Il n'est pas possible de ramener à leur forme originale les données qui auront été quantifiées

Track (Sélection de piste) [1] – [16]

Sélectionne la piste qui contient le pattern que vous désirez quantifier

Pattern (Sélection du pattern)

[All] Les événements de tous les patterns de la piste sélectionnée seront quantifiés.

[1] – Seuls les événements de ce pattern seront quantifiés

Channel (Canal à quantifier) [All], [1] – [16]

Si le pattern est dans une piste pour source sonore externe seuls les événements de note du canal spécifié ici seront quantifiés et réécrits

Quantize (Résolution de la quantification)

Détermine la résolution à laquelle seront quantifiées les données (voir page 3–36).

[1/2]	𝅗𝅥	blanche	[1/16]	𝅘𝅥𝅯	double croche
[1/4]	♩	noire	[1/24]	𝅘𝅥𝅯₃	double croche de triolet
[1/6]	♩₃	noire de triolet	[1/32]	𝅘𝅥𝅰	triple croche
[1/8]	♪	croche	[1/64]	𝅘𝅥𝅰=𝅘𝅥𝅯	quadruple croche
[1/12]	♪₃	croche de triolet			

Offset (Décalage de quantification) [-100] – [100]

Ce réglage avance ou retarde le nouvel emplacement des données quantifiées par unité d'un clic (1/96ème de noire), vous permettant de créer des effets rythmiques (jeu en avant ou en arrière du temps).

Valeur négative (-) jeu en avant du temps

Valeur positive (+) jeu en arrière du temps

☞ Si la fonction Quantize est sur Off, ce réglage n'a pas d'effet.

Measure to (Zone à quantifier)

Measure to — La quantification commence au début de cette mesure jusqu'à la fin de cette mesure. Si cette valeur est réglée sur «END», la quantification sera accomplie jusqu'à la fin du pattern.

Mode (Mode de quantification)

Ce réglage détermine quelles données seront quantifiées (voir page 4-69)

[Note On] L'emplacement de l'événement d'enfoncement de touche sera corrigé

[Note Off] L'emplacement de l'événement de relâchement de touche sera corrigé

[Gate] La durée de la note (Gate time, temps entre l'enfoncement et le relâchement de la touche) sera corrigé

[F1] **Execute** Exécute la procédure de quantification

Une fenêtre s'ouvrira et vous pourrez spécifier la tessiture des notes devant être quantifiées

Vous pouvez utiliser votre clavier MIDI pour fixer les limites de cette tessiture

☞ Si, suite à la quantification, des données sont déplacées au-delà de la fin de la dernière mesure, elles seront inscrites dans la première mesure du pattern
Si, suite à la quantification, des données sont déplacées avant le début de la première mesure, elles seront inscrites dans la dernière mesure du pattern.

[PTRN Copy P → P]



Cette procédure copie les événements d'un pattern dans un autre pattern

Track (Sélection de la piste source de la copie) [1] – [16]

Sélectionne la piste qui contient le pattern source de la copie

→ (Sélection de la piste destination de la copie) [1] – [16]

Sélectionne la piste qui contient le pattern destination de la copie.

☞ Vous pouvez sélectionner soit une piste de type standard soit une piste de type à pattern comme source ou destination de la copie.

Pattern (Sélection du pattern)

Les événements seront copiés de ce pattern pris dans la piste source de la copie.

→ (Sélection du pattern destination de la copie)

Les événements seront copiés dans ce pattern de la piste destination de la copie.

[New] Un nouveau pattern se crée automatiquement à la destination.

Measure to

(Zone à copier)

Measure — La copie commence au début de cette mesure

to — jusqu'à la fin de cette mesure. Si cette valeur est réglée sur «END», la source de la copie sera étendue jusqu'à la fin du pattern.

→

(Emplacement de la destination de la copie)

Le pattern sera copié au début de la mesure choisie ici.

Times

(Nombre de copies) [1] – [100]

En choisissant une valeur de 2 ou plus, vous pouvez copier les données deux fois ou plus.

Mode

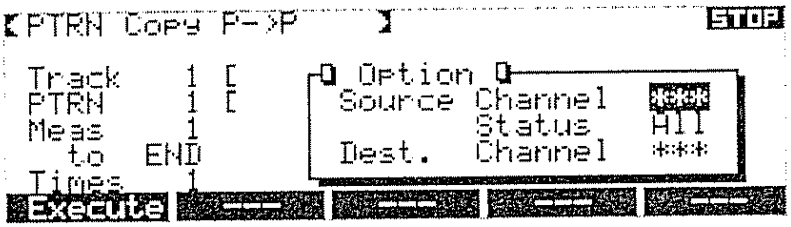
(Mode de copie)

[Replace] — Les données copiées remplaceront les données présentes dans le pattern destination de la copie.

[Merge] — Les données copiées seront additionnées aux données existantes dans le pattern destination de la copie.

F2 Option

Vous pouvez spécifier le canal ou le statut des événements à copier.



Source Channel

(Canal à copier) [All], [1] – [16]

Si le pattern source de la copie est dans une piste pour source sonore externe, seuls les événements du canal sélectionné ici seront copiés.

☞ Lorsque vous avez sélectionné [All], si le pattern destination de la copie est dans une piste pour source sonore interne, les données de tous les canaux seront fusionnés puis copiés.

Status

(Statut MIDI à copier)

Seuls les événements du statut sélectionné ici seront copiés.

[All] — Tous les événements seront copiés.

[Note], [PAf], [C Chg], [P Chg], [CAf], [Bend], [EX], [TU] — Seul le type d'événement choisi sera copié. Pour une explication détaillée de chaque type d'événements, référez-vous à la page 6-15.

Dest. Channel

(Canal MIDI d'écriture) [1] – [16]

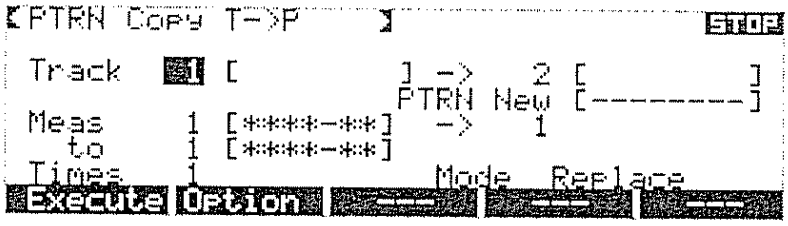
Si le pattern source de la copie est d'une piste pour source sonore interne et le pattern destination de la copie est une piste pour source sonore externe, ou si vous désirez convertir le canal des données en cours de copie, les données seront ainsi écrites sous le canal spécifié ici.

☞ Il n'est pas possible de spécifier le canal MIDI si vous avez réglé Status sur EX/TU.

[F1] Execute Exécute la procédure de copie.

- Si vous avez réglé Status sur [Note] ou [PAf], une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de spécifier la tessiture des notes devant être copiées. Vous pouvez délimiter cette zone en pressant deux notes sur votre clavier MIDI.
- Si vous avez réglé Status sur [C Chg], une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de spécifier la plage des numéros de changement de commande devant être copiés.
- Si vous réglez Status sur [P.Chg], une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de spécifier la plage des numéros de changement de programme devant être copiés.

[PTRN Copy T → P]



Cette procédure copie les données d'une piste standard dans un pattern.

Track (Sélection de la piste source de la copie) [1] – [16]
Sélectionnez une piste de type standard.

→ (Sélection de la piste de destination de la copie) [1] – [16]
Sélectionnez la piste qui contient le pattern destination de la copie.

☞ Vous pouvez sélectionner une piste de type standard ou une piste de type à pattern.

PTRN (Sélection du pattern destination de la copie)
Les données seront copiées dans ce pattern de la piste destination de la copie.
[New] Un nouveau pattern sera créé et copié à la destination.

Measure to (Section à copier)
Measure La copie commencera au début de cette mesure.
to ... jusqu'à la fin de cette mesure.

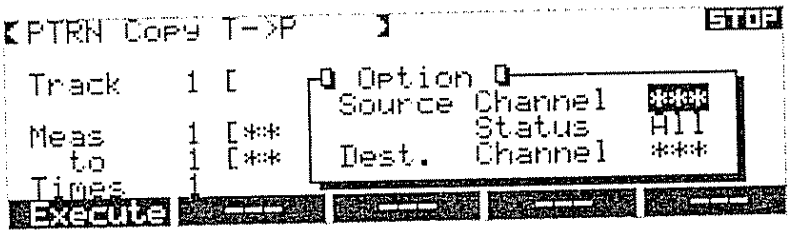
→ (Emplacement de la destination de la copie)
Le pattern sera copié au début de la mesure spécifiée ici.

Times (Nombre de copies) [1] – [100]
En choisissant une valeur de 2 ou plus, vous pouvez copier les données deux fois ou plus.

Mode (Mode de copie)
[Replace] Les données copiées remplaceront les données présentes dans le pattern destination de la copie.
[Merge] Les données copiées seront combinées avec les données présentes dans le pattern destination de la copie.

[F2] Option

Vous pouvez spécifier le canal ou le statut des événements à copier



Source Channel

(Canal à copier) [All], [1]—[16]

Si la piste source de la copie est dans une piste pour source sonore externe, seuls les événements du canal sélectionné ici seront copiés

☞ Lorsque vous avez sélectionné [All], si le pattern destination de la copie est dans une piste pour source sonore interne, les données de tous les canaux seront fusionnés puis copiés

Status

(Statut MIDI à copier)

Seuls les événements du statut sélectionné ici seront copiés

[All] Tous les événements seront copiés

[Note], [PAf], [C Chg], [P Chg], [CAf], [Bend], [EX], [TU]

Seul le type d'événement choisi sera copié Pour une explication détaillée de chaque type d'événement, référez-vous à la page 6-15

Dest. Channel

(Canal MIDI d'écriture) [1]-[16]

Si la piste source de la copie est dans une piste pour source sonore interne et le pattern destination de la copie dans une piste pour source sonore externe, ou si vous désirez convertir le canal des données en cours de copie, les données seront ainsi écrites sous le canal spécifié ici.

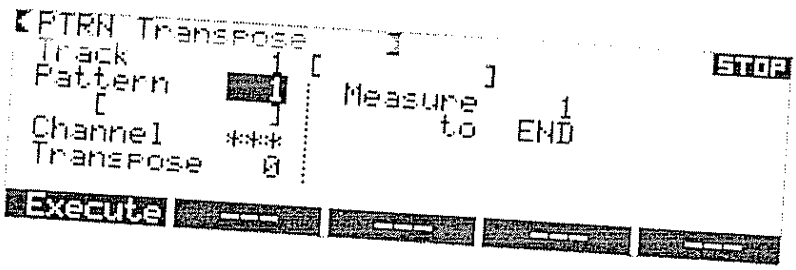
☞ Il n'est pas possible de spécifier le canal MIDI si vous avez réglé Status sur EX/TU.

[F1] Execute

Exécute la procédure de copie

- Si vous avez réglé Status sur [Note] ou [PAf], une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de spécifier la tessiture des notes devant être copiées Vous pouvez délimiter cette zone en pressant deux notes sur votre clavier MIDI.
- Si vous avez réglé Status sur [C Chg], une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de spécifier la plage des numéros de changement de commande devant être copiés.
- Si vous réglez Status sur [P Chg], une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de spécifier la plage des numéros de changement de programme devant être copiés

[PTRN Transpose]



Cette procédure transpose les événements de note et ceux d'aftertouch polyphonique d'un pattern

Track (Sélection d'une piste) [1] – [16]

Pattern (Pattern à transposer)

Channel (Canal MIDI à transposer) [All], [1] – [16]

Si vous avez choisi un pattern d'une piste pour source sonore externe (9–16), seuls les événements du canal sélectionné ici seront transposés.

[All] Transposition des événements de tous les canaux

[1]—[16] Transposition des événements du canal spécifié

☞ Vous pouvez sélectionner une piste de type standard ou une piste de type à pattern.

Transpose (Valeur de transposition) [-99] – [99]

Détermine la valeur de transposition en demi-tons

Measure to (Section à transposer)

Measure La transposition s'effectue depuis le début de cette mesure

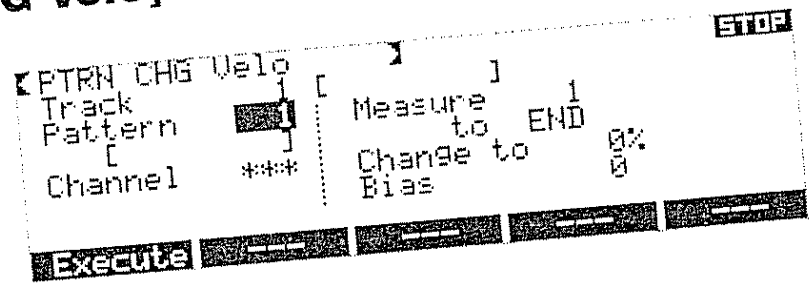
to ... jusqu'à la fin de cette mesure. Si cette valeur est réglée sur «END», la transposition s'effectuera jusqu'à la fin du pattern.

☞ Si la transposition résulte en un numéro de note inférieur à 0 (ou plus grand que 127), le numéro de note sera fixé à 0 (ou 127). Cela signifie que même si vous transposez par la suite les données en sens inverse, le numéro de note ne pourra pas retrouver sa valeur originale.

F1 Execute Exécute la procédure de transposition.

Une fenêtre s'ouvrira, vous permettant de déterminer la tessiture des notes qui seront transposées. Vous pouvez délimiter cette zone en pressant deux touches sur votre clavier MIDI.

[PTRN CHG Velo]



Cette procédure modifie la dynamique (référez-vous au chapitre 5 «Glossaire») des événements de note d'un pattern.

Track (Sélection d'une piste) [1] – [16]

Pattern (Pattern à modifer)

Channel (Canal MIDI à modifier) [All], [1] – [16]

Si vous avez choisi un pattern de piste pour source sonore externe (9-16), la dynamique ne sera modifiée que pour les événements du canal choisi ici

[All] La dynamique sera convertie pour les événements de tous les canaux

[1]-[16] La dynamique ne sera convertie que pour les événements du canal spécifié.

☞ Vous pouvez choisir une piste de type standard ou une piste de type à pattern.

Measure to (Mesures à modifier)

Measure La modification de dynamique s'effectue depuis le début de cette mesure

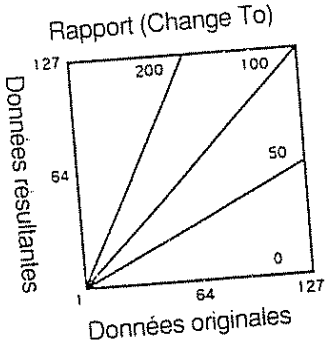
to ... jusqu'à la fin de cette mesure. Quand cette valeur est sur «END», la section à modifier s'étend jusqu'à la fin du pattern.

Change to (Rapport de modification) [0] – [200]%

Détermine comment les valeurs de dynamique seront comprimées ou étendues. Pour une valeur de 100, il n'y aura pas de changement.

Bias (Valeur absolue de modification) [-127] – [127]

Une fois la dynamique originale multipliée par le rapport «Change to», cette valeur de modification (bias) est ajoutée ou soustraite du résultat.

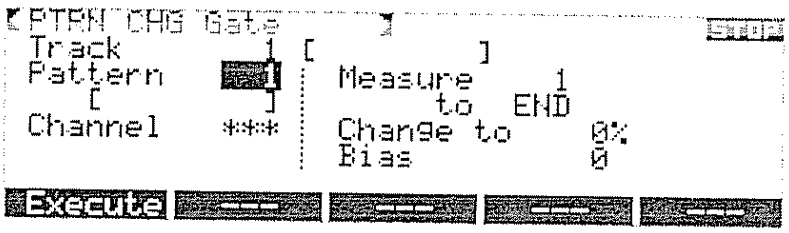


F1 Execute Exécute la procédure de changement de dynamique.

Une fenêtre s'ouvrira, vous permettant de spécifier la tessiture des notes à laquelle s'applique cette procédure. Vous pouvez délimiter la zone de note concernée en pressant deux touches sur votre clavier MIDI.

☞ Si la procédure de changement de dynamique entraîne comme résultat une dynamique inférieure à 1 (ou supérieure à 127), la valeur choisie sera 1 (ou 127). Dans de tel cas, même si vous exécutez par la suite la procédure de changement de dynamique inverse, les dynamiques ne pourront donc pas retrouver leur valeur originale.

[PTRN CHG Gate]



Cette procédure modifie la durée (Gate Time), (référez-vous au chapitre 5 «Glossaire») des événements de note d'un pattern

Track (Sélection d'une piste) [1] – [16]

Pattern (Pattern à modifier)

Channel (Canal MIDI à modifier) [All], [1] – [16]

Si vous avez choisi un pattern de piste pour source sonore externe (9-16), la durée (Gate Time) ne sera changée que pour les notes du canal choisi ici.

[All] La durée (Gate Time) sera modifiée pour les événements de tous les canaux

[1]-[16] La durée (Gate Time) ne sera modifiée que pour les notes du canal spécifié

☞ Vous pouvez sélectionner une piste de type standard ou une piste de type à pattern

Measure to (Mesures à modifier)

Measure La modification de durée s'effectue depuis le début de cette mesure

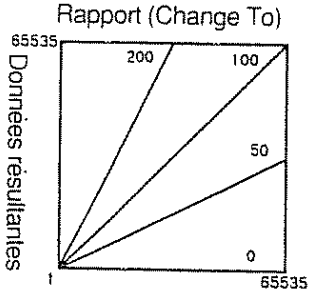
to jusqu'à la fin de cette mesure. Si cette valeur est sur «END», la section à modifier s'étendra jusqu'à la fin du pattern.

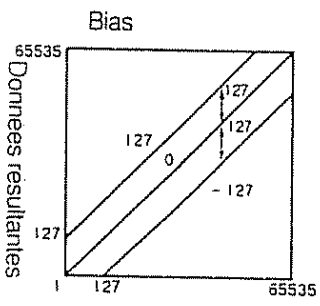
Change to (Rapport de modification) [0] – [200]%

Détermine comment les valeurs de durée seront comprimées ou étendues. Pour une valeur de 100, il n'y aura pas de changement.

Bias (Valeur de modification) [-127] – [127]

Une fois que la durée originale a été multipliée par le rapport «Change to», cette valeur absolue (ou bias) sera ajoutée ou soustraite au résultat



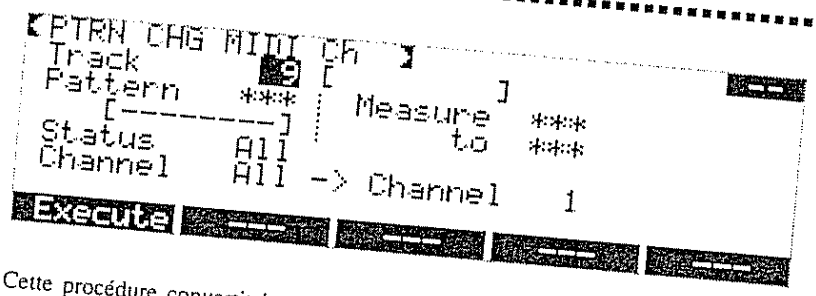


☞ Si la procédure de changement de durée (Gate Time) entraîne pour résultat une durée inférieure à 1 (ou supérieure à 65535), la durée sera fixée sur 1 (ou 65535). Dans de tels cas, même si vous exécutez par la suite la procédure inverse de changement de durée, les durées originales ne pourront être retrouvées.

F1 Execute Exécute la procédure de changement de durée (Gate Time)

Une fenêtre s'ouvrira, vous permettant de spécifier la tessiture des notes à laquelle s'applique cette procédure. Vous pouvez fixer cette tessiture en pressant deux touches de votre clavier MIDI.

[PTRN CHG MIDI Ch]



Cette procédure convertit le canal MIDI des événements d'un pattern présent sur une piste pour source sonore externe

Track (Sélection d'une piste) [9] – [16]

Pattern (Pattern à convertir)

Status (Statut MIDI affecté)

Le canal ne sera converti que pour les événements du type choisi ici.

[All] Le canal sera converti pour les événements de tout type.

[Note], [PAf], [C Chg], [P Chg], [CAf], [Bend]
Le canal ne sera converti que pour les événements du type spécifié. Pour des détails sur chaque type d'événement, référez-vous à la page 6-15

Channel (Canal MIDI affecté) [All], [1] – [16]

Seuls les événements du canal choisi ici seront affectés

[All] Les événements de tous les canaux seront convertis au nouveau canal choisi

[1]-[16] Seuls les événements de ce canal seront convertis au nouveau canal choisi.

Measure to (Section affectée)

Measure to La conversion s'effectue depuis le début de cette mesure jusqu'à la fin de cette mesure. Si cette valeur est réglée sur «END», la conversion s'effectuera jusqu'à la fin du pattern.

→ Channel (Canal MIDI après conversion) [1] – [16]

F1 Execute

Exécute la procédure de changement de canal MIDI.

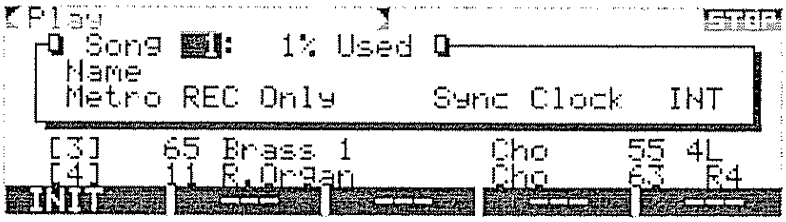
- Si vous avez réglé Status sur [Note] ou [PAf], une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de spécifier la tessiture des notes affectées. Vous pouvez déterminer cette tessiture en pressant deux touches sur votre clavier MIDI.
- Si vous avez réglé Status sur [C Chg], une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de spécifier la plage des numéros de changement de commande affectés.
- Si vous avez réglé Status sur [P Chg], une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de spécifier la plage des numéros de changement de programme affectés.

☞ Vous pouvez choisir une piste de type standard ou une piste de type à patterns.

☞ Si cette procédure convertit des données en un canal MIDI qui est déjà celui de données préalablement existantes dans le même pattern, il ne sera plus possible par la suite de séparer les deux ensembles de données.

13. SEQUENCEUR

[SONG SELECT] La fenêtre «Song» s'ouvrira



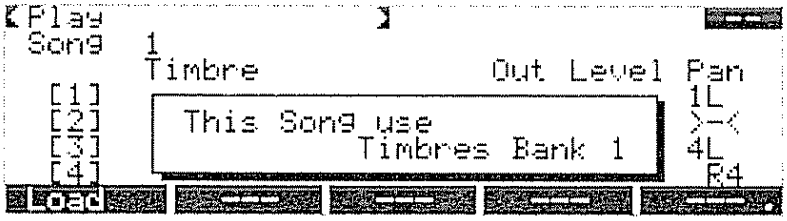
Sélectionne un morceau de la mémoire interne et permet de faire les réglages de morceau

Song

(Morceau) [1] – [20]

Sélectionne un morceau de la mémoire interne

Dans certains cas, une fenêtre apparaîtra lorsque vous sélectionnerez un morceau



Cette fenêtre indique que la banque de timbres actuellement utilisée en mémoire interne est différente de la banque de timbres avec laquelle avait été sauvegardé le morceau (voir page 4-13). Dans ce cas, le morceau sera joué avec des timbres différents de ceux avec lesquels il avait été enregistré, aussi voudrez-vous peut-être charger la banque de timbres appropriée

Pour cela, pressez [F1] Load et la banque de timbres qui avait été sauvegardée avec le morceau sera rechargée. Si vous pressez [EXIT] pour fermer la fenêtre, le chargement de la banque de timbres sera annulé et le numéro de banque de timbres qui était associé au morceau sera remplacé par le numéro de la banque de timbres présenté en mémoire interne.

☞ En tournant la molette VALUE, vous pouvez sélectionner un des numéros de morceau qui contiennent déjà des données. Si vous désirez sélectionner un numéro de morceau vierge pour enregistrer un nouveau morceau, utilisez les touches numériques. Les touches numériques vous permettent de sélectionner n'importe quel morceau, qu'il contienne ou non des données.

%

(Pourcentage)

Indique le pourcentage de mémoire interne occupé par le morceau sélectionné

Name

(Nom du morceau) **Song**

Vous pouvez assigner un nom allant jusqu'à 28 caractères.

Metro

(Fonctionnement du métronome) Song

[Off] Le métronome ne sera pas entendu

[REC Only] Le métronome sera entendu durant l'enregistrement uniquement

[REC&PLAY] Le métronome sera entendu durant l'enregistrement et la reproduction

[Always] Le métronome sera entendu continuellement

☞ Si vous désirez entendre le métronome au travers d'un haut-parleur externe, connectez ce haut-parleur à la prise METRONOME OUT (face arrière) Dans ce cas. le métronome ne pourra plus être entendu par le haut-parleur interne du MV-30
Si vous désirez écouter le métronome au casque, pressez [SYSTEM] et réglez «Metro Phone» sur «On» Dans ce cas, déconnectez le haut-parleur externe de la prise METRONOME OUTPUT.
Dans les deux cas. utilisez le bouton de volume de la face arrière pour régler le volume du métronome.

Sync Clock

(Horloge de synchronisation) Song

Sélectionne le mode de synchronisation.

[INT] Le MV-30 se synchronisera sur sa propre horloge déterminée par le tempo standard et des données de changement de tempo

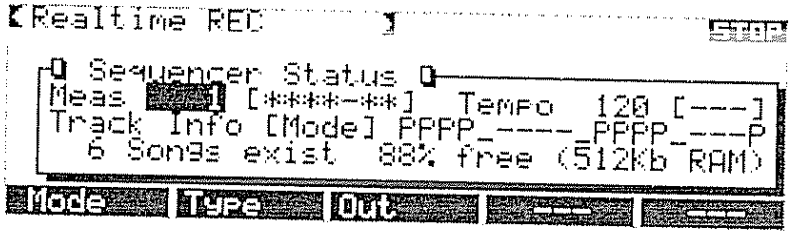
[MIDI] Le MV-30 se synchronisera sur les messages d'horloge MIDI reçus en MIDI IN

[Tape] Le MV-30 se synchronisera sur les données de synchronisation magnétophone TAPE SYNC II (FSK) reçues en prise TAPE SYNC II IN.

[F1] INIT

Cette procédure initialise les paramètres de morceau (voir page 6-11). Les données de toutes les pistes et de tous les patterns seront perdues

[STATUS] La fenêtre «Sequencer Status» s'ouvrira



Ici, vous pouvez contrôler le statut des morceaux et des pistes

Meas = (Mesure) [1] – [9999]

Ceci affiche la mesure actuelle Si vous êtes en cours de mesure, un symbole «+» sera également affiché

[—] [Marque de répétition et numéro de mesure]

Les quatre caractères de gauche donnent le nom de la marque de répétition Les deux caractères de droite donnent le nombre de mesures que sépare cette marque de la position actuelle dans le morceau

☞ Ceci ne sert qu'à l'affichage (voir page 3-40).

Tempo (Tempo standard) Song [10] – [250]

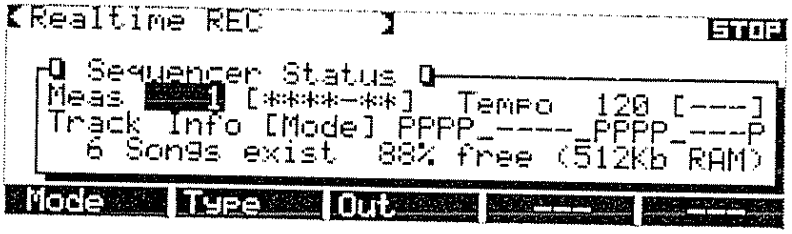
Si le tempo a été changé par des données de changement de tempo le tempo résultant et donc réel sera affiché entre crochets

☞ Vous pouvez également régler le tempo standard en tenant enfoncé TEMPO et en tournant la molette VALUE.

Track info (Information sur les pistes)

Ceci vous permet de contrôler le statut de chaque piste Le titre des données sélectionnées est indiqué entre crochets De gauche à droite, l'afficheur indiquera les données des pistes 1-16.

F1 Mode Le paramètre Track Info sera réglé sur [Mode] et le statut de chaque piste sera indiqué comme ci-dessous



[P] une piste en cours de reproduction ou qui peut être reproduite

[M] une piste muette (seuls les messages de note sont coupés)

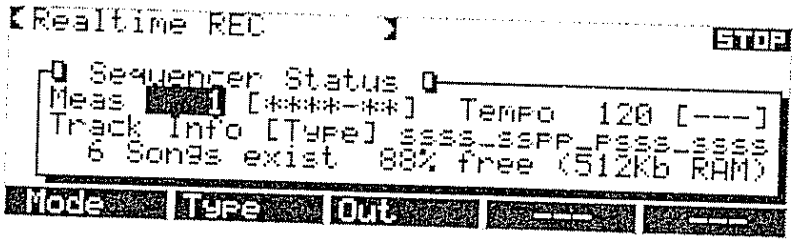
[R] une piste en cours d'enregistrement ou en attente d'enregistrement

[—] une piste qui ne contient pas de données (ceci est déterminé par le fait que la piste contient des événements ou non)

☞ Vous pouvez également utiliser les touches de piste pour alterner entre [P] et [M] (voir page 3-9). Pour les pistes de source sonore externe (9-16), maintenez enfoncé SHIFT et pressez une touche de piste.

F2 Type

Le paramètre Track Info sera réglé sur [Type] et le type de chaque piste sera indiqué comme suit :



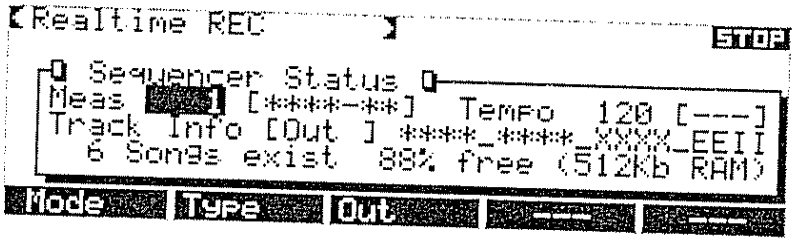
☞ Ceci ne sert qu'à l'affichage Vous pouvez changer le type des pistes qui ne contiennent pas de données en pressant TRACK [REALTIME], sélectionnant la piste que vous désirez régler et en en modifiant le type (voir page 4–46)

[s] piste de type standard, dans laquelle des données musicales (événements) peuvent être directement enregistrées

[p] piste de type à patterns, qui ne contient que des événements d'appel de pattern se référant à des patterns préalablement enregistrés.

F3 Out

Le paramètre Track Info sera réglé sur [Out], et le statut de sortie MIDI de chaque piste pour source sonore externe sera affiché



☞ Ceci ne sert qu'à l'affichage. Pour modifier les réglages, pressez TRACK [REALTIME], sélectionnez la piste, pressez [F3] TRK PRM et réglez INT ou EXT (voir page 4–51, page 4–52).

[I] Seul INT est en fonction
Cela signifie que les données des pistes pour source sonore externe seront transmises à la source sonore interne. Pour régler les canaux de réception de la source sonore interne, pressez [PLAY] puis pressez [F5] Page (voir page 4-3).

[E] Seul EXT est en fonction.
Cela signifie que les données des pistes pour source sonore externe seront transmises par la prise MIDI OUT

[X] A la fois INT et EXT sont en fonction.

[—] A la fois INT et EXT sont hors fonction.

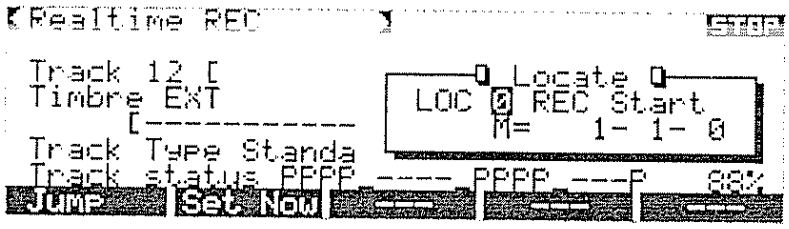
Song Exist

Ceci indique le nombre de morceaux présents en mémoire interne

% free

Ceci indique le pourcentage de mémoire interne restant disponible.

[LOCATE] La fenêtre «Locate» s'ouvrira



Ici, vous pouvez fixer des points de localisation aux emplacements désirés dans le morceau

LOC

(Sélection d'un point de localisation)

Un point de début enregistrement (REC Start), de fin d'enregistrement (REC End) et huit points programmables par vous sont disponibles

[0] (Point de début d'enregistrement ou REC Start) Song
Quand le mode d'enregistrement est Loop <P> ou Punch IN, l'enregistrement commencera ici (voir page 4-48).

[9] (Point de fin d'enregistrement ou REC End) Song
Quand le mode d'enregistrement est Loop <P> ou Punch OUT, l'enregistrement se terminera ici (voir page 4-48)

[1] – [8] Point programmable par l'utilisateur (User) Song
Vous pouvez régler ces points sur n'importe quelle position dans le morceau et y accéder instantanément quand ceci est nécessaire.

☞ En enregistrement en boucle, vous devez laisser au moins une mesure entre le point de début et le point de fin d'enregistrement. Si ces deux points sont distants de moins d'une mesure, l'afficheur indiquera «Point Error»

M = — —

(Position du point de localisation)

Détermine la position du point de localisation en terme de mesure, temps et clic.

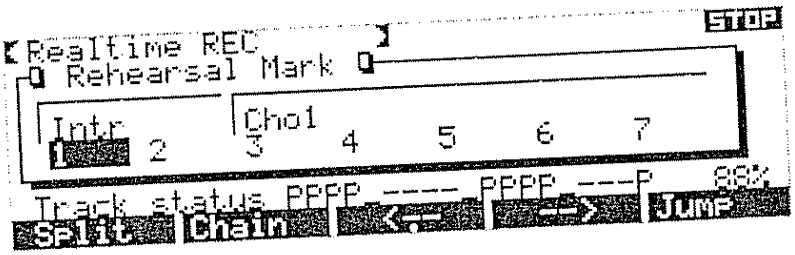
F2 Set Now

La position actuelle dans le morceau sera choisie comme nouvelle position du point de localisation actuellement sélectionné.

F1 Jump

Si la reproduction est stoppée, vous pouvez grâce à cette touche accéder au point de localisation sélectionné

[MARK] La fenêtre «Rehearsal Mark» s'ouvrira



Pour plus de facilité, vous pouvez diviser vos morceaux en différentes sections tels que intro, couplet, refrain, etc . et une marque de répétition sera le symbole d'identification que vous attacherez à chacune de ces sections

Les marques de répétition sont des moyens pratiques de sélectionner un emplacement précis de reproduction ou de zone à éditer.

Sélectionnez la marque de répétition sur le côté gauche de l'afficheur et programmez un nom de quatre caractères **Song**

F1 Split

Divise le morceau au début de la mesure affichée sur la gauche

Utilisez la molette VALUE ou les touches numériques pour faire afficher la mesure que vous désirez comme début de section

F3 ←

Pour déplacer le point de division d'une mesure en avant, faites s'afficher la marque de répétition que vous désirez déplacer et pressez cette touche

F4 →

Pour reculer le point de division d'"une mesure en arrière, faites s'afficher la marque de répétition que vous désirez déplacer et pressez cette touche.

F2 Chain

Pour supprimer une division et reconnecter deux sections, faites s'afficher la marque de répétition à laquelle doit se faire la liaison et pressez cette touche.

F5 Jump

Permet l'accès à la mesure affichée sur le côté gauche de l'afficheur

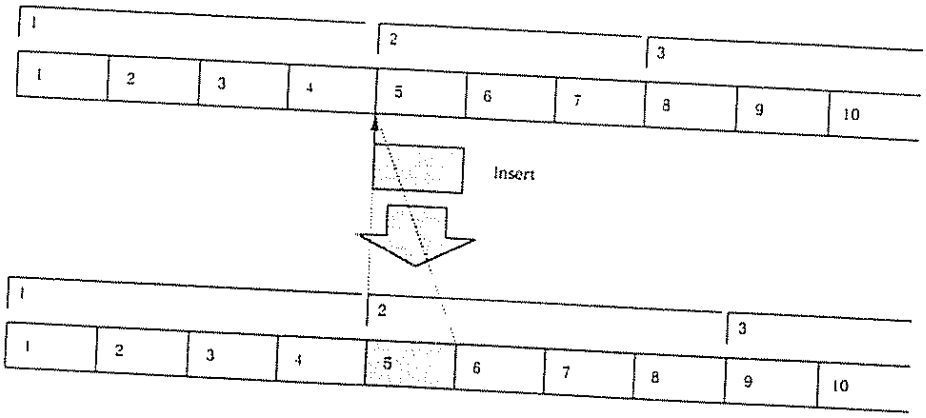
☞ F3 et F4 ne fonctionnent pas si la section précédente/suivante n'est distante que d'une mesure.

- Remarque lors de l'utilisation de la suppression de l'insertion de mesure (Delete ou Insert).

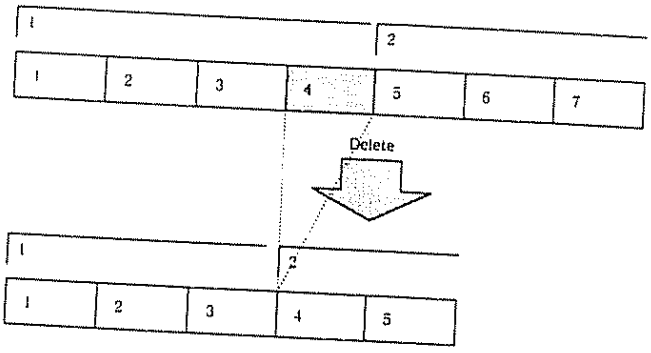
  Lorsque vous accomplissez une insertion ou une suppression de mesure sur toutes les pistes (voir page 4-71, page 4-70), les symboles de répétition sont également affectés

Si vous utilisez la procédure d'insertion de mesure pour insérer des mesures entre deux sections, les mesures seront affectées à la deuxième de ces sections

Insert



Delete



[TEMPO] Vous pouvez régler le tempo en maintenant enfoncé [TEMPO] et en tournant la molette VALUE.



Glossaire

GLOSSAIRE

■ Active Sensing

Ces messages MIDI servent à déterminer si le câble MIDI a été déconnecté ou endommagé. Si vous réglez Sens Out (voir page 4-44) sur «On», ces messages seront transmis par la MIDI OUT à intervalles réguliers. Lorsqu'un appareil MIDI a reçu un message d'Active Sensing, il surveillera donc l'arrivée des autres messages à intervalles réguliers. Si les messages cessent d'être reçus, l'appareil en conclura que le câble a été endommagé ou déconnecté et il coupera toutes les notes en cours de reproduction. Ceci évite les problèmes tels que le blocage de notes en cas d'incident sur la liaison MIDI.

■ Aftertouch

Après avoir joué une note, le fait de presser la touche plus fermement transmettra des messages d'aftertouch. Ces messages peuvent être enregistrés dans un séquenceur, comme tout autre type de message. Il y a deux types d'aftertouch : l'aftertouch par canal qui concerne toutes les notes d'un canal MIDI et l'aftertouch polyphonique qui affecte les notes individuellement et indépendamment. Dans l'affichage du MV-30, ils sont abrégés sous la forme «CAf» et «PAf». La source sonore interne du MV-30 peut recevoir les messages d'aftertouch par canal pour contrôler les aspects suivants du son.

- Aftertouch pour modifier la hauteur (voir page 3-50).
- Aftertouch pour modifier le timbre (TVF) (voir page 3-52).
- Aftertouch pour modifier le volume (TVA) (voir page 3-53).
- Aftertouch pour modifier l'intensité du LFO (voir page 4-34).

■ Beat (Temps)

Ceci indique le format de mesure. Un affichage de 4/4 indique que chaque mesure est longue de 4 noires alors qu'un affichage de 6/8 indique que chaque mesure est longue de 6 croches.

Il n'est pas possible de modifier le format d'une mesure qui a déjà été enregistrée.

L'emplacement du troisième temps de la seconde mesure d'un morceau sera par exemple identifiée par «mesure 2, temps 3» (measure 2, beat 3).

■ Messages de bender (Pitch bend)

Ces messages MIDI transmettent les changements continus de hauteur. Lorsque vous déplacez le levier bender (ou la molette bender) d'un clavier MIDI, le mouvement est transmis sous forme de messages de pitch bend.

L'intensité du changement de hauteur obtenu lorsque le bender est totalement incliné d'un côté ou de l'autre est déterminée par les réglages de l'appareil récepteur de ces messages MIDI.

La source sonore interne du MV-30 vous permet de choisir le changement de hauteur qui se produira quand le levier bender sera incliné à fond d'un côté et de l'autre. Ces réglages sont faits indépendamment pour chaque timbre (voir page 4-24).

■ Carte (Fente pour)

Le MV-30 a deux fentes pour carte en face arrière, vous permettant d'utiliser deux cartes PCM simultanément. La page 3-49 vous donne la liste des cartes qui peuvent être utilisées.

■ Chain Load (Chargement enchaîné) (voir p. 3-11)

Cette fonction permet la reproduction de deux morceaux ou plus depuis la disquette, selon l'ordre que vous aurez spécifié. Il est également possible de faire automatiquement charger une chaîne de morceaux lors du démarrage du système (voir page 3-13).

La fonction Chain Load est particulièrement utile pour l'interprétation en direct, puisque le morceau suivant sera automatiquement chargé et reproduit dès la fin du morceau actuellement en cours. Vous pouvez également faire répéter la reproduction de la chaîne de morceaux pour assurer un fond sonore continu.

■ Messages d'aftertouch par canal (CAf)

Ces messages MIDI sont transmis lorsque vous enfoncez plus fortement une touche d'un clavier MIDI après avoir déjà joué la note correspondant à cette touche. Ces messages affectent toutes les notes d'un canal MIDI, quelle que soit la touche que vous avez pressée plus fortement.

■ Changement de canal (Channelize)

Lorsque vous transférez des données d'une piste de source sonore interne (1-8) vers une piste pour source sonore externe (9-16), vous devez donner un canal MIDI à ces données.

Lorsque vous éditez une piste pour source sonore externe, il est également possible de convertir un canal spécifique de données en un autre canal.

■ Chorus

C'est un effet qui fait sonner un instrument comme si plusieurs instruments de même type jouaient à l'unisson.

Le résultat est une dimension supplémentaire fort intéressante.

Pour faire les réglages de chorus, voir page 4-3.

Pour appliquer le chorus à une piste, voir page 4-2.

Pour appliquer le chorus et la reverb à une piste, voir page 4-4.

■ Clock (Clic)

Un clic est une unité d'une longueur équivalente à 1/96ème de noire et c'est la plus petite unité de temps employée par le MV-30. Par exemple, une croche est égale à 48 clics, une double-croche à 24 clics et une noire à 96 clics.

■ Compu Mixer (Mixage assisté par ordinateur)

En page [Compu Mixer], vous pouvez utiliser les 8 curseurs pour contrôler les paramètres ci-dessous. Les changements faits peuvent être enregistrés dans la piste de mixage en tant que partie des données

de morceau. Les paramètres suivants peuvent être controlés par Compu Mix.

- ❖ Volume de chaque piste de source sonore interne
- ❖ Panoramique de chaque piste de source sonore interne
- ❖ Choix de sortie de chaque piste de source sonore interne
- ❖ Transmission des messages de volume MIDI pour chaque canal
- ❖ Transmission des messages de panoramique MIDI pour chaque canal
- ❖ Sélection d'un patch d'effets

■ Changement de commande (Control Change, C.Chg)

C'est un type de message MIDI qui contient des données pour différentes formes d'expression musicale. Certaines commandes fréquemment utilisées sont la modulation (no. 1), le sustain (Hold, no. 64), le volume (no. 7) et le panoramique (no. 10).

■ Cutoff (Point de coupure) (TVF, voir p. 4-39)

■ Disquette (Disk)

Le MV-30 utilise des disquettes 3,5", 2DD pour stocker les morceaux et les timbres que vous créez. C'est un support fiable, mais évitez de les soumettre à des chocs, à de hautes températures ou à des champs magnétiques. Pour les précautions d'emploi, référez-vous à «Maniement des disquettes» (p. 5 dans le manuel d'explications rapides). En pressant [DISK], vous pouvez accéder aux fonctions de chargement et de sauvegarde en relation avec la disquette, le formatage d'une disquette, etc. (voir page 4-10).

■ Formatage d'une disquette

Avant qu'une disquette neuve (ou préalablement employée par d'autres appareils) puisse être employée par le MV-30, elle doit être formatée par le MV-30 (voir page 3-71). Si vous le désirez, lors du formatage de la disquette, vous pouvez y sauvegarder le système pour créer une disquette système (une disquette avec les données seules stockera environ 30 000 notes de morceau en plus qu'une disquette système). Lors du formatage, tous les morceaux ou timbres préalablement inscrits sur cette disquette seront effacés. Il n'est pas possible de retrouver les données originellement sur cette disquette.

■ Patch d'effets

Un patch d'effets contient des réglages pour les deux unités d'effet (chorus et reverb) intégrées dans le MV-30. Un morceau peut utiliser 5 patches d'effets différents (Effect : 1—5) (voir page 3-24).

Durant la reproduction d'un morceau, les événements de changement d'effet présents sur la piste de mixage peuvent sélectionner les patches d'effets.

Les événements de changement d'effet peuvent être enregistrés par le Compu Mixer ou insérés à l'aide du Microscope (voir page 3-30).

Pour éviter des clics lorsqu'un patch d'effets est changé, la sonorité de l'effet est brièvement coupée.

■ Unités d'effet

Les appareils qui ajoutent reverb ou modulation à un son sont nommés unités d'effet. Le MV-30 contient deux unités d'effet numériques : reverb et chorus.

■ Enveloppe (ENV)

Les changements (volume, point de coupure, etc.) se produisant au cours du temps entre le début et la fin d'une note sont nommés enveloppe. Le MV-30 dispose de quatre paramètres qui vous permettent de faire les réglages de changement de volume (enveloppe de TVA) qui est pré-programmée pour chaque tone (voir page 4-31). Le MV-30 dispose de sept paramètres qui vous permettent de fixer une enveloppe de TVF pour contrôler le changement de timbre au cours du temps (voir page 4-28).

■ Evénement

Chaque donnée musicale enregistrée dans un séquenceur est appelée un événement. Dans la page Microscope du MV-30, chaque ligne de l'afficheur correspond à un événement.

- ❖ Evénements d'une piste de type standard ou d'un pattern
  - Note (Note)
  - Changement de commande (Control Change ou C.Chg)
  - Changement de programme (Program Change ou P.Chg)
  - Aftertouch par canal (Channel Aftertouch ou CAf)
  - Pitch Bend (Bend)
  - Aftertouch Polyphonique (Polyphonic Aftertouch ou PAf)
  - Message exclusif (EX)
  - Demande d'accord (Tune Request ou TU)
- ❖ Evénements de la piste de tempo (propres au MV-30)
  - Changement de tempo (Tempo)
- ❖ Evénements d'une piste de type à pattern
  - Appel de pattern (PTRN) (propres au MV-30)
- ❖ Evénements de la piste de mixage (propres au MV-30)
  - Niveau interne (Internal Level ou INT Lvl)
  - Panoramique interne (Internal Pan ou INT Pan)
  - Assignation de sortie interne (Internal Output Assign, INTOut)
  - Volume Externe (EXT Vol)
  - Panoramique externe (EXT Pan)
  - Changement d'effet (Effect)

■ Messages Exclusifs (EX)

Ces messages sont caractéristiques d'un modèle spécifique d'instrument MIDI et sont porteurs de données pour des sons, etc. Puisqu'un séquenceur peut enregistrer ces messages, vous pouvez tirer parti de cet avantage en employant le séquenceur pour stocker les paramètres de sons d'un autre appareil MIDI.

■ Pistes pour source sonore externe (pistes 9 – 16)

Ces pistes vous permettent de faire jouer une source sonore MIDI connectée à la prise MIDI OUT. Chaque piste pour source sonore externe peut contenir des données pour les canaux MIDI 1 à 16 simultanément, ce qui signifie qu'une unique piste peut faire jouer jusqu'à 16 parties instrumentales indépendantes. Les données de chaque piste de source sonore externe peuvent également être envoyées à la source sonore interne (voir page 3-56). Comme avec les pistes pour source sonore interne, vous pouvez déterminer si la piste pour source sonore externe sera une piste de type standard ou une piste de type à patterns (voir page 2-3).

■ Curseur

Lorsque vous pressez [MANUAL], ou lorsque vous pressez [COMPU] en page [Compu Mixer] (pour faire s'éteindre les diodes des touches de piste), les curseurs accompliront les fonctions suivantes.

❖ Page [Compu Mixer]

Les curseurs peuvent accomplir l'une des fonctions suivantes:

Commander le niveau des pistes de source sonore interne

Commander le panoramique des pistes de source sonore interne

Commander la sortie des pistes de source sonore interne

Transmettre le volume MIDI pour chaque canal

Transmettre le panoramique MIDI pour chaque canal

Ces mouvements de curseur peuvent être enregistrés sous forme d'une partie du morceau (voir page 3-25, page 4-20).

❖ Pages autres que [Compu Mixer]

En pressant [MANUAL], les curseurs peuvent servir à commander les niveaux de sortie (volume) des pistes de source sonore interne.

■ FOOT SW (Commutateur au pied)

En connectant une pédale commutateur telle que la DP-2 (vendue séparément) à la prise FOOT SW de la face arrière, vous pouvez utiliser cette pédale pour déclencher/arrêter la reproduction ou l'enregistrement, ou l'insertion (punch in/out, voir page 4-44).

■ Gate Time (Durée)

Ceci est une partie d'un événement de note, et représente la durée de temps entre l'instant où la note est pressée et celui où elle est relâchée. Cette valeur est exprimée en unités nommées clics ou clocks. Vous pouvez éditer la durée (Gate Time) d'une note après qu'elle ait été enregistrée.

■ Hold (Messages de sustain)

Ces messages MIDI (changement de commande n° 64) sont transmis lorsque vous pressez la pédale de sustain sur un clavier MIDI. Quand la source sonore interne du MV-30 reçoit ce message, elle maintient les notes actuellement en cours de reproduction.

■ Initialisation

Les procédures d'initialisation de morceau et de timbre ramènent tous les paramètres de morceau ou de timbre à leur valeur de base, ce qui est utile lorsque vous désirez créer un morceau ou un timbre sans partir de rien. Cette procédure supprime tous les événements.

Initialisation de morceau (voir page 4-101)

Initialisation de timbre (voir page 4-35)

■ Pistes pour source sonore interne (pistes 1 – 8)

Ces pistes servent à faire jouer la source sonore interne (timbres). Elles ne peuvent faire jouer plus d'un timbre simultanément, mais vous pouvez changer de timbre en cours de morceau (voir page 3-29). Elles peuvent être utilisées au format standard ou sous forme de piste à patterns. Les données des pistes pour source sonore interne ne seront pas transmises sous forme de messages MIDI.

Chaque piste pour source sonore interne étant directement connectée à sa propre source sonore (en fait à une partie de la source sonore interne), il est inutile de lui fixer un canal MIDI lors de l'enregistrement.

■ Key On (Enregistrement déclenché au clavier)

Avec cette méthode d'enregistrement, le MV-30 sera en mode de reproduction lorsque vous commencerez l'enregistrement (les données originales ne seront donc pas effacées). Ce ne sera que lorsque le premier message MIDI sera reçu que l'enregistrement commencera réellement et que les données originales seront alors remplacées par celles qui viennent de votre jeu (voir page 4-47).

■ LFO (Low Frequency Oscillator ou oscillateur basse fréquence)

Le LFO est un oscillateur qui produit un signal de commande variant lentement. La vitesse du LFO du MV-30 peut être réglée dans la plage allant de 0.05 Hz (un cycle en 20 secondes) à 20 Hz (20 cycles en une seconde). Le LFO peut être affecté à la hauteur, au timbre (TVF) ou au volume (TVA), pour produire du vibrato, un effet wah-wah ou du tremolo.

Réglages de LFO (voir page 4-32)

Utilisation du LFO pour créer un vibrato (voir page 3-50)

Utilisation du LFO pour créer un effet wah-wah (voir page 3-52)

Utilisation du LFO pour créer du tremolo (voir page 3-53)

■ Load (Chargement)

Différentes procédures de chargement vous permettent de charger des données de morceau, des paramètres de timbre ou des réglages de chargement enchaîné depuis la disquette dans la mémoire interne du MV-30. Il est également possible de charger des données de morceau depuis des disquettes au format MRC, W-30 ou standard MIDI File.

■ Point de localisation (voir page 4-104)

Vous pouvez choisir jusqu'à 8 points de localisation programmables

par l'utilisateur (User) et sauter (accéder) à n'importe lequel de ces points. Le point de début d'enregistrement (REC Start) et le point de fin d'enregistrement (REC End) sont utilisés pour la fonctions Auto Punch In/Out (voir page 3-28) et la fonction d'enregistrement en boucle (Loop, voir page 4-48).

■ Emplacement dans un morceau

L'emplacement (position) dans un morceau est exprimé en terme de mesure/temps/clic. Un clic vaut 1/96ème de noire et le début d'un temps porte le clic 0. Un clic est la plus petite unité de temps utilisée par le MV-30. Par exemple, un emplacement de 4 - 2 - 48 (avec un format de mesure de 4/4) représenterait la deuxième moitié du deuxième temps de la mesure 4. Si le dénomiteur du format de mesure est une croche (8), le clic après 47 sera le clic 0 du temps suivant.

■ Loop (Enregistrement en boucle)

Sa fonction permet de déterminer une section d'un morceau qui sera jouée répétitivement. Quand cette section est jouée en boucle, vous pouvez enregistrer des nouvelles données qui seront ajoutées aux données déjà existantes. Ceci est utile lorsque vous enregistrez des parties rythmiques à l'aide du timbre rythmique puisque vous pouvez jouer chaque partie instrumentale séparément (voir page 3-16).

■ MIDI

Ceci est l'abréviation de Musical Instrument Digital Interface (interface numérique pour instrument de musique); c'est un standard mondial pour l'échange de données musicales. Quels que soient le fabricant et le modèle, tout appareil MIDI sera capable de communiquer avec tout autre appareil compatible MIDI. Les différents types de données transmises et reçues par les appareils MIDI sont appelés messages MIDI.

■ Synchronisation MIDI

En connectant deux séquenceurs MIDI ou boîtes à rythmes (ou plus, et en faisant les réglages appropriés), un ou plusieurs esclaves seront synchronisés avec un appareil maître. Ceci est appelé synchronisation MIDI. La plupart des séquenceurs MIDI et des boîtes à rythmes MIDI peuvent recevoir et transmettre les messages MIDI de synchronisation. Pour utiliser le MV-30 comme maître, réglez le paramètre MIDI Sync Out sur «On» en page [System Config] (voir page 3-57).

Pour utiliser le MV-30 comme esclave, pressez [SONGSELECT] et réglez Sync Clock sur «MIDI» (voir page 3-58).

La synchronisation MIDI utilise les messages suivants :

- ❖ Clock ou horloge :
  Ce message est transmis à intervalles d'1/24ème de noire, pour fixer le tempo.
- ❖ Song Select (sélection de morceau) :
  Ce message indique quel morceau a été sélectionné.
- ❖ Song Position Pointer (position dans le morceau) :
  Ce message indique la position dans un morceau, en unités de double-croche depuis le début du morceau.
- ❖ Reprise (Continue) :
  Ce message permet la reprise de la reproduction depuis le point actuel dans le morceau.
- ❖ Stop :
  Ce message interrompt la reproduction.
- ❖ Start :
  Ce message commence la reproduction depuis le début du morceau.

■ Canal MIDI

Le MIDI utilise 16 canaux : 1—16. Les messages ne seront reçus que si le canal de réception de l'appareil récepteur correspond au canal de transmission de l'appareil émetteur. Ceci permet à 16 instruments d'être pilotés indépendamment grâce à un unique câble MIDI.

■ Accord général (Master Tune)

La valeur de Master Tune en page [System Config] détermine l'accord de la totalité de la source sonore interne du MV-30. Normallement, vous laisserez ce paramètre sur 440.0 Hz (la). Pour accorder les sonorités individuellement, référez-vous à la page 3-50.

■ Mesure

Ceci se réfère aux mesures ou aux numéros de mesures.

■ Métronome (voir page 3-41)

En pressant [SONGSELECT], vous pouvez déterminer comment le métronome sera entendu.

Aussi, en réglant le paramètre Metro → Phone sur «On» en page [System Config], le haut-parleur interne pour métronome sera mis hors service et le métronome ne sera entendu qu'au casque.

Toutefois, si un câble est connecté à la prise de sortie métronome, le métronome ne sera entendu que par cette prise.

Dans tous les cas, le volume du métronome peut être contrôlé par le potentiomètre de volume situé en face arrière.

■ Microscope

La page microscope du MV-30 vous permet de visualiser et d'éditer individuellement les événements enregistrés. Chaque ligne de l'affichage microscope correspond à un événement.

■ Piste de mixage (Piste M)

Cette piste contient les données enregistrées en page [Compu Mixer]. Quand [COMPU] est pressé, le mixage est piloté par les données de cette piste de mixage.

La piste de mixage peut contenir les données suivantes :

INT Lvl Le niveau de chaque piste de source sonore interne

INT Pan Le panoramique de chaque piste de source sonore interne

INT Out La sortie de chaque piste de source sonore interne

EXT Vol Messages de volume à transmettre par la MIDI OUT pour chaque canal

EXT Pan Messages de panoramique à transmettre par la MIDI OUT pour chaque canal

Effect Changement de patch d'effets

■ Messages de modulation

Ces messages MIDI (changement de commande no. 1) sont transmis par un clavier MIDI lorsque vous déplacez le levier ou la molette de modulation. La source sonore interne du MV-30 peut répondre à ces messages et faire varier l'intensité du LFO (voir page 4-33)

■ Mute (coupure de piste)

Vous pouvez utiliser les touches de piste pour couper certaines d'entre elles (interdire la reproduction des notes) (voir page 6-8). En page [Play] ou [Realtime REC], etc., les indicateurs de touche de piste s'allumeront en vert durant la reproduction et seront éteints si la piste est coupée. Même lorsqu'une piste est coupée, elle transmet toutes les données autres que celles de notes.

■ Output Assign (Assignation de sortie du signal audio)

Les réglages d'assignation de sortie déterminent comment le signal audio est émis par chaque piste de source sonore interne (1-8). Ces réglages déterminent laquelle des trois paires de sorties stéréo de la face arrière sera utilisée et si le son sera ou non traité par les effets internes (voir page 4-2). Ces réglages peuvent être changés durant la reproduction de morceau (voir page 3-31).

■ Carte PCM

Ces cartes contiennent des sonorités d'instruments ou des formes d'onde de synthétiseur qui ont été échantillonnées numériquement à l'aide de la technologie PCM Roland (modulation à code d'impulsion). Les cartes PCM optionnelles peuvent être insérées dans les fentes du MV-30 pour augmenter la plage d'instruments disponible. La page 3–49 comporte une liste des cartes qui peuvent être utilisées.

■ Panoramique

Lorsque vous utilisez une sortie stéréo, le paramètre de panoramique détermine la position stéréo du son. Le panoramique peut être réglé indépendamment pour chaque piste, dans une plage de 15 paliers. En sélection «RND» (Random ou panoramique aléatoire) vous pouvez faire changer la position stéréo aléatoirement pour chaque note (voir page 4-2). En utilisant le mixage assisté par ordinateur (Compu Mixer), le panoramique peut être réglé pour les pistes de source sonore interne et vous pouvez également transmettre des messages de panoramique MIDI (changement de commande no.10) pour commander des sources MIDI externes (voir page 3-26)

Pour le timbre rythmique, le panoramique peut être réglé indépendamment pour chacune des touches (chaque instrument rythmique) (voir page 4-42).

Les données de panoramique de chaque piste représentent une partie des données de morceau et les données de panoramique pour le timbre rythmique sont une partie des paramètres de timbre.

■ Paramètre

Un paramètre est un réglage grâce auquel vous pouvez affecter les fonctionnements ou le statut d'une fonction ou d'un aspect du son. Par exemple, l'unité d'effet reverb a un paramètre «type» qui détermine le type de réverbération.

■ Pattern

Les patterns ont un nombre spécifique de mesures et peuvent être appelés depuis une piste de type à patterns grâce à un événement d'appel de pattern. En créant des patterns (pour les motifs fréquemment utilisés ou les rythmes du morceau) et en appelant ces patterns à l'emplacement nécessaire dans une piste, vous pouvez accélérer la procédure de création d'un morceau et également économiser de la mémoire (voir page 3-46).

Les patterns peuvent également être appelés et reproduits à l'aide de la fonction RPS (Realtime Phrase Sequence).

Les patterns peuvent être créés dans des pistes de type standard mais ne peuvent alors être appelés par des événements d'appel de pattern.

■ Conversion de pattern

Cette procédure convertit les événements d'appel de pattern et les données du pattern lui-même présent dans une piste de type à patterns en une piste de type standard (voir page 4-79) (Après la conversion, les patterns restent intacts). Une fois qu'une piste de type à patterns a été convertie en piste de type standard, elle ne peut être ramenée à son état original de piste de type à patterns. Aussi, une piste qui a été convertie en piste de type standard consommera plus de mémoire.

■ Pistes de type à patterns

Ces pistes vous permettent d'utiliser des événements d'appel de patterns pour appeler et reproduire des patterns préalablement créés dans cette piste. Il n'est pas possible d'enregistrer des données musicales «normales» dans une piste de type à patterns. Si vous créez un pattern dans une piste vide, le type de la piste sera automatiquement choisi comme étant un type à patterns. Si une piste contient déjà des données musicales, vous devrez effacer toutes les données avant que cette piste puisse devenir une piste de type à patterns (il n'est pas possible de mélanger des données musicales et des événements d'appel de pattern dans une même piste).

La procédure de conversion de pattern peut être utilisée pour convertir une piste de type à patterns en une piste de type standard.

(Pistes de type standard, voir page 5-8)

■ Messages d'aftertouch polyphonique (PAf)

Ces messages MIDI sont transmis lorsque vous enfoncez plus fortement une touche d'un clavier MIDI après avoir joué la note correspondant à cette touche Ces messages sont transmis indépendamment pour chaque touche et vous permettent d'affecter le son d'une note en particulier à l'intérieur d'un même canal MIDI.

■ Messages de changement de programme (P.Chg)

Ces messages MIDI sélectionnent les sons en déterminant un numéro de programme de 1 à 128. Dans le MV-30. les numéros de changement de programme correspondent aux numéros de timbre. En enregistrant des numéros de changement de programme dans la piste, vous pouvez sélectionner de nouveaux timbres en cours de morceau (voir page 3-29).

■ Enregistrement Punch In/Out

Cette méthode d'enregistrement permet de faire reproduire les données préalablement enregistrées et de ne réenregistrer qu'une section donnée. Le changement de statut de la reproduction à l'enregistrement à un point précis est nommé Punch In alors que le changement inverse de retour à la reproduction est nommé Punch Out.

Pour accomplir ces deux changements Punch In/Out, vous pouvez presser la touche [REC] ou utiliser une pédale commutateur connectée à la prise FOOT SW (voir page 3-28).

Vous pouvez également déterminer un point de début d'enregistrement (REC Start) et un point de fin d'enregistrement (REC End) pour une procédure de Punch In/Out automatique (voir page 3-28).

■ Quantification

Cette fonction corrige les légères fautes de mise en place qui se reproduisent toujours lors d'un enregistrement en temps réel. Ceci rendra votre jeu précis et métronomique mais éliminera également l'interprétation qui vous est propre. Par conséquent, la quantification ne doit être utilisée que lorsqu'elle est musicalement souhaitable.

Vous pouvez soit quantifier les données reçues pendant l'enregistrement soit quantifier les données par la suite à l'aide d'une procédure d'édition (voir page 3-36). La quantification peut s'appliquer non seulement aux événements d'enfoncement de touches mais également aux événements de relâchement ou bien même à la durée de la note.

- ❖ Quantification des événements de relâchement de touche
  Ceci corrige la mise en place des messages note off (la durée de la note ou Gate Time changera donc).
- ❖ Quantification de la durée (Gate Time)
  Ceci corrige la durée (et l'emplacement du message note off changera donc). Par exemple. si vous quantifiez les durées à la croche, les longueurs des notes seront donc des croches, des noires, des blanches, des rondes. etc (voir page 4-69. 92).

■ Décalage de quantification (Offset)

Quand vous utilisez la fonction de quantification. vous pouvez déterminer un décalage exprimé en clics grâce auquel la position d'un événement une fois corrigé sera déplacée vers l'avant ou l'arrière dans le temps. La fonction de quantification des événements d'enfoncement (Key on) permet de donner le sentiment d'un jeu en avance ou en retard du temps. Ce décalage peut être également utilisé pour faire jouer un peu en avance les sonorités ayant une attaque lente.

■ RPS (Realtime Phrase Sequence) (voir p. 3-46)

Cette fonction déclenche des patterns pré-déterminés et en réponse à des messages de note reçus en MIDI IN. Vous pouvez assigner un pattern différent à 20 touches du clavier. La fonction RPS peut être utilisée en page [Play], [Realtime Phrase SEQ], [Chain Load], ou [Compu Mixer].

■ Realtime Phrase Sequence (voir RPS)

■ Enregistrement en temps réel

Cette méthode d'enregistrement permet d'enregistrer votre jeu sur un instrument MIDI en direct.

■ Enregistrement

Enregistrement en temps réel. voir ci-dessus

Enregistrement en pas à pas, voir page 5-8.

■ Commutateur d'enregistrement

Lorsque vous enregistrez en temps réel, ce réglage vous permet de limiter les types de messages MIDI qui seront enregistrés. En limitant les types de messages MIDI, vous pouvez économiser de la mémoire (voir page 3-32).

■ Marque de répétition (Rehearsal)

Les marques de répétition vous permettent de diviser un morceau en plusieurs sections (telles qu'intro, couplet, refrain, etc.) et d'assigner un nom allant jusqu'à 4 caractères à chacune de ces sections.

Les marques de répétition peuvent être utilisées pour délimiter des sections que vous désirez travailler ou éditer (voir page 3-40).

■ Resonance (voir page 4-27, 40)

Ce paramètre amplifie la région située autour de la fréquence de coupure pour créer une tonalité particulièrement caractéristique. Des valeurs élevées de ce paramètre accentuent encore la mise en valeur de ces harmoniques.

■ Reverb

Réverbération et délai (retard) sont des effets qui créent un sentiment d'espace.

Réglages de reverb. voir page 4-4

Application de reverb à une piste. voir page 4-2

Application de reverb et de chorus à une piste. voir page 4-4

■ Timbre rythmique

Le timbre rythmique assigne une sonorité différente à chaque note du clavier. Vous pouvez librement choisir le tone joué par chaque note.

■ Sauvegarde (Save)

La procédure de sauvegarde vous permet de sauvegarder les données de morceau, les paramètres de timbre, les données de configuration du système, les réglages de chargement enchaîné (Chain Load), etc. de la mémoire interne sur une disquette.

■ Séquenceur

En musique électronique, un séquenceur est un appareil de reproduction automatique. Contrairement à un magnétophone, qui enregistre le son produit par un instrument, un séquenceur enregistre numériquement les données de jeu telles que l'identification de la touche qui a été pressée, la force avec laquelle elle l'a été et la durée de l'enfoncement. La production musicale à l'aide d'un séquenceur vous permet d'écouter les résultats en cours de création contrairement à la composition avec papier et crayon. Elle vous permet également de modifier la hauteur, le rythme et la structure d'un morceau de façon très précise pour que vous puissiez créer des parties musicales qui ne seraient pas autrement envisageables. Le MV-30 contient un séquenceur intégré qui a été conçu pour piloter à la fois sa source sonore interne et des sources sonores MIDI externes.

■ Soft THRU (voir page 4-44)

Quand cette fonction est utilisée, les messages arrivant en MIDI sont immédiatement retransmis en MIDI OUT. Ceci est utile quand un clavier MIDI et une source sonore MIDI sont connectés au MV-30.

■ Song (morceau)

Un morceau est constitué de données de séquence (événements) dans chaque piste et patterns et de données incluses dans le morceau telles que le nom du morceau, etc. (paramètres de morceau).
Une liste des paramètres de morceau est donnée en page 6-11.

■ Capacité du morceau

Un morceau peut contenir jusqu'à approximativement 50 000 notes. La mémoire interne du MV-30 peut contenir jusqu'à 20 morceaux, mais le nombre total de notes de ces morceaux ne peut excéder environ 50 000 notes (voir page 2-8).
Une disquette qui a été formatée avec le système contiendra approximativement 70 000 notes. Une disquette qui a été formatée sans le système contiendra approximativement 100 000 notes. Dans les deux cas, une disquette peut contenir jusqu'à 64 morceaux.

■ Longueur d'un morceau

La longueur de chaque morceau sera différente. La dernière mesure du morceau sera la dernière mesure enregistrée sur la piste la plus longue ou la dernière mesure contenant des données. Il n'est pas possible d'obtenir une reproduction au-delà de la dernière mesure, ou de visualiser les données au-delà de ce point à l'aide de la fonction Microscope. Si vous enregistrez ou insérez des données au-delà de ce point, ou si une procédure crée ou déplace des données au-delà de ce point, de nouvelles mesures seront créées et elles seront au format spécifié dans le paramètre New Measure Beat (voir page 4-51).

■ Nom du morceau

Lorsque vous sauvegardez un morceau sur disquette, vous devez assigner un nom à ce morceau. Les morceaux sur disquette sont distingués par leur nom (il n'est donc pas possible que deux morceaux aient le même nom sur une unique disquette). Les morceaux sur disquette seront affichés en ordre alphabétique.

■ Standard MIDI Files

La plupart des séquenceurs MIDI présents aujourd'hui sur le marché utilisent leur propre fichier de format qui ne peut donc être lu par les autres séquenceurs. Ceci rend le transfert de données impossible. Pour résoudre ce problème, l'industrie a accepté un format standard qui permet à différents séquenceurs de partager leurs données. De nombreux séquenceurs aujourd'hui peuvent lire et écrire leurs données sous ce format et le MV-30 est l'un d'entre eux (voir page 3-69).
Pour échanger des données avec les autres appareils, les pistes dans lesquelles le MV-30 sauvegarde un fichier standard MIDI sont différentes des pistes dans lesquelles ils chargent un fichier standard MIDI. Si vous sauvegardez des données de morceau sous forme standard MIDI file et que vous les rechargez ensuite dans le MV-30, l'assignation des pistes ne sera pas la même (voir page 4-16, 17).

■ Pistes de type standard

Ces pistes enregistrent directement les données musicales. Si vous utilisez l'enregistrement en temps réel ou en pas à pas pour enregistrer des données dans une piste vide, cette piste deviendra automatiquement une piste de type standard. Il est possible de créer des patterns dans une piste de type standard, mais il n'est pas possible d'utiliser des événements d'appel de patterns pour appeler ces patterns. Vous pouvez, toutefois, utiliser la fonction RPS pour appeler des patterns d'une piste de type standard (piste de type à patterns, voir page 5-7).

■ Enregistrement en pas à pas

Cette méthode d'enregistrement vous permet de programmer les événements un à un.

■ Step Time (Durée théorique)

En enregistrement en pas à pas, la durée théorique ou step time est l'intervalle de temps qui s'écoule jusqu'au prochain événement de note. Cette valeur est exprimée en clics ou clocks. Pour les notes d'un accord (notes sonnant simultanément), cette valeur sera donc de 0.

■ Horloge de synchronisation (Sync Clock)

Ce paramètre détermine ce qui commandera le tempo du MV-30 (voir page 4-101). Si vous désirez utiliser le tempo standard du MV-30 (et les données de changement de tempo de la piste de tempo) pour commander la reproduction du séquenceur, réglez ce paramètre sur «INT». Si vous désirez synchroniser le MV-30 avec un autre appareil MIDI, réglez ce paramètre sur MIDI. Si vous désirez le synchroniser avec un magnétophone, réglez le paramètre sur «Tape».

■ Reproduction synchronisée (Sync)

La reproduction synchronisée concerne deux appareils ou plus qui démarrent et s'arrêtent (simultanément) aux mêmes emplacements dans un morceau. Le MV-30 peut utiliser deux types de synchronisation : la synchronisation MIDI (voir page 3-57) et la synchronisation magnétophone (Tape Sync II (voir page 3-60)).

■ Paramètres de configuration du système

Les réglages de paramètre de la page [System Config] qui déterminent le fonctionnement général du MV-30, peuvent être stockés sur une disquette contenant le système (un seul ensemble de ces paramètres peut être stocké par disquette) (voir page 3-72). La prochaine fois que cette disquette sera utilisée pour faire démarrer le système, vos réglages seront automatiquement rechargés.

■ Tape Sync II (Synchronisation magnétophone)

Le MV-30 a une fonction de synchronisation avec magnétophone intégrée qui permet la synchronisation avec un magnétophone cassette ou un magnétoscope. Ceci vous permet d'enregistrer des instruments acoustiques ou des voix sur un magnétophone multi-pistes et de les faire reproduire en synchronisation avec l'orchestration fournie par le MV-30. La technologie «Tape Sync II» du MV-30 est une méthode de synchronisation avec bande récemment développée par Roland qui contient des données indiquant la position dans le morceau. Ceci signifie que vous pouvez reprendre la synchronisation en tout point de la bande sans qu'il soit nécessaire de revenir au début du morceau.

■ Tempo

Le tempo de base d'un morceau est appelé tempo standard. Vous pouvez régler le tempo standard à tout moment en pressant [TEMPO] et en tournant la molette VALUE. Si l'horloge de synchronisation (Sync clock, voir page 4-101) de ce morceau est réglée sur INT (interne), le morceau sera reproduit à ce tempo standard. Il peut être réglé dans une plage allant de 10 à 250 coups par minute.

Vous pouvez insérer des événements de changement de tempo (voir page 3-32) dans la piste de tempo pour déterminer comment le tempo standard changera en cours de morceau. Le tempo actuel c'est-à-dire celui qui résultera des changements sera affiché entre crochets dans la page [Realtime REC] ou dans la page [Compu Mixer].

■ Evénements de changement de tempo (Piste T)

Ces données déterminent comment le tempo standard sera modifié. Les événements de changement de tempo peuvent être programmés un à un à l'aide du microscope ou de l'enregistrement en pas à pas. Ces événements sont programmés sous forme de valeur de tempo mais sont en fait stockés en termes de valeur relative par rapport au tempo standard.

■ Piste de tempo (Piste T)

Stocke tous les événements de changement de tempo (voir ci-dessus).

■ Timbre (Edition de timbre voir page 3-48)

Chaque son joué par les pistes de source sonore interne ou par les messages de note reçus en MIDI IN est appelé un timbre. Un timbre est constitué d'un tone et de différents paramètres de timbre. La mémoire interne du MV-30 est de 128 timbres et un timbre rythmique (voir timbre rythmique, page 3-48). Vous pouvez librement éditer chaque timbre. N'oubliez jamais de sauvegarder les timbres que vous avez édités sur disquette. Ils seront perdus si vous éteignez votre appareil avant de les avoir sauvegardés.

■ Banque de timbres (Bank)

Chaque disquette contient huit ensembles de données de timbres internes (128 timbres et un timbre rythmique). Chacun de ces ensembles est appelé une banque.

■ Tone

Un tone est la base du timbre. Chaque tone contient le son d'un instrument ou une forme d'onde de synthétiseur (une modulation par code à impulsion utilisant la technologie PCM de Roland), différentes données qui déterminent comment le volume changera au cours du temps et un type de tone pré-déterminé. Il n'est pas possible de modifier les données d'un timbre. La mémoire interne contient 220 tones et vous pouvez sélectionner et utiliser n'importe lequel d'entre eux. Les 220 tones sont organisés en trois groupes. En plus de ceci, vous pouvez utiliser des tones venant de cartes PCM vendues pour le MV-30, les séries U ou le D-70.

INT 1 mémoire interne (108) sonorités instrumentales
INT 2 mémoire interne (84) formes d'ondes de synthétiseur
INT 3 mémoire interne (28) sonorités rythmiques
U-01 - cartes PCM pour les séries U SN-U110-01
U-30 carte PCM pour le MV-30 SN-MV30-02
U-31 carte PCM pour le MV-30 SN-MV30-01
D-01—32 cartes PCM pour le D-70 SN-SPLA-01—32

La plus haute note jouée sera différente pour chaque tone.

■ Type de tone

Ceci se réfère au type de son PCM (formes d'ondes échantillonnées) contenues dans un tone. Il n'est pas possible de changer le type d'un

tone. (Toutefois, dans le cas unique des cartes de la série SN-SPLA pour le D-70, les tones peuvent également être utilisés comme des tones désaccordés ou detune)

Single	un unique son PCM sera joué
Detune	deux sonorités PCM identiques (légèrement désaccordées) seront jouées.
Dual	deux sonorités PCM différentes seront jouées
V-Mix	en fonction de votre dynamique de jeu sur la touche, deux sons PCM différents seront mélangés en proportion variable
V-SW	en fonction de la dynamique que vous appliquerez à l'enfoncement de la touche, l'une ou l'autre des deux sonorités PCM différentes sera jouée.

Puisque les tones Detune, Dual ou V-Mix jouent en fait deux sonorités PCM pour chaque note, la polyphonique maximale sera donc divisée lors de l'emploi de ce type de tone

■ Piste (Track)

La plupart des séquenceurs organisent les parties musicales d'un morceau en «pistes» ou Track. Le MV-30 dispose d'un total de 18 pistes (divisées en 4 types: pistes pour source sonore interne, pistes pour source sonore externe, piste de tempo et piste de mixage).

■ Type de piste

Les pistes 1—16 peuvent être utilisées soit au type standard (voir page 5-8) ou au type à patterns (voir page 5-6). Les pistes non enregistrées peuvent être au choix des pistes de type standard ou des pistes de type à patterns et cela se décide en page [Realtime REC] lors de leur enregistrement. Si vous créez un pattern dans une piste, la piste devient automatiquement une piste de type à patterns. Toutefois, si aucun d'événement d'appel de pattern n'a été inséré, vous pouvez la changer en piste de type standard.

■ Transposition

Cette procédure d'édition vous permet de transposer un morceau (déplacer toutes les notes vers le haut ou le bas en terme de hauteur) Les numéros de note des événements de note de la section spécifiée seront donc augmentés ou diminués du nombre de demi-tons que vous aurez choisi. Vous pouvez transposer un morceau dans sa totalité ou uniquement certaines sections d'une piste en particulier. Vous pouvez également limiter la procédure de transposition pour qu'elle n'affecte qu'une seule note et convertir par exemple tous les événements porteurs d'une note particulière en événements porteurs d'une autre note. Ceci est utile lors de l'édition de données rythmiques pour qu'un instrument soit transformé en un autre

■ Tuning (Accord)

Accord général ou Master Tune (voir page 4-44)

Vous pouvez régler la hauteur de chaque son (voir page 3-50).

■ TVA (Amplificateur variant dans le temps)

Les réglages de TVA déterminent comment le volume d'un son changera au cours du temps à partir du moment où la touche est enfoncée jusqu'au moment où elle sera relâchée. Chacun des tones du MV-30 a des réglages de TVA pré-programmés mais qui ne peuvent être ni visualisés ni édités, mais vous pouvez accomplir des modifications relatives de ces réglages (voir page 4-31 41).

■ TVF (Filtre variant dans le temps) (voir page 4-25)

Les réglages de TVF déterminent comment la couleur tonale d'un son changera entre l'instant où la touche est enfoncée et l'instant ou elle est relâchée. Le filtre peut être utilisé pour éliminer certaines plages d'harmoniques afin de modifier le son. La fréquence à laquelle le filtre commence à faire effet est appelée point de coupure. Les filtres du MV-30 peuvent être utilisés de trois façons : passe-bas, passe-haut et passe-bande. Le filtre a sa propre enveloppe, vous permettant de faire des réglages qui détermineront comment le point de coupure changera au cours du temps. Il est également possible de contrôler le point de coupure en temps réel. Les filtres du timbre rythmique n'ont pas d'enveloppe (voir page 4-39)

■ Valeur

Une valeur est le réglage ou le chiffre associé à un paramètre après son réglage. Par exemple, la valeur du paramètre LFO Rate (vitesse du LFO) peut être réglée dans une plage de 0 à 63.

■ Molette VALUE

C'est la molette rotative en haut de la façade du MV-30 qui sert à déterminer la valeur d'un paramètre

■ Velocity ou dynamique

La force (en fait la vitesse) avec laquelle vous enfoncez une tou est appelée dynamique ou velocity. Les données de dynamique font partie des messages de note transmis lorsque vous jouez sur un clavier. La source sonore interne du MV-30 peut répondre aux valeurs de dynamique selon les façons suivantes:

La dynamique peut affecter la brillance du son (TVF) (page 3-52)

La dynamique peut affecter le volume du son (TVA) (page 3-53).

■ Réserve de voix

La source sonore interne du MV-30 est capable de produire jusqu'à 30 notes simultanément. Si plus de 30 notes sont demandées simultanément, les notes dernièrement jouées auront priorité (c'est donc une priorité à la dernière note). Le réglage de réserve de voix vous permet de conserver un nombre minimum de notes pour chaque partie. Ceci garantit que des parties musicalement importantes (mélodie ou basse) n'auront pas de notes coupées par accident (voir page 3-41). Puisque certains tones utilisent deux notes pour chaque son, vous pouvez avoir en fait parfois moins de 30 notes disponibles.

Chapitre 6

Appendice

1. Mauvais fonctionnements ..... 6 – 2
2. Messages ..... 6 – 4
3. Messages d'erreur ..... 6 – 5
4. Tableau des modes ..... 6 – 7
5. Fonctions changeant les procédures par mode ..... 6 – 8
6. Liste des paramètres ..... 6 – 10
Paramètres de configuration de système ..... 6 – 10
Réglages de Chain Load ..... 6 – 10
Label de disquette ..... 6 – 10
Paramètres de morceau ..... 6 – 11
Paramètres de Timbre ..... 6 – 13
7. Liste des événements ..... 6 – 15
8. Liste des valeurs d'horloge ..... 6 – 17
9. Comment lire une partition ..... 6 – 18
10. Liste des Tones internes ..... 6 – 19
11. Contenu de la disquette fournie ..... 6 – 21
Morceaux de démonstration ..... 6 – 21
Composition du morceau de démonstration RPS ..... 6 – 22
Biographie des compositeurs des morceaux de démo ..... 6 – 23
Liste des banques de timbres ..... 6 – 24
Réglage de chain Load ..... 6 – 24
Liste des timbres ..... 6 – 25
Messages exclusifs Roland ..... 6 – 32
Equipement MIDI ..... 6 – 36
Tableau d'équipement MIDI ..... 6 – 39
Caractéristiques ..... 6 – 41

1. MAUVAIS FONCTIONNEMENTS

Pas de son

Les prises de sortie (MIX OUT, DIRECT OUT 1, 2) sont-elles connectées correctement?

Vérifiez l'assignation de sortie des pistes de source sonore interne (voir page 4 – 2).

- Les volumes de votre ampli, table de mixage ou équipement MIDI externe sont-ils baissés?
- Le volume général du MV–30 est-il baissé?
- Les 8 curseurs sont-ils baissés?
- Le mode de mixage est-il réglé sur COMPU alors même qu'aucun changement de volume n'a été enregistré dans la table de mixage?
- Les sorties des pistes sont-elles coupées (voir page 4 – 51)?
- Les niveaux de timbre sont-ils baissés?
- Les niveaux de chaque touche du timbre rythmique sont-ils baissés?
- La note source de chaque touche du timbre rythmique est-elle réglée sur OFF (voir page 4 – 37)?
- Jouez-vous des notes situées hors de la tessiture qu'un tone peut produire?
- Les canaux MIDI du MV–30 correspondent-ils aux canaux MIDI des appareils MIDI externes? Dans les différentes pages **PLAY**, **CHAIN LOAD**, **DISK**, **COMPU MIX**, **SYSTEM**, **TRACK EDIT** et **PATTERN EDIT**, il n'y aura pas de son si les canaux de la source sonore interne ne correspondent pas aux canaux des appareils MIDI externes (voir page 6–9)

Pas de reproduction d'un morceau

- Le paramètre de morceau Sync Clock est-il réglé sur MIDI ou sur TAPE? Dans ce cas, la reproduction ne commencera pas tant qu'il n'y aura pas réception d'un signal de synchro en provenance d'un appareil externe (voir page 4–101).
- Etes-vous à la fin du morceau?

Pas d'enregistrement possible

- Le paramètre de morceau Sync Clock est-il réglé sur MIDI ou sur Tape? Dans ce cas, l'enregistrement ne commencera pas tant qu'un signal de synchro ne sera pas reçu en provenance d'un appareil externe (voir page 4–101).

La hauteur est incorrecte

- L'accord général (Master Tune) est-il correct? (voir page 4–44)
- Les réglages de Pitch Coarse, Pitch Fine, Detune Depth pour les timbres sont-ils corrects? (voir page 4–24)
- Contrôlez les réglages des paramètres Source Key, Pitch Coarse, Pitch Fine, Detune Depth et Pitch Randomize pour chacune des touches du timbre rythmique (voir page 4–37)
- Des messages de Bender ont-ils été reçus sans que soient reçus les messages de retour en position centrale

Le métronome n'est pas entendu

- Le métronome est-il réglé sur OFF? (voir page 4–101)
- Vérifiez la sortie du métronome dans la configuration du syst (voir page 4–44)

  Si une fiche est insérée dans la prise de sortie métronome (face arrière), le métronome ne sera pas entendu, ni par le haut-parleur du MV–30 ni par le casque qui pourrait lui être connecté.

Impossibilité de régler le format de mesure

- Il n'est pas possible de modifier le format d'une mesure déjà enregistrée

La synchronisation MIDI ne fonctionne pas

- Quand le MV–30 est esclave

  ○Le paramètre Sync Clock set-il réglé sur MIDI? (voir page 4–1

  ○Le séquenceur externe est-il réglé pour transmettre les messages d'horloge?

- Quand le MV–30 est le maître

  ○Le paramètre Sync Clock est-il réglé sur «INT»? (voir page 4–101)

  ○Le paramètre Sync Out est-il réglé sur off? (voir page 4–44)

  ○Le séquenceur externe est-il réglé pour recevoir les messages d'horloge?

La synchronisation avec magnétophone ne fonctionne pas

- Le paramètre Sync Clock est-il réglé sur Tape? (voir page 4–101)
- Le signal Tape Sync II a-t-il été correctement enregistré sur le magnétophone?
- Le niveau du signal Tape Sync II est-il trop faible?
- Un système de réduction de bruit ou d'égalisation a-t-il été utilisé?

Les notes s'interrompent anormalement

- Le MV–30 peut produire jusqu'à 30 notes simultanément. Il est impossible d'obtenir plus de notes que cela simultanément. Les tones du type Detune, Dual ou V-Mix utilisent deux voix pour chaque note et le nombre de notes simultanément produisible décroit donc en conséquence.
- Si vous voulez éviter que des notes disparaissent d'une piste en particulier, faites les réglages appropriés de réserve de voix (voice reserve) pour cette piste (voir page 3–41).

L'aftertouch n'a pas d'effet

- Les paramètres de sensibilité à l'aftertouch (CAf Sens, PAf Sens) pour la hauteur, le TVF, le TVA ou le LFO d'un timbre sont-ils réglés sur 0?
  - Hauteur ou Pitch (voir page 4–24)
  - TVF (voir page 4–27)
  - TVA (voir page 4–32)
  - LFO (voir page 4–34)
- Pour chaque touche du timbre rythmique, les paramètres de sensibilité à l'aftertouch (CAf Sens, PAf Sens) pour la hauteur sont-ils réglés sur 0? (voir page 4–48)

La modulation n'a pas d'effet

- Les paramètres de sensibilité au LFO (MOD Sens, CAF Sens, PAf Sens) sont-ils réglés sur 0? (voir page 4–33)
- Le paramètre LFO Depth est-il réglé sur 15? Si c'est le cas, la valeur est constamment au maximum et ne peut donc être augmentée par une commande externe (voir page 4–33).
- Les paramètres de sensibilité du timbre au LFO pour la hauteur, le TVF et le TVA sont-ils réglés sur 0?
  - Hauteur ou Pitch (voir page 4–24)
  - TVF (voir page 4–28)
  - TVA (voir page 4–32)
- La modulation n'affecte pas le timbre rythmique.

Le bender n'affecte pas la hauteur

- Les paramètres de plage d'action du bender vers le bas (Dwn) ou le haut (Up) sont-ils réglés à 0 pour ce timbre (voir page 4–24)
- Les paramètres d'action du bender vers le bas (Dwn) ou vers le haut (Up) pour le timbre rythmique sont-ils réglés sur 0? (voir page 4–36)

2. MESSAGES

Are you sure?

Lorsque vous exécutez une procédure sur le MV–30, ce message apparaît, vous demandant confirmation.

Pour exécuter la procédure, pressez [F1] Execute. Pour l'interrompre, pressez [EXIT].

Pattern Conversion

Ce message apparaît lorsque vous essayez de changer de type de piste pour passer d'un type à patterns à un type standard en page [Realtime REC]. Pour pousuivre, pressez [F1] Execute. Pour interrompre, pressez [EXIT].

Overwrite OK?

Ce message apparaît quand la disquette contient un morceau ayant le même nom que celui que vous désirez y inscrire. Si vous exécutez la procédure de sauvegarde, le fichier préalablement présent sera remplacé.

Pour poursuivre, pressez [F1] Execute. Pour interrompre, pressez [EXIT].

Insert Source Disk

Apparaît en page [Disk Copy]. Insérez la disquette source de la copie.

Insert Destination Disk

Apparaît en page [Disk Copy]. Insérez alors la disquette destination de la copie.

Now Working!

Apparaît lorsque vous avez exécuté une procédure du MV–30 ou lorsque la disquette est en cours de communication. Veuillez attendre que ce message disparaisse.

Now Saving...

Apparaît lorsque des données sont en cours de sauvegarde sur une disquette. Veuillez attendre la disparition du message.

Now Loading...

Apparaît lorsque des données sont en cours de chargement depuis une disquette. Veuillez attendre la disparition de ce message.

Formatting...

Apparaît lorsque qu'une disquette est en cours de formatage. Veuillez attendre la disparition de ce message.

Complete

Indique que la procédure en cours sur le MV–30 a été accomplie avec succès.

Over Work

Apparaît lorsque le séquenceur ne peut plus fonctionner correctement en raison d'une demande trop importante de traitements simultanés.

Tempo

Lorsque vous pressez [TEMPO], le tempo standard est affiché durant environ 2 secondes. Le numéro entre [ ] indique le tempo instantané réel résultant des événements de changement de tempo reçus.

(MS-DOS Disk)

En page [Load MIDI File] ou [Save MIDI File], ce message apparaît lors de la sauvegarde/chargement de fichiers standards MIDI File.

(W–30 Disk)

En mode [Play], en page [SHIFT] + [F1] Load, [Load Song] ou [Save Song], ce message apparaît lors du chargement ou de la sauvegarde de morceaux depuis une disquette W–30.

(MRC–500 Disk)

En mode [Play], en page [SHIFT] + [F1] Load, [Load Song], ce message apparaît lors du chargement de morceaux depuis une disquette MRC–500/300.

(S–MRC Disk)

En mode [PLAY], page [SHIFT] + [F1] Load, [Load Song] ou [Save Song], ce message apparaît lors du chargement ou de la sauvegarde de morceaux depuis une disquette Super–MRC.

(SYS–503)

En mode [PLAY], page [SHIFT] + [F1] Load ou [Load Song], ce message apparaît lors du chargement de morceaux depuis une disquette SYS–503.

(SYS–553/333)

En mode [PLAY], page [SHIFT] + [F1] Load ou [Load Song], ce message apparaît lors du chargement de morceaux depuis une disquette SYS–553/333.

MIDI Update

Si vous tenez enfoncé [CTRL] et pressez [▶/■] alors que le morceau est à l'arrêt, cette affichage apparaît pendant que tous les événements, autres que ceux de note, présents entre le début du morceau et la position actuelle sont rapidement transmis par le MIDI. Veuillez attendre que cet affichage disparaisse, puis pressez [▶/■] pour commencer la reproduction.

Si le commutateur MIDI Update (voir page 4–44) est sur On, et que le MV–30 joue en reproduction synchronisée avec le MIDI ou un magnétophone, cet affichage apparaîtra pendant que tous les événements autres que ceux de note présents entre le début du morceau et la position actuelle seront rapidement reproduits. A la fin de cette reproduction, le MV–30 rattrapera l'emplacement de jeu déterminé par la synchronisation MIDI ou magnétophone, et commencera la reproduction. Pour interrompre la transmission des données MIDI autres que celles de notes, vous pouvez presser EXIT.

3. MESSAGES D'ERREUR

Can not execute

Situation Ceci apparaîtra lorsque vous essaierez d'exécuter une procédure avec des valeurs de paramètres interdites, etc

Réponse Réglez les valeurs correctement, et refaites la procédure.

Out Of Memory

Situation 1

La mémoire interne est pleine et les morceaux ne peuvent plus être chargés ou édités.

Situation 2

Lorsque vous essayez de sauvegarder un morceau sur une disquette W–30, Super–MRC ou Standard MIDI file, la mémoire interne se trouve saturée et la procédure ne peut être poursuivie.

Point Error

Situation L'enregistrement en boucle n'est pas possible. Ceci apparaîtra lorsque le mode d'enregistrement est «Loop <P>» et que le point REC Start et le point REC End sont distants de moins d'une mesure.

Réponse Réglez les points REC Start et REC End à une distance supérieure ou égale à une mesure.

No Pattern

Situation Aucun pattern n'existe, aussi la procédure est-elle impossible

No Song Data

Situation Aucune donnée d'événement n'existe dans le morceau où la piste sélectionnée, aussi aucune procédure n'est-elle possible.

Ex Format Error

Situation Les données de système exclusif ne sont pas au format Roland, aussi un checksum ne peut être calculé.

Track Type Error

Situation Puisque des pistes de types différents sont sélectionnées, la procédure ne peut être accomplie (voir page 4–46).

End of Measure

Situation 1

Les données que vous essayez de programmer sont à placer au-delà de la mesure 9999 de la piste et ne peuvent être insérées.

Situation 2

Les données que vous essayez de programmer seraient à placer au-delà de l'extrémité du pattern et ne peuvent être insérées.

Réponse Dans le cas d'un pattern, changez la taille du pattern (voir page 4–84)

This Song use Timbre Bank

Situation Le morceau et le numéro de banque de timbres ne correspondent pas. Ceci apparaîtra lorsqu'un autre morceau est sélectionné et que le numéro de banque de timbres associé à ce morceau diffère du numéro de la banque de timbres actuellement chargée dans le MV–30.

Réponse Pressez [F1] Load et chargez la banque de timbres associée à ce morceau. Si vous pressez [EXIT], le chargement des timbres sera annulé et le numéro de banque de timbres associée à e morceau sera changé en faveur de la banque de timbres actuellement chargée dans le MV–30

No Card!

Situation Il n'y a pas de carte PCM insérée
Si une carte de sonorités est sélectionnée comme «Tone Media» dans la page [Timbre Edit], ceci apparaîtra si il n'y a pas de carte PCM insérée.

Réponse Insérez la carte PCM correspondante dans la fente

Please Insert System Disk

Situation La disquette système n'est pas insérée dans le lecteur

Réponse Insérez la disquette système.

Write Protected

Situation Il n'est pas possible d'écrire sur la disquette. Ceci apparaîtra si vous essayez de sauvegarder des données sur une disquette dont la languette de protection est en position Protect.

Réponse Déplacez la languette de protection en position Write (écriture)

Insert Disk

Situation Il n'y a pas de disquette dans le lecteur

Réponse Insérez la disquette correcte dans le lecteur.

Not System Disk

Situation La disquette n'est pas une disquette système. En page [System Config], si vous essayez de sauvegarder des données de configuration du système sur une disquette qui n'est pas une disquette système, ce message apparaîtra

Réponse Insérez une disquette contenant le système.

Disk Full

Situation La mémoire de morceau disponible sur la disquette est saturée.

Réponse Sauvegardez les données sur une autre disquette ou supprimez des morceaux inutiles sur la disquette à l'aide de la fonction «Delete Song» (voir page 3–71).

Wrong Disk

Situation Une disquette incorrecte est insérée

Réponse Insérez la disquette correcte.

Not MS–DOS Disk

Situation La disquette insérée n'est pas une disquette MS–DOS. Ceci apparaîtra si vous essayez d'accéder à la page [Load MIDI File] ou [Save MIDI File] alors que la disquette insérée n'est pas une disquette MS–DOS

Réponse Insérez une disquette MS–DOS qui contient des fichiers standard MIDI File

Data Error

Situation Les données du fichier standard MIDI File sont incorrectes et ne peuvent être chargées (en page [Load MIDI Files]).

Input Song Name

Situation Le morceau n'a pas de nom. Ceci apparaîtra lorsque vous essaierez de sauvegarder sur une disquette Super-MRC ou standard MIDI File un morceau auquel il n'a pas été donné de nom.

Réponse Programmez le nom du morceau.

Read Error

Situation Les données ne peuvent être correctement chargées depuis la disquette. Ceci apparaîtra lorsque des données ne peuvent être chargées en raison d'un endommagement de la surface magnétique de la disquette ou de tout autre raison.

Write Error

Situation Les données ne peuvent être correctement sauvegardées sur disquette. Ceci apparaîtra lorsque des données ne peuvent être sauvegardées en raison d'un endommagement de la surface magnétique de la disquette ou de tout autre raison.

MIDI Overflow

Situation Ceci apparaîtra lorsque la quantité de messages MIDI reçus en MIDI IN sera trop importante pour être traitée.

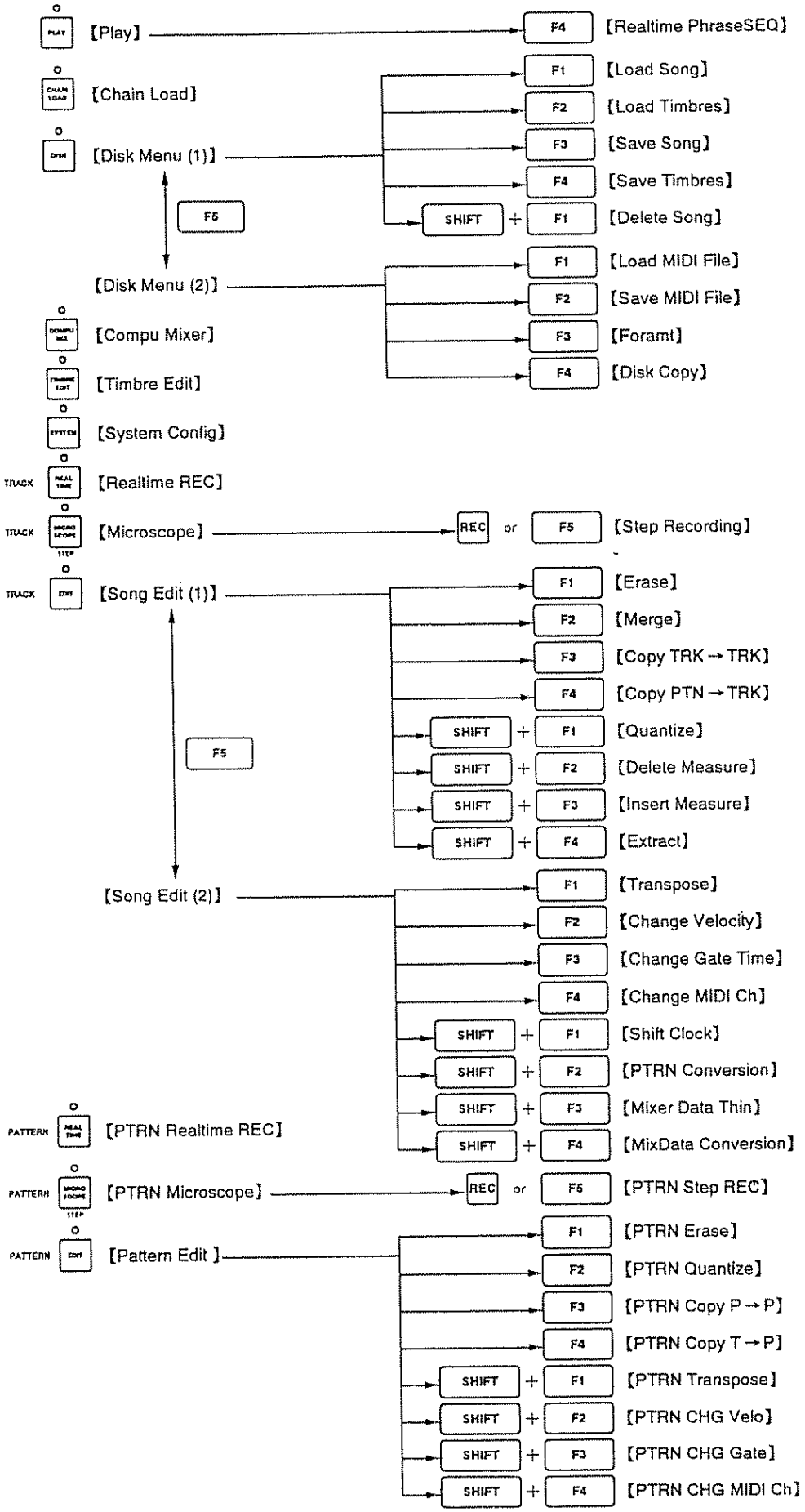
Réponse Réduisez la quantité de messages MIDI reçus par le MV–30.

Active Sens Error

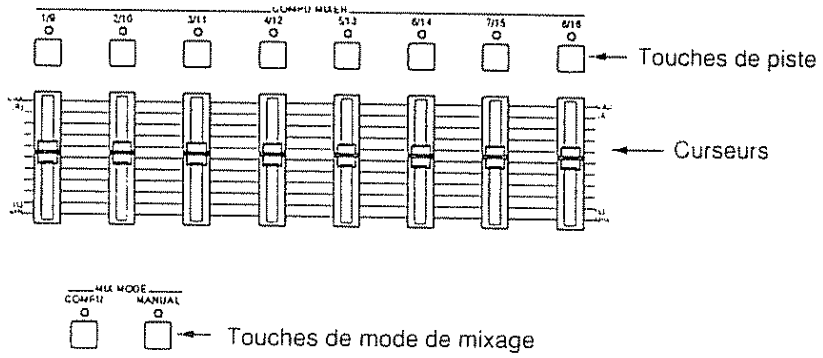
Situation Ceci apparaîtra si le MV–30 cesse de recevoir des messages d'Active Sensing en mode d'enregistrement. Il décidera alors d'interrompre sa reproduction, considérant que la connexion MIDI a été interrompue

Réponse Vérifiez les connexions MIDI.

4. TABLEAU DES MODES



5. FONCTIONS CHANGEANT LES PROCEDURES PAR MODE



Curseurs

Situation En page [COMPUMIX] [Compu MIxer] quand le mode de mixage est COMPU
Action Les curseurs dont les indicateurs de touche de piste sont éteints commandent la fonction sélectionnée.

Situation En page [COMPUMIX] [Compu Mixer] quand le mode de mixage est MANUAL
Action Tous les curseurs commanderont la fonction sélectionnée.

Situation Dans toutes les pages autres que [Compu Mixer] quand le mode de mixage est COMPU
Action Les curseurs dont les indicateurs de touche de piste sont éteints commandent les volumes des pistes pour source sonore interne.

Situation Dans toutes les pages autres que [Compu Mixer] quand le mode de mixage est MANUAL.
Action Tous les curseurs commandent les volumes des pistes pour source sonore interne

Touches de piste

Situation Page TRACK [REALTIME] [Realtime REC].
Action Après avoir pressé [REC] pour passer en attente d'enregistrement, vous pouvez presser une touche de piste pour sélectionner la piste à enregistrer. Si vous n'êtes pas en attente d'enregistrement, les touches de piste servent à changer le mode de chaque piste.
Rouge Enregistrement ou attente d'enregistrement.

Situation Page [TIMBRE EDIT] [Timbre Edit]
Action Pressez une touche de piste et le timbre joué par cette piste apparaîtra en page [Timbre Edit].

Situation Page TRACK [MICROSCOPE] [Microscope]
Action Pressez une touche de piste et elle apparaîtra en affichage [Microscope].

Situation Page [COMPUMIX] [Compu Mixer]
Action Si le mode de mixage est COMPU, les indicateurs de touches de piste donnent le statut de mixage:
Rouge En enregistrement Compu Mixer, les mouvements de curseurs seront enregistrés.
Vert La fonction sélectionnée sera commandée par les données de la piste de mixage.
Off La fonction sélectionnée sera commandée par le curseur.
Pressez les touches de piste pour faire alterner le statut de chaque piste.

Situation Page TRACK [MICROSCOPE] [Microscope] →Page [REC] [Step Recording]
Page [PTRN Microscope] → Page [REC] [PTRN Step REC]
Action Les touches de piste ne fonctionnent pas

SItuation Situations autres que ci-dessurs.
Action Pressez une touche de piste pour éteindre l'indicateur et les notes de cette piste seront coupées.
Vert La piste contient des données et peut les reproduire.
Eteint Soit la piste ne contient pas de données, soit elle est coupée.

Touche [▶/■]

Situation Page TRACK [MICROSCOPE] [Microscope]
Action La piste sélectionnée sera reproduite.
* **Quand la piste de tempo ou de mixage est sélectionnée, elle n'est pas reproduite.**

Situation Page PATTERN [REALTIME] [PTRN Realtime REC], page PATTERN [MICROSCOPE] [PTRN Microscope], page PATTERN [EXIT] excepté pour [PTRN Copy T → P]
Action Le pattern sélectionné sera reproduit.
* **Quand All patterns est sélectionné, aucun pattern n'est reproduit.**
* **En page [PTRN Copy P → P], le pattern source de la copie est reproduit.**

Situation TRACK [MICROSCOPE] → page [REC] [Step Recording], PATTERN [MICROSCOPE] → page [REC] [PTRN Step REC]
Action Cette touche programme une liaison Step Time (durée théorique) et Gate Time (durée réelle) de l'événement précédent seront allongés (voir p. 4–59).

Situation Situations autres que ci-dessus
Action La totalité du morceau est reproduite Toutefois, la reproduction n'est pas possible quand l'indicateur du coin supérieur droit de l'afficheur indique ■■
* **Quand All patterns est sélectionné, aucun pattern n'est reproduit.**
* **En page [PTRN Copy P → P], le pattern source de la copie est reproduit.**

Touches [INS] [DEL]

Situation Page TRACK [MICROSCOPE] [Microscope], page PATTERN [MICROSCOPE] [PTRN Microscope]
Action [INS] insérera un événement à la ligne supérieure
[DEL] supprimera l'événement affiché à la ligne supérieure

Situation Lors de la programmation d'un nom.
Action [INS] insère un espace à l'emplacement du curseur
[DEL] supprime le caractère à l'emplacement du curseur

uation Page CHAIN LOAD [Chain Load]
tion [INS] insère une ligne à l'emplacement du curseur
[DEL] supprime la ligne du curseur

iation Page TRACK [EXIT] [Song Edit (1)]
ion [INS] sélectionne la page [Insert Measure] [DEL] sélectionne la page [Delete Measure]

Situation Page TRACK [REALTIME] [Realtime REC] en enregistrement en boucle (Loop) ou Mix, page PATTERN [REALTIME] [PTRN Realtime REC] en enregistrement
Action Pressez [DEL] et une fenêtre s'ouvrira, vous permettant de presser une touche sur le clavier MIDI connecté pour supprimer en temps réel les données relatives à cette touche. Si vous pressez deux touches, toutes les données situées entre ces deux touches seront effacées.

Situation Page TRACK [REALTIME] [Realtime REC] à l'arrêt
Action Pressez [DEL] pour supprimer les données de la piste

Situation Page PATTERN [REALTIME] [PTRN Realtime REC] à l'arrêt
Action Pressez [DEL] pour effacer (vider de son contenu) le pattern.

Situation Situations autres que ci-dessus
Action Ces touches ne fonctionnent pas.

Réponse à réception de messages MIDI

Situation Page [TIMBRE EDIT] [Timbre Edit]
Réponse Quel que soit le canal, les messages MIDI reçus feront jouer le timbre sélectionné.

Situation Page TRAK [REALTIME] [Realtime REC], page TRACK [MICROSCOPE] [Microscope] → page [REC] [Step Recording], page PATTERN [REALTIME] [PTRN Realtime REC], page PATTERN [MICROSCOPE] [PTRN Microscope] → Page [REC] [PTRN Step REC]
Réponse Les message MIDI reçus seront traités comme les données de la piste sélectionnée. Si une piste pour source sonore interne est sélectionnée, le timbre assigné à cette piste sera entendu. quel que soit le canal du message MIDI reçu.
Si c'est une piste pour source sonore externe qui est sélectionnée, le canal du message MIDI reçu est pris en compte Si le changement de canal (Channelize) est employé, les données seront acceptées avec ce canal.

Situation Autres situations que ci-dessus
Action Le canal des messages MIDI reçus sera valide. Le MV–30 fonctionnera comme source sonore multi-timbrale et les messages MIDI dont le canal correspond à l'un des canaux de réception (voir p. 4–3) des pistes feront jouer le timbre de la piste concernée

6. LISTE DES PARAMÈTRES

Paramètres de configuration du système

Paramètre	Affichage	Valeurs	Page
Sortie du métronome en prise casque	Metro → Phone	Off, On	[System Config]
Sortie de synchronisation	Sync Out	Off, On	
Sortie d'Active Sensing	Sens Out	Off, On	
Renvoi de MIDI IN en MIDI OUT	Soft THRU	Off, On	
Assignation de pédale	Pedal assign	Off, Start/Stop, punch I/O	
Accord général	Master Tune	427,4 – 452,9	
Commutateur de mise à jour MIDI	MIDI Update	Off, On	

Réglages de chargement enchaîné (Chain Load)

Paramètre		Affichage	Valeurs	Page
1 - 99	Le morceau à jouer	Song name	Morceaux sur disquette	[Chain Load]
	Mode de démarrage	Start	Auto, Man	
	Mode de répétition		End , Repeat	
Commutateur de démarrage automatique		Auto start switch	Off, On	[Chain Load] F2 Save Set

Nom de disquette

Paramètre	Affichage	Valeurs	Page
Nom de disquette	Label	11 caractères	[Format]

Paramètres de morceau (song)

Paramètre			Affichage	Valeurs	Valeur initiale	Page
Nom du morceau			Name	28 caractères	Espace	SONGSELECT [Save Song]
Métronome			Metro	Off, REC Only, REC&Play, Always	REC only	SONGSELECT
Horloge de synchronisation			Sync clock	INT, MIDI, Tape	INT	
Tempo standard			Tempo / ♩	10 – 250	120	[Compu Mixer] [Realtime REC] [PTRN Realtime REC] STATUS TEMPO
0 - 9	Point de début d'enregistrement		REC start	(M/B/C)	1/1/0	LOCATE
	Point de fin d'enregistrement		REC End	(M/B/C)	1/1/0	
	Point défini par l'utilisateur		User 1– 8	(M/B/C)	***	
1 - 9998	Marque de répétition		Rehearsal Mark	4 caractères	****	MARK
Sélection de patch d'effets			Effect	1 – 5	1	[Play] F2 Chorus F3 Reverb [Realtime REC] SHIFT + F1, SHIFT + F2
Patches d'effets 1 – 5	Type de Chorus/Flanger		Type	Chorus 1, 2, FB - cho, Flanger, S Delay	Chorus 1	[Play] F2 Chorus [Realtime REC] SHIFT + F1 Chorus
	Mode de sortie		Out	Pre Rev , Post Rev	Pre Rev	
	Temps de retard		Delay	0 – 31	0	
	Niveau de Chorus/Flanger		Level	0 – 31	0	
	Vitesse de Chorus/Flanger		Rate	0 – 31	0	
	Intensité de Chorus/Flanger		Depth	0 – 31	0	
	Ré-injection		Feedback	- 31 – 31	0	
	Type de Reverb/Delay		Type	Room 1 - 3, Hall 1, 2 Gate, Delay, X - Delay	Room 1	[Play] F3 Reverb [Realtime REC] SHIFT + F2 Reverb
	Temps de Reverb/Delay		Time	0 – 31	0	
	Niveau de Reverb/Delay		Level	0 – 31	0	
	Feedback		Feedback	0 – 31	0	
Sélection de banque de timbres			Bank	1 – 8	1	Save Song F1 Save, F2 SngOnly
RPS	Canal de commande		CTRL Channel	Off, 1 – 16	Off	[Realtime Phrase]
	Touche d'arrêt de reproduction		Stop by	- - - (- - -), C-(0) – G9 (127)	- - - (- - -)	
	1 - 20	Numéro de note	Note	C-(0) – G9 (127)	C-(0)	
		Numéro de piste	TRK	1 – 16	1	
		Numéro de pattern	PTRN	1 –	***	
		Mode de reproduction	Mode	1 Shot, Loop, Quick1, QuickL	******	

Paramètre			Afficheur	Valeurs	Valeur initiale	Page
Mode d'enregistrement			REC mode	Normal, Mix, KeyOn, PunchMAN, PunchI/O, Punch IN, PunchOUT, Loop<1>–<16>, Loop<P>	Normal	[Realtime REC]
Décompte avant enregistrement			Count	Off, 1, 2	2	
Format des nouvelles mesures			New Measure Beat	1 – 32/2 – 16	4/4	[Realtime REC] F1 [Step recording]
Commutateurs d'enregistrement	Aftertouch polyphonique		PAf	Off, On	Off	[Realtime REC] F2 REC SW [PTRN Realtime REC] F2 REC SW
	Changement de commande		C. Chg	Off, On	On	
	Changement de programme		P. Chg	Off, On	On	
	Aftertouch par canal		CAf	Off, On	Off	
	Pitch bender		Bend	Off, On	On	
	Messages exclusifs et demande d'accord (Tune Req.)		Excl	Off, On	On	
Pistes 1 – 8	Sélection de timbre		Timbre	1 – 128, RHY	1 – 7, RHY	[Play] / [Realtime REC]
	Assignation de sortie		Out	Dry, Rev, Cho, Dir1, Dir2	Dry	[Play] / [Compu Mixer] F1, F2, F3
	Niveau de sortie		Level	0 – 127	Valeur curseur	
	Panoramique		Pan	7L– > - < – R7, RND	–	
	Canal de réception		Ch	1 – 16, – –	1 – 7, 10	[Play] F5 Page
	Réserve de voix		Voice Res	0 – 30	0	
Pistes 1 – 16	Type de piste		Track Type	Standard, Pattern	Standard	[Reatime REC]
	Nom de piste		Name	8 caractères	Espace	[RealtimeREC] F3 TRK PRM
	Mode de piste		Mode	Play, Mute	Play	
Pistes 9 – 16	Piste externe → Piste interne		INT	Off, On	Off	
	Piste externe → MIDI OUT		EXT	Off, On	On	
Piste de mixage	Mode de mixage		Diode Mix Mode allumée	COMPU, MANUAL	MANUAL	
	Pistes 1 – 8	Comm. de niveau interne	Touches de piste	Output On/Off	Off	[Compu Mixer] F1 INT Lv
		Comm. de pan. interne	Touches de piste	Output On/Off	Off	[Compu Mixer] F2 INT Pan
		Comm. d'assign. de sortie	Touches de piste	Output On/Off	Off	[Compu Mixer] F3 INT Out
	can 1–16	Comm. de volume externe	Touches de piste	Output On/Off	Off	[Compu Mixer] F4 EXT Vol
		Comm. de pan. externe	Touches de piste	Output On/Off	Off	[Compu Mixer] F5 EXT Pan
Pistes 1 – 16	1-999	Nom du pattern	Name	8 caractères	Espace	[PTRN Realtime REC] F3 SetName [PTRN Realtime REC] F5 Create

Paramètres de timbre

Timbre (1 – 128)

Paramètre	Affichage	Valeurs	Valeur initiale	Page	
Nom du timbre	Timbre name	12 caractères	Espace	[Timbre Edit]	
Banque (media) du Tone	Tone Media	INT1, 2, 3, U-01– 32, D-01– 32	non changée		
Numéro de Tone	Number	1 – s1, d1 – (D-01 – 32)	non changée		
Niveau du timbre	Timbre level	0 – 127	127		
Action du bender vers le bas	Down	0 – 36	2		
Action du bender vers le haut	Up	0 – 12	2		
Accord grossier	Pitch Coarse	- 24 – 24	0		
Accord fin	Fine	- 50 – 50	0		
Sensibilité de la hauteur à l'aftertouch par canal	CAF Sens	- 24 – 12	0	[Timbre Edit] F1 Pitch	
Sensibilité de la hauteur à l'aftertouch polyph.	PAF Sens	-24 – 12	0		
Sensibilité de la hauteur au LFO	LFO Sens	0 – 15	15		
Intensité du désaccord	Detune	0 – 15	5		
Variation automatique de hauteur	Depth	- 24 – 12	0		
Vitesse de la variation automatique de hauteur	Rate	0 – 15	15		
Mode de la variation automatique de hauteur	Mode	Double , Single	Double		
Mode de filtrage du TVF	Mode	Thru, LPF, BPF, HPF	Thru	[Timbre Edit] F2 TVF	F1 Cutoff
Fréquence de coupure du TVF	Cutoff	0 – 127	60		
Résonance du TVF	Resonance	0 –127	0		
Asservissement au clavier de la coupure (TVF)	Key follw	-12 – 24	7		
Sensibilité du TVF à l'aftertouch par canal	CAF sens	-15 – 15	0		
Sensibilité du TVF au LFO	LFO Sens	0 – 15	0		
Asserv. au clavier de la durée d'envelop. (TVF)	Time key follow	0 – 15	5		F2 ENV CTR
Sensib. à la dynam. de la durée d'env. (TVF)	Time vel sens	0 – 15	7		
Sensib. à la dynam. de l'intensité d'env. (TVF)	Depth Vel Sens	0 – 15	7		
Temps d'attaque du TVF	A time	0 – 127	0		F3 ENV Set
Niveau d'attaque du TVF	A level	-64 – 63	63		
Temps de chute 1 (Decay 1) du TVF	D1 Time	0 – 127	25		
Niveau du point intermédiaire de chute du TVF	DB level	-64 – 63	40		
Temps de chute 2 (Decay 2) du TVF	D2 Time	0 – 127	45		
Niveau de tenue (sustain) du TVF	S level	-64 – 63	10		
Temps de relâchement du TVF	R time	0 – 127	34		
Sensibilité du TVF à la dynamique	Vel sens	-7 – 7	7	[Timbre Edit] F3 TVA	
Sensibilité du TVA à l'aftertouch par canal	CAF Sens	-7 – 7	0		
Sensibilité du TVF au LFO	LFO Sens	0 – 15	0		
Vitesse d'attaque du TVA	A Rate	-7 – 7	0		
Vitesse de chute (Decay) du TVA	D rate	-7 – 7	0		
Niveau de tenue (sustain) du TVA	S level	-7 – 7	0		
Vitesse de relâchement du TVA	R Rate	-7 – 7	0		

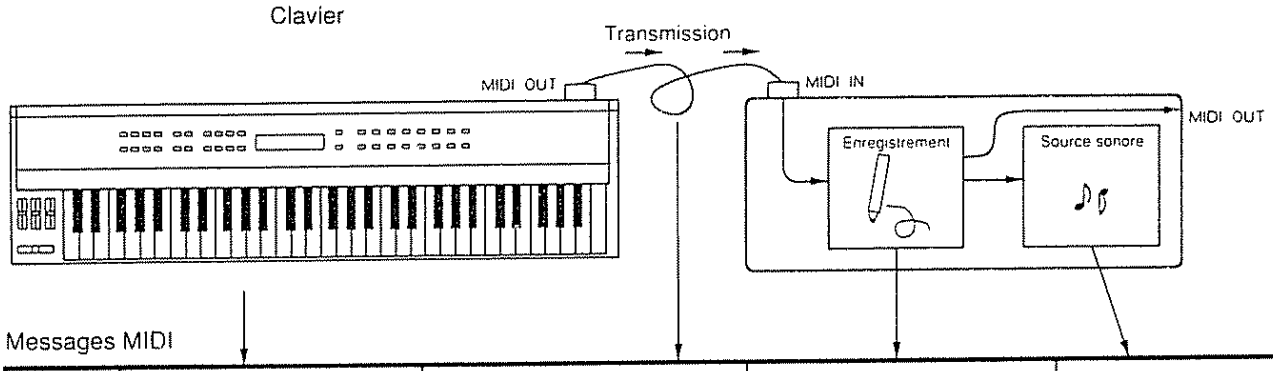
Paramètre	Affichage	Valeurs	Valeur initiale	Page
Onde du LFO	Wave	Triangle Sine Square Saw Up Saw, Dwn,Trill 1,Trill 2,Random 1- 4	Triangle	[Timbre Edit] F4 LFO
Vitesse du LFO	Rate	0 – 63	50	
Intensité du LFO	Depth	0 – 15	0	
Temps de montée du LFO	Rise Time	0 – 15	0	
Temps de retard du LFO	Delay	0 – 15	0	
Sensibilité du LFO à la modulation	MOD sens	0 – 15	8	
Sensibilité du LFO à l'aftertouch par canal	CAF	0 – 15	0	
Sensibilité du LFO à l'aftertouch polyph.	PAF Sens	0 – 15	0	

Timbre rythmique (RHY)

	Paramètre	Affichage	Valeurs	Page
	Nom du timbre rythmique	Rhythm timbre name	12 caractères	[Timbre Edit]
	Action du bender vers le bas	Dwn	0 – 36	
	Action du bender vers le haut	Up	0 – 12	
B1 – D7	Banque (media) du Tone	Tone Media	INT1, 2, 3, U-01 – 32, D-01 – 32	[Timbre Edit]
	Numéro du Tone	Number	1– (D-01 – 32=s1, d1–)	
	Note source	Source key	Off, C- –G9	
	Niveau	Level	0 – 127	
	Etouffement d'une autre touche	Mute	Off, B1 – D7	
	Accord grossier	Pitch coarse	-24 – 24	
	Accord fin	Fine	-50 – 50	
	Sensib. de la hauteur à l'aftertouch/canal	CAf Sens	-24 – 12	[Timbre Edit] F1 Pitch
	Sensib. de la hauteur à l'aftertouch polyph.	PAf Sens	-24 – 12	
	Variation aléatoire de la hauteur	Randomize	0 – 15	
	Intensité du désaccord	Detune	0 – 15	
	Intensité de variation de hauteur automat.	Depth	-24 – 12	
	Vitesse de variation de hauteur automatique	Rate	0 – 15	
	Mode de variation de hauteur automatique	Mode	Double, Single	
	Mode de filtrage	Mode	Thru, LPF, BPF, HPF	[Timbre Edit] F2 Filter
	Fréquence de coupure du filtre	Cutoff	0 – 127	
	Résonance du filtre	Resonance	0 – 127	
	Sensibilité du filtre à la dynamique	Vel Sens	-7 – 7	
	Mode d'enveloppe de TVA	ENV mode	Sus, No Sus	[Timbre Edit] F3 TVA
	Vitesse d'attaque de TVA	A rate	-7 – 7	
	Vitesse de chute (decay) de TVA	D rate	-7 – 7	
	Vitesse de relâchement de TVA	R rate	-7 – 7	
	Sensibilité à la dynamique	Vel Sens	-7 – 7	
	Assignation de sortie	Out Assign	Dry, Rev, Cho, Dir1, Dir2	[Timbre Edit] F4 Output
	Panoramique de sortie	Pan	7L–><–R7, RND	

Paramètre	Affichage	Valeurs	Page
Nom de la banque de timbres	Name	8 caractères	[Save Timbre] [Save Song] F1 Save

7. LISTE DES EVENEMENTS



Messages MIDI

Abré-viation	Action sur le clavier MIDI	Message MIDI transmis	Affichage Microscope	Réponse du MV–30
Note	Pressez une touche	Message de note	N° de note, dynamique (Vel), durée (Gate)	Le timbre associé à cette piste sera entendu
P.Chg	Pressez un bouton de sélection de programme pour choisir un son	Message de changement de programme	Changement de programme (P Chg) Valeur : 1 – 128	Le timbre correspondant au numéro de changement de programme reçu sera sélectionné pour cette piste
Bend	Déplacez le bender pour monter ou baisser la hauteur d'une note jouée	Messages de Pitch Bend (des valeurs continues sont transmises)	Bender (Bend) Valeur : –8192–0–+8191	La hauteur du son joué par cette piste sera progressivement montée ou descendue
CAf	Pressez sur la touche après avoir joué la note	Messages d'aftertouch par canal (des valeurs continues sont transmises)	Aftertouch par canal (CAf) Valeur : 0 – 127	Le résultat dépend des réglages du timbre joué par cette piste (p 3-50)
PAf		Messages d'aftertouch polyphonique par note (des valeurs continues sont transmises)	Aftertouch polyph. (PAf) N° de note et valeur : 0 – 127	Le résultat dépend des réglages du timbre joué par cette piste (p.3-50)
C.Chg	Déplacez le levier (la molette) de modulation pour ajouter vibrato, etc	Messages de changement de commande 1 (modulation) (des valeurs continues sont transmises)	Changement de commande 1 (C. Chg 1) valeur : 0 – 127	Selon les réglages du timbre (p.3-50) joué par la piste, hauteur, volume ou tonalité seront modulés
	Déplacez la commande de volume pour régler le volume	Messages de changement de commande 7 (volume) (des valeurs continues sont transmises)	Changement de commande 7 (C. Chg 7) valeur : 0 – 127	Le volume de cette piste changera
	Déplacez la commande de panoramique pour régler la position stéréo	Messages de changement de commande 10 (panoramique) (des valeurs continues sont transmises)	Changement de commande 10 (C. Chg 10) valeur : 0 – 127	La position stéréo (pan) de cette piste changera
	Pressez la pédale de tenue (sustain) pour faire tenir la note	Messages de changement de commande 64 (Hold 1) (Transmis pour On et Off)	Changement de commande 64 (C. Chg 64) On : 0 – 63 Off : 64 – 127	Le son joué par cette piste sera tenu

Evénements enregistrés sur la piste de mixage en pressant [REC] en page [Compu Mixer]. Ces événements sont propres au MV–30

Abré-viation	Action durant l'enregistrement Compu Mixer	Affichage en Microscope	Réponse de la source sonore interne du MV–30
INT Lvel	En page [F1] INT Level, pressez [REC] et déplacez les curseurs	INT Level 0 – 127 (valeur)	Le volume de la piste changera
INT Pan	En page [F2] INT Pan, pressez [REC] et déplacez les curseurs	INT Pan (7L – 1L> – <R1 – R7)	La position stéréo (pan) de la piste changera
INT Out	En page [F3] INT Output, pressez [REC] et déplacez les curseurs	INT Output (Dry, Rev, Cho, Dir1, Dir2)	La destination de sortie du son joué par la piste changera
EXT Vol	En page [F4] EXT Volume, pressez [REC] et déplacez les curseurs	EXT Volume (0 – 127)	Le changement de commande n°7 sera transmis par la MIDI OUT
EXT Pan	En page [F5] EXT Pan, pressez [REC] et déplacez les curseurs	EXT Pan (L63 – L1> – <R1 – R64)	Le changement de commande n°10 sera transmis par la MIDI OUT
Effect	Tenez [SHIFT] enfoncé et pressez [F1] – [F5]	Effect Change 1 – 5	Le patch d'effets changera

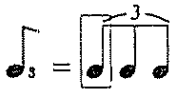
Evénements insérés après enregistrement (événements propres au MV–30)

Abré-viation	Affichage en Microscope	Réponse de la source sonore interne du MV–30
Tempo	Tempo Change 5 – 500	Le tempo changera
PTRN	PTRN 1–	Un pattern sera appelé

Evénements insérés uniquement en pistes pour source sonore externe (messages MIDI)

Abré-viation	Affichage en Microscope	Remarques
EX	Exclusive	Message propre à un appareil MIDI
TU	Tune Request	Messages de demande d'accord

8. LISTE DES VALEURS D'HORLOGE

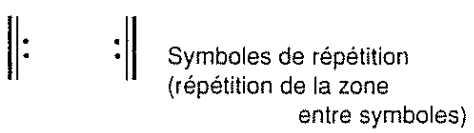


Valeur de note	Durée (Step Time)/touche	Valeur de note	Durée (Step Time)/touche
𝅝	384	𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	32 [5]
𝅗𝅥.	288	𝅘𝅥𝅯.	36
𝅗𝅥	192 [9]	𝅘𝅥𝅯	24 [4]
𝅗𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	128	𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	16 [3]
♩.	144	𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯.	18
♩	96 [8]	𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	12 [2]
♩𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	64 [7]	𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	8
𝅘𝅥.	72	𝅘𝅥 = 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	6 [1]
𝅘𝅥	48 [6]	𝅘𝅥𝅯	3 [0]

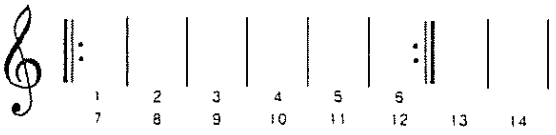
9. COMMENT LIRE UNE PARTITION

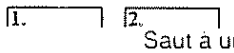
Programmation d'une partition qui contient des symboles de répétition...

Les partitions contiennent souvent des symboles de répétition, des renvois (D.C. pour "da capo" ou D.S. pour "dal segno") qui signifient des déplacements à certaines sections spécifiques du morceau.

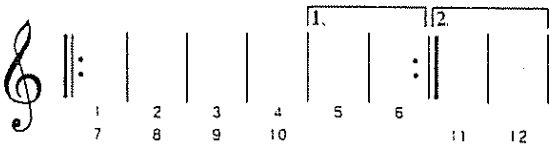


Symboles de répétition
(répétition de la zone
entre symboles)





Saut à une autre mesure en fonction du nombre de lecture du passage (1er ou 2ème couplet poar ex.)



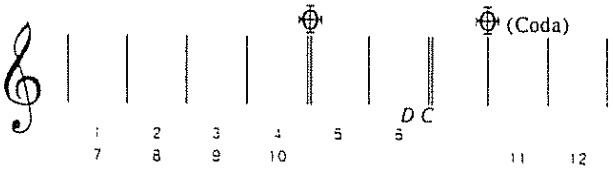
D.C. Da capo
(retour au début de morceau)



D.S. Dal segno
(saut au symbole segno = 𝄋)

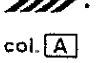


To coda
(saut au symbole coda ⊕)



Différents symboles employés par les partitions

Les partitions ne contiennent pas que des notes mais aussi une grande variété d'abréviations. Voici quelques unes d'entre elles parmi les plus fréquemment employées

8va	Jouer (programmer) les notes une octave au dessus de ce qui est écrit sur la portée
8vb	Jouer (programmer) les notes une octave au dessous de ce qui est écrit sur la portée
𝄵	Mesure au format 2/4
𝄴	Mesure au format 4/4
	La phrase musicale est la même qu'au temps précédent (répétez-la)
	La phrase musicale est la même qu'à la mesure précédente (répétez-la)
	La phrase musicale est la même que dans les deux mesures précédentes (répétez-la)
	La phrase musicale est la même que dans les quatre mesures précédentes (répétez-la)
col. A	Jouer comme dans la section A
simile	Jouer la même chose que la phrase ~(en fait, jouer la même chose qu'un des autres instruments)

10. LISTE DES TONES INTERNES

INT 1 (sons instrumentaux)

N°	Nom du Tone	Type
1	A . PIANO 1	V – Mix
2	A . PIANO 2	V – Mix
3	A . PIANO 3	V – Mix
4	A . PIANO 4	V – Mix
5	A . PIANO 5	Single
6	A . PIANO 6	Detune
7	A . PIANO 7	Single
8	A . PIANO 8	Detune
9	A . PIANO 9	Single
10	A . PIANO 10	Detune
11	E . PIANO 1	V – Mix
12	E . PIANO 2	Single
13	E . PIANO 3	Detune
14	E . PIANO 4	Single
15	E . PIANO 5	Detune
16	BRIGHT EP1	Single
17	BRIGHT EP2	Detune
18	E . ORGAN 1	Single
19	E . ORGAN 2	Detune
20	E . ORGAN 3	Single
21	E . ORGAN 4	Detune
22	E . ORGAN 5	Single
23	E . ORGAN 6	Detune
24	E . ORGAN 7	Single
25	E . ORGAN 8	Detune
26	E . ORGAN 9	Dual
27	E . ORGAN 10	Dual
28	E . ORGAN 11	Dual
29	E . ORGAN 12	Dual
30	E . ORGAN 13	Dual
31	R . ORGAN 1	Dual
32	R . ORGAN 2	Dual
33	A . GUITAR 1	Single
34	A . GUITAR 2	Detune
35	A . GUITAR 3	Dual
36	A . GUITAR 4	Dual
37	A . GUITAR 5	V – SW
38	E . GUITAR 1	V – SW
39	E . GUITAR 2	Single
40	E . GUITAR 3	Single
41	E . GUITAR 4	Detune
42	HEAVY . EG 1	Single
43	HEAVY . EG 2	Detune
44	SLAP 1	Single
45	SLAP 2	Detune
46	SLAP 3	Single
47	SLAP 4	Detune
48	SLAP 5	V – SW
49	SLAP 6	V – SW
50	SLAP 7	Single

N	Nom du Tone	Type
51	SLAP 8	Detune
52	SLAP 9	Single
53	SLAP 10	Detune
54	SLAP 11	V – SW
55	SLAP 12	V – SW
56	FINGERED 1	Single
57	FINGERED 2	Detune
58	PICKED 1	Single
59	PICKED 2	Detune
60	FRETLESS 1	Single
61	FRETLESS 2	Detune
62	AC . BASS	V – Mix
63	CHOIR 1	Single
64	CHOIR 2	Single
65	CHOIR 3	Dual
66	CHOIR 4	Dual
67	STRINGS 1	Single
68	STRINGS 2	Single
69	STRINGS 3	Dual
70	STRINGS 4	Dual
71	SOFT TP 1	Single
72	SOFT TP 2	Detune
73	SOFT TP 3	Single
74	TP / TRB 1	Single
75	TP / TRB 2	Single
76	TP / TRB 3	Single
77	TP / TRB 4	Single
78	TP / TRB 5	Detune
79	TP / TRB 6	Dual
80	BRASS 1	Single
81	BRASS 2	Single
82	BRASS 3	Dual
83	BRASS 4	Dual
84	BRASS 5	Dual
85	SAX 1	Single
86	SAX 2	Single
87	SAX 3	Single
88	SAX 4	Detune
89	SAX 5	Dual
90	FLUTE 1	Single
91	FLUTE 2	Detune
92	SHAKU 1	Single
93	SHAKU 2	Detune
94	CALLIOPE 1	Single
95	CALLIOPE 2	Detune
96	L . CALLIOPE	V – Mix
97	PAN PIPES1	Single
98	PAN PIPES2	Detune
99	BAGPIPES 1	Single
100	BAGPIPES 2	Detune
101	BALAPHONE	Single
102	BTRIMBAO	Single
103	KALIMBA	Single
104	CYMBALON 1	Single
105	CYMBALON 2	Detune
106	VIB 1	Single
107	VIB 2	Detune
108	MARIMBA	Single

Single : Tone simple
Detune : Deux Tones identiques désaccordés
V–SW : Deux tones différents joués l'un ou l'autre en fonction de la dynamique
V–Mix : Deux tones différents joués ensemble mais avec un rapport de volume dépendant de la dynamique

INT 2 (formes d'onde de synthétiseur)

N	Nom du Tone	Type
1	FANTASIA	Dual
2	FANTASYNT1	Single
3	FANTASYNT2	Detune
4	JP . STRING1	Single
5	JP . STRING2	Detune
6	SYN . VOX 1	Single
7	SYN . VOX 2	Detune
8	SYN . VOX 3	Single
9	SYN . VOX 4	Detune
10	SYN . HARP 1	Single
11	SYN . HARP 2	Detune
12	SPECT BELL	Dual
13	FANTABELL1	Single
14	FANTABELL2	Detune
15	DIGI . BELL1	Single
16	DIGI . BELL2	Detune
17	DIST 5TH 1 *	Single
18	DIST 5TH 2 *	Detune
19	SOFT SYN 1	Single
20	SOFT SYN 2	Detune
21	BASS LP 1 *	Single
22	BASS LP 2 *	Detune
23	BELL LP 1	Single
24	BELL LP 2	Detune
25	HARP ATK 1	Single
26	HARP ATK 2	Detune
27	PIZZ 1	Single
28	PIZZ 2	Detune
29	EP WAVE 1	Single
30	EP WAVE 2	Detune
31	CLAV WAVE1	Single
32	CLAV WAVE2	Detune
33	LITE WAVE1	Single
34	LITE WAVE2	Detune
35	B – 3 WAVE 1	Single
36	B – 3 WAVE 2	Detune
37	SAX WAVE 1	Single
38	SAX WAVE 2	Detune
39	BLO WAVE 1	Single
40	BLO WAVE 2	Detune
41	SYN . WAVE 1	Single
42	SYN . WAVE 2	Detune
43	SYN . WAVE 3	Single
44	SYN . WAVE 4	Detune
45	SYN . PULSE1	Single
46	SYN . PULSE2	Detune
47	SYN . PULSE3	Single
48	SYN . PULSE4	Detune
49	SYN . PULSE5	Single
50	SYN . PULSE6	Detune
51	SYN . SQU 1	Single
52	SYN . SQU 2	Detune
53	SYN . TRI 1	Single
54	SYN . TRI 2	Detune
55	SYN . SAW 1	Single
56	SYN . SAW 2	Detune
57	SYN . SAW 3	Single

Pour les Tones avec *, le Pitch Bend peut ne pas être en fonction

N	Nom du Tone	Type
58	SYN . SAW 4	Detune
59	SYN . SAW 5	Single
60	SYN . SAW 6	Detune
61	DIGITAL 1	Single
62	DIGITAL 2	Detune
63	DIGITAL 3	Single
64	DIGITAL 4	Detune
65	DIGITAL 5	Single
66	DIGITAL 6	Detune
67	DIGITAL 7	Single
68	DIGITAL 8	Detune
69	DIGITAL 9	Single
70	DIGITAL 10	Detune
71	DIGITAL 11	Single
72	DIGITAL 12	Detune
73	DIGITAL 13	Single
74	DIGITAL 14	Detune
75	DIGITAL 15	Single
76	DIGITAL 16	Detune
77	DIGITAL 17	Single
78	DIGITAL 18	Detune
79	WHITENOISE	Single
80	BREATH	Single
81	SPECTRUM 1	Single
82	SPECTRUM 2	Single
83	NOISE 1	Single
84	NOISE 2	Single

INT 2 (formes d'onde de synthétiseur)

N	Nom du Tone	Type
1	SNAREDRUM1	Single
2	SNAREDRUM2	Single
3	SNAREDRUM3	Single
4	SNAREDRUM4	Single
5	SNAREDRUM5	Single
6	KICK 1	Single
7	KICK 2	Single
8	KICK 3	Single
9	KICK 4	Single
10	TOM 1	Single
11	TOM 2	Single
12	HI – HAT	Single
13	CHINA CYM	Single
14	CRASH CYM	Single
15	RIDE BELL	Single
16	SIDE STICK	Single
17	STICKS	Single
18	CABASA	Single
19	CLAPS	Single
20	COWBELL	Single
21	808 SNARE	Single
22	808 HI – HAT	Single
23	808 TOM	Single
24	ELEC TOM	Single
25	808 CLAVES	Single
26	CLICK	Single
27	AGOGO	Single
28	ORCH HIT	Single

11. CONTENU DE LA DISQUETTE

Morceaux de démonstration

Nom du morceau	Compositeur/détenteur des droits	Remarques
Above & Beyond	Musique de Larry Garcia (USA), copyright © 1990, Roland US	Le morceau commence par un son de type "soupir" fait avec du bruit Notez les changements de tempo radicaux
Blowout! (cassette face B)	Musique de Paul Youngblood (USA), copyright © 1990, Roland US	C'est un morceau de démonstration pour synchro bande Comme expliqué en p 17 des explications rapides, faites le jouer en synchronisation avec la face B de la cassette fournie La bande contient des parties solo avec vrai saxo et guitare alors que le MV-30 fournit l'accompagnement
Classical		
Confusion (cassette face A)	Musique de Marvin Sanders (USA), copyright © 1990, Roland US	C'est un morceau de démonstration pour synchro bande Comme expliqué en p 17 des explications rapides, faites le jouer en synchronisation avec la face A de la cassette fournie La bande contient une partie vocale seule (choeur) alors que le MV-30 fournit l'accompagnement
Do Not Hesitate.	Musique de Masayuki Saitou (Japon), copyright © 1990, Roland	C'est un morceau léger en 16 beats Appréciez le réalisme des cuivres et les solos des bois
LifeCycle	Musique de Marvin Sanders (USA), copyright © 1990, Roland US	Ce morceau évoque les délicates nuances du souffle de vie Notez l'emploi des changements d'effets et de timbres pour un résultat impressionnant
Microchip	Musique de Amin Bhatia (Canada), copyright © 1990, Amin Bhatia	Un arrangement rapide La musique suggère-t-elle les LSIs (circuits intégrés à grande échelle) des instruments électroniques? En page Compu Mix, vous pouvez voir les changements de volume et de panoramique enregistrés
MV-30 RPS Demo	Musique de Marvin Sanders (USA), copyright © 1990, Roland US	Ces données démontrent la fonction RPS (Realtime Phrase Sequence) du MV-30 Comme expliqué en p 16 des explications rapides, essayez vous-même cette fonction. Il y a des exemples de motifs rythmiques (patterns 1-34) dans la piste 8
Papa John	Musique de Adrian Scott (Australie), copyright © 1990, Adrian Scott	C'est une orchestration réaliste d'un groupe de style pop Prêtez attention aux sons de piano et de saxo
Song A.K.I.	Musique de Akihiro Kaseda (Japon), copyright © 1990, Roland	Une étrange atmosphère créée par la combinaison d'une rythmique mécanique et d'instruments acoustiques
Swingin'	Musique de Chas Smith (Royaume uni), copyright © 1990, Chas Smith	Ce démonstrateur/spécialiste produits de Roland UK a rejoint la société en 1987, après une carrière individuelle dans des groupes de rock C'est un compositeur actif, particulièrement sur le marché des jingles Ses principaux pôles d'intérêt sont l'utilisation des dernières techniques d'échantillonnage et la programmation de synthétiseurs
XX – Town	Musique de Motokazu Shinoda (Japon), copyright © 1990, Roland	Une petit groupe de jazz axé sur le clavier joue "ambiance urbaine" Solos de piano et de synthé remarquables

Liste des patterns du morceau de démonstration RPS

Dans le morceau de démonstration "MV-30 RPS Demo", les patterns sont associés aux touches de la façon suivante.

Touche	TRK-PTRN	Nom du pattern	Mode	Tempo optimal
C 2	4 – 1	# 1 Intro	1shot	105
C # 2	2 – 1	# 1 Gtr	Loop	105
D 2	1 – 1	# 1 Bass	Loop	105
D # 2	3 – 1	# 1 Vox	Loop	105
E 2	8 – 35	# 1 T = 105	Loop	105
F 2	5 – 1	# 1 Hit	Loop	105
F # 2	6 – 1	# 1 Solo	1shot	105
G 2	8 – 36	# 1DrmFil	1shot	105
G # 2	8 – 38	# 2DrmFil	1shot	118
A 2	8 – 37	# 2 T = 118	Loop	118
A # 2	4 – 2	# 2 Brass	Loop	118
B 2	1 – 3	# 2 Bass	Loop	118
C 3	Stoppe tous les patterns en cours			
C # 3	1 – 4	# 3 Bass	Loop	120
D 3	8 – 39	# 3 T = 120	Loop	120
D # 3	7 – 1	# 3 Klmba	Loop	120
E 3	8 – 40	BlsT = 130	Loop	130
E # 3	1 – 2	BlusBass	Loop	130
F 3	6 – 2	Blus Pno	Loop	130
G 3	8 – 41	$ DmT = 145	1shot	145
G # 3	6 – 3	$ Piano	1shot	145

En plus du contenu du tableau de gauche, ce morceau contient des exemples de patterns rythmiques

TRK-PTRN	Nom du pattern	Tempo optimal
8 – 1	Rock 1	120
8 – 2	Rock 2	120
8 – 3	Rock 3	120
8 – 4	Rok Fil1	120
8 – 5	Rok Fil2	120
8 – 6	1/2X Rok	120
8 – 7	Funk 1	120
8 – 8	FunkFil1	120
8 – 9	Funk 2	120
8 – 10	Funk 3	120
8 – 11	FunkFil2	120
8 – 12	Shuffle1	120
8 – 13	Shuffle2	120
8 – 14	Reggae	120
8 – 15	Reg Fil	120
8 – 16	Country	120
8 – 17	Rap 1	120
8 – 18	Rap 2	120
8 – 19	Metal 1	110
8 – 20	Metal 2	105
8 – 21	Swing 1	80
8 – 22	Swing 2	95
8 – 23	Oldies	150
8 – 24	Old Fill	150
8 – 25	Bossa	70
8 – 26	Samba	70
8 – 27	Mambo	120
8 – 28	Salsa	120
8 – 29	Ltn Fill	120
8 – 30	5/4	200
8 – 31	5/4 Jazz	200
8 – 32	7/8	115
8 – 33	Batucata	243
8 – 34	Wipeout !	155

Biographie des compositeurs des morceaux de démo

Adrian Scott

Adrian Scott a assuré les parties vocales et de clavier du populaire groupe australien "Air Supply" Poursuivant depuis une carrière solo, il a gagné en 1984 le prix d'argent au "World Song Festival Tokyo '84" Actuellement, il produit des musiques de publicité et de films. De plus, en tant que musicien, il a accompagné de nombreuses vedettes australiennes comme John Farnham et Kylie Minogue. Il vit à Melbourne, Australie

Marvin Sanders

Marvin Sanders est un compositeur/pianiste confirmé et fait autorité dans le domaine de la création de séquences. Orchestrateur et compositeur pour le cinéma, la télévision et le théâtre, il vit à Los Angeles où ses talents sont utilisés en studio et sur scène En tant que spécialiste de produits et animateur de séminaires pour Roland Corporation, il a également contribué à la création d'autodémonstrations pour le D–5

Amin Bhatia

Comme joueur de synthé et compositeur de musique de film, Amin s'est forgé une solide réputation tant aux Etats-unis qu'au Canada. Il a gagné deux ans de suite (1981 & 1982) le Grand Prix au "Roland International Synthesizer Tape Competition" à Tokyo, Japon. Depuis, il a travaillé avec d'éminents professionnels de l'industrie musicale tels que David Foster ou Steve Porcaro de TOTO

Des exemples de son extraordinaire talent pour l'orchestration synthétique peuvent être appréciés dans son album solo "Interstellar Suite" (Capitol/EMI 1987), sa bande originale du film "Iron Eagle 2" (Carolco/Tri Star 1988) et bien sûr dans le monde entier sous forme de nombreuses démonstrations pour les produits Roland

Akihiro Kaseda

Akihiro Kaseda est un joueur de clavier dont les activités sont principalement basées dans le Kansai au Japon. Depuis qu'il est collégien, époque où il accumula de l'expérience avec de nombreux groupes, il fait sentir sa présence dans tous les secteurs de la scène musicale du Kansai. Ces dernières années, il est devenu célèbre et respecté comme compositeur et producteur et s'est essayé à la création de titres employés dans des publicités à la télévision et sur la FM.

Larry Garcia

Larry Garcia a rejoint Roland Corp US en février 1987 comme spécialiste des claviers Comme instrumentiste et compositeur, Larry est toujours dans le domaine de l'arrangement et de la programmation avec des artistes de Los Angeles comme avec de nombreux autres de différents pays La musique de Larry peut être appréciée sur le nouveau compact-disc de Roland "Roland : A Sound Approach".

Paul Youngblood

Paul Youngblood est concepteur de son, auteur, compositeur, interprète et fait autorité dans le domaine des instruments de musique électroniques. Il a travaillé à la programmation de sons pour des artistes de haut niveau tels que George Michael, Lee Ritenour, KISS et Larry Carlton. Diplômé de l'école de musique de Berklee, Paul est l'auteur de "MIDI Guitar and Synthesis" publié par Hal Leonard, un ouvrage de référence pour les joueurs de guitare synthé.

Motokazu Shinoda

Motokazu Shinoda a été accompagnateur au clavier et arrangeur scénique durant sa période universitaire. Il est ensuite passé à la scène professionnelle, a formé un nouveau groupe et gagné la compétition du Tokyo Music Festival. Il a aussi glané une grande expérience en studio et s'est intéressé à la musique assistée par ordinateur.

A présent, il possède sa propre société, "Motomusic" et est impliqué dans de nombreuses activités musicales: production musicale de publicités, événements, animation, musique de jeux, films et videos, création de sons d'origine pour échantillonneurs et synthétiseurs et composition de musiques originales. Il a publié de nombreux ouvrages de théorie musicale et relatifs au matériel.

Masayuki Saitoh

Membre de l'équipe de recherche Roland.

Chas Smith

Démonstrateur/spécialiste de produits pour Roland UK depuis 1987 après une carrière indépendante dans des groupes de rock. C'est un compositeur actif, principalement dans le marché des jingles. Ses principaux pôles d'intérêt sont l'utilisation des dernières technologies d'échantillonnage et la programmation de synthétiseurs.

Liste des banques de timbres

Banque	Nom	Remarques
Banque 1	**[MV-30set]**	**Configuration standard** Ce sont les timbres standard du MV–30: 128 timbres variés et un timbre rythmique standard Cette banque de timbres est automatiquement chargée au démarrage du système ※ Certaines notes du timbre rythmique (percussions latines etc) ne seront normalement pas entendues. Elles le seront si vous insérez la carte section rythmique PCM SN-MV30-01 (une des cartes de l'ensemble SN-MV30-S1 vendu séparément) dans une des fentes.
Banque 2 **Banque 3** **Banque 4**	**[DemoSetA]** **[DemoSetB]** **[DemoSetC]**	**Timbres A, B, C pour morceaux de démonstration** Ces banques de timbres servent aux morceaux de démonstration de la disquette fournie
Banque 5	**[Multi (I)]**	**Exemples utilisant des Tones internes** Ce sont des exemples couvrant une grande variété de genres musicaux
Banque 6	**[Multi (C)]**	**Exemples utilisant des cartes optionnelles** Ces sons sont arrangés comme dans la banque 5 mais des cartes de MV–30 ont été prévues pour améliorer certaines sonorités. Pour exploiter cette banque, insérez dans les fentes les deux cartes de l'ensemble SN-MV30-S1 vendu séparément
Banque 7	**[MT-32 (I)]**	**Sons de MT-32 employant les Tones internes** Cette banque suit l'arrangement des modules de sons MT–32/CM–32L et l'arrangement de la section LA du CM–64. Cela signifie que si vous avez chargé un morceau qui a été créé avec ces sources sonores, vous pouvez charger cette banque de timbres et faire reproduire le morceau avec un résultat musical équivalent, sans avoir à changer les numéros de programme (voir p. 3–70) (le son n'est pas exactement celui du MT–32).
Banque 8	**[MT-32 (C)]**	**Sons de MT-32 utilisant des cartes optionnelles** Ces sons sont arrangés comme en banque 7 mais des cartes de MV–30 sont prévues pour améliorer certains sons. Ceci autorise des sonorités encore meilleures pour la reproduction d'un morceau créé à l'origine pour un MT–32. Pour exploiter cette banque, insérez dans les fentes les deux cartes de l'ensemble SN-MV30-S1 vendu séparément

Réglage de chargement enchaîné (Chain Load)

1	Microchip	par A. Bhatia	Auto
2	PapaJohn	par A. Scott	Auto
3	Classical		Auto
4	XX–Town	par M. Shinoda	Auto
5	LifeCycle	par M Sanders	Auto
6	Swingin'	par C Smith	Auto
7	Above & Beyond	par L. Garcia	Auto
8	Song A.K.I.	par A. Kaseda	Auto
9	Do Not Hesitate	par M. Saitoh	Auto
	Repeat (répétition)		
	(Auto start Off)		

Liste des banques de timbres

Banque de timbres 1 (MV-30 set)

Timbre 1 – 128

N	Nom du timbre
1	A. Piano 1
2	A. Piano 2
3	A. Piano 3
4	Honkytonk
5	E. Piano 1
6	E. Piano 2
7	E. Piano 3
8	E. Piano 4
9	E. Organ 1
10	E. Organ 2
11	R. Organ
12	Syn Organ 1
13	Syn. Organ 2
14	Pipe Organ 1
15	Pipe Organ 2
16	Pipe Organ 3
17	Accordion 1
18	Accordion 2
19	Accordion 3
20	Harmonica
21	Harpsichord
22	Syn. Clavi.
23	Celesta 1
24	Celesta 2
25	Fantasia
26	Synth Harp
27	Pizzagogo
28	Spike Piano
29	A. Guitar 1
30	A. Guitar 2
31	A. Guitar 3
32	E. Guitar 1
33	E. Guitar 2
34	E. Guitar 3
35	Heavy Guitar
36	SynOverdrive
37	Slap Bass 1
38	Slap Bass 2
39	Slap Bass 3
40	Slap Bass 4
41	FingerBass 1
42	FingerBass 2
43	PickedBass 1

N	Nom du timbre
44	PickedBass 2
45	FrtlessBass1
46	FrtlessBass2
47	AcousticBass
48	SynthBass 1
49	SynthBass 2
50	SynthBass 3
51	SynthBass 4
52	SynthBass 5
53	SynthBass 6
54	Analog Lead
55	Lil' Nasty
56	Steel Drums
57	Choir 1
58	Choir 2
59	DigitalVoice
60	Funny Vox
61	Syn Vox 1
62	Syn Vox 2
63	JP Strings
64	DigiStrings
65	Strings 1
66	Strings 2
67	SloStrings 1
68	SloStrings 2
69	Brass 1
70	Brass 2
71	Brass 3
72	Trumpbone 1
73	Trumpbone 2
74	Trumpbone 3
75	Trumpbone 4
76	Horns
77	Syn. Brass 1
78	Syn. Brass 2
79	Saxophone 1
80	Saxophone 2
81	Saxophone 3
82	Saxophone 4
83	Flute
84	Syn. Clarinet
85	Syn. Oboe
86	Syn. Bassoon

N	Nom du timbre
87	French Horn
88	Tuba
89	Recorder
90	Shakuhachi
91	Panpipes
92	Bagpipes
93	Marimba
94	Vibe 1
95	Vibe 2
96	TwilightZone
97	TubularBells
98	Glass Bell
99	Fairy Bell
100	Glockenbell
101	Digi Bell
102	Fanta Bell
103	SpatialSweep
104	WhisperinVox
105	Orch Stab
106	Boys Chorale
107	Mellow Pad
108	Angel Breath
109	Schooldaze 2
110	DigiSequence
111	AuldSequence
112	Omen Brass
113	Harmon Mute
114	Calliope
115	PropheticSax
116	Devil's Horn
117	Oboe – Bassoon
118	Digi Banjo
119	Balaphone
120	Kalimba
121	Cymbalon
122	Harp Attack
123	Plucked
124	Wabi Sabi ?
125	Ascendors
126	Laser Shots
127	Noise Shots
128	WotDrumsSay ?

Banque de timbres 1 (MV-30 set)

Timbre rythmique

	N de note	Nom du tone	Media du tone	N du tone	Note source
	35	KICK 1	INT3	6	A 3
do 2	36	KICK 2	INT3	7	A 3
	37	SIDE STICK	INT3	16	C 4
	38	SNAREDRUM5	INT3	5	C 4
	39	CLAPS	INT3	19	C 4
	40	SNAREDRUM3	INT3	3	C 4
	41	TOM 1	INT3	10	A # 3
	42	HI - HAT	INT3	12	C 4
	43	TOM 2	INT3	11	C # 4
	44	HI - HAT	INT3	12	C # 4
	45	TOM 1	INT3	10	D 4
	46	HI - HAT	INT3	12	C 4
	47	TOM 2	INT3	11	F 4
do 3	48	TOM 1	INT3	10	F 4
	49	CRASH CYM	INT3	14	C 4
	50	TOM 2	INT3	11	G # 4
	51	RIDE BELL	INT3	15	C 4
	52	CHINA CYM	INT3	13	C 4
	53	RIDE BELL	INT3	15	C 4
	54	TAMBOURINE	U - 31	35	F 5
	55	STICKS	INT3	17	C 4
	56	COWBELL	INT3	20	C 4
	57	CRASH CYM	INT3	14	C 4
	58	SNAREDRUM4	INT3	4	A # 3
	59	CRASH CYM	INT3	14	C 4
do 4	60	BONGO 3	U - 31	31	C 4
	61	BONGO 1	U - 31	29	D # 4
	62	CONGA 3	U - 31	27	C # 5
	63	CONGA 2	U - 31	26	C # 5
	64	CONGA 4	U - 31	28	E 4
	65	TIMBALE 1	U - 31	33	F 4
	66	TIMBALE 2	U - 31	34	D 4
	67	AGOGO	INT3	27	D 6
	68	AGOGO	INT3	27	B 5
	69	CABASA	INT3	18	C 4
	70	MARACAS	U - 31	42	E 5
	71	WHISTLE	U - 31	37	C 6
do 5	72	WHISTLE	U - 31	37	C 6
	73	VIBRASLAP	U - 31	40	E 5
	74	CUICA 2	U - 31	44	G # 4
	75	CLAVES	U - 31	32	C # 6
	76	GUIRO 2	U - 31	46	C 5
	77	GUIRO 1	U - 31	45	C 5
	78	CASTANET	U - 31	41	F 5
	79	SCRATCH	U - 31	52	D 5
	80	TRIANGLE	U - 31	38	F 6
	81	808COWBELL	U - 31	53	C # 4
	82	WOOD BLOCK	U - 31	36	D # 5
	83	JINGLEBELL	U - 31	39	D 5
do 6	84	KICK 3	INT3	8	C 4
	85	KICK 4	INT3	9	C 4
	86	SNAREDRUM1	INT3	1	C 4
	87	SNAREDRUM2	INT3	2	C 4
	88	SNAREDRUM4	INT3	4	C 4
	89	ELEC TOM	INT3	24	C 4
	90	808 HI - HAT	INT3	22	C 4
	91	ELEC TOM	INT3	24	C 4
	92	808 HI - HAT	INT3	22	C 4
	93	ELEC TOM	INT3	24	C 4
	94	808 HI - HAT	INT3	22	C 4
	95	808 SNARE	INT3	21	C 4
do 7	96	808 TOM	INT3	23	C 4
	97	808 CLAVES	INT3	25	C 4
	98	808 TOM	INT3	23	C 4

* Insérez la carte PCM de SN-MV30-01 (U–31)

Banque de timbres 5 (Multi (I))

Timbre 1 – 128

N°	Nom du timbre
1	Piano 1
2	Piano 2
3	Piano 3
4	Honkytonk
5	E. Piano 1
6	E. Piano 2
7	Harpsichord
8	Clav.
9	Celesta
10	Glockenspiel
11	Music Box
12	Vibraphone
13	Marimba
14	Xylophone
15	Tublar Bells
16	Church Bell
17	Elec. Organ 1
18	Elec. Organ 2
19	Elec. Organ 3
20	Church Organ
21	Reed Organ
22	Accordion
23	Harmonica
24	Bandneon
25	A. Nyl Guitar
26	A. Stl Guitar
27	E. JazzGuitar
28	E. ClenGuitar
29	E. GuitarMute1
30	O. D Guitar 1
31	Dist Guitar
32	Harmonics
33	AcousticBass
34	E. BassFinger
35	E. BassPicked
36	FretlessBass
37	Slap Bass 1
38	Slap Bass 2
39	Syn. Bass 1
40	Syn. Bass 2
41	Violin 1
42	Viola
43	Cello 1

N°	Nom du timbre
44	Contrabass 1
45	Tremolo Str.
46	Harp Attack
47	Orche. Harp 1
48	Timpani 1
49	Strings Ens.
50	Strings Slow
51	Syn. Strings1
52	Syn. Strings2
53	Choir Aahs
54	Voice Oohs
55	SynVox
56	Orhe Hit
57	Trumpet
58	Trombone
59	Tuba 1
60	Mute Trumpet
61	FrenchHorn 1
62	BrassSection
63	Syn. Brass 1
64	Syn. Brass 2
65	Soprano Sax
66	Alto Sax
67	Tenor Sax
68	Baritone Sax
69	Oboe 1
70	Engl Horn
71	Bassoon 1
72	Clarinet 1
73	Piccolo
74	Flute
75	Recorder
76	Panpipes
77	Bottle Blow
78	Shakuhachi
79	Whistle
80	Ocarina
81	Synth Lead 1
82	Synth Lead 2
83	Synth Lead 3
84	Synth Lead 4
85	Synth Lead 5
86	Synth Lead 6

N°	Nom du timbre
87	Synth Lead 7
88	Synth Lead 8
89	Synth Pad 1
90	Synth Pad 2
91	Synth Pad 3
92	Synth Pad 4
93	Synth Pad 5
94	Synth Pad 6
95	Synth Pad 7
96	Synth Pad 8
97	Synth SFX 1
98	Synth SFX 2
99	Synth SFX 3
100	Synth SFX 4
101	Synth SFX 5
102	Synth SFX 6
103	Synth SFX 7
104	Synth SFX 8
105	Sitar
106	Banjo
107	Shamisen
108	Koto
109	Kalimba
110	Bagpipes
111	Kokyu
112	Shanai
113	Tinkle Bell
114	Agogo
115	SteelDrums 1
116	WoodBlock 1
117	Taiko
118	Melodic Tom
119	Synth Drum
120	ReverseCymbl
121	Gt. fretNOISE
122	Fl. bretNOISE
123	Sea Shore
124	Bird Tweet
125	Telephone
126	Helicopter
127	Applause
128	Gun Shot

Banque de timbres 6 (Multi (C))

Timbre 1 – 128

N.	Nom du timbre
1	Piano 1
2	Piano 2
3	Piano 3
4	Honkytonk
5	E. Piano 1
6	E. Piano 2
7	Harpsichord
8	Clav.
9	Celesta
10	Glockenspiel
11	Music Box
12	Vibraphone
13	Marimba
14	Xylophone
15	Tublar Bells
16	Church Bell
17	Elec. Organ 1
18	Elec. Organ 2
19	Elec. Organ 3
20	Church Organ
21	Reed Organ
22	Accordion
23	Harmonica
24	Bandneon
25	A. Nyl Guitar
26	A. Stl Guitar
27	E. JazzGuitar
28	E. ClenGuitar
29	E. GuitarMute2 *
30	O. D. Guitar 2 *
31	Dist Guitar
32	Harmonics
33	AcousticBass
34	E. BassFinger
35	E. BassPicked
36	FretlessBass
37	Slap Bass 1
38	Slap Bass 2
39	Syn. Bass 3
40	Syn. Bass 4
41	Violin 2 *
42	Viola
43	Cello 2 *

N°	Nom du timbre
44	Contrabass 2 *
45	Tremolo Str.
46	Pizz'ed Str. *
47	Orche. Harp 2 *
48	Timpani 2 *
49	Strings Ens.
50	Strings Slow
51	Syn. Strings1
52	Syn. Strings2
53	Choir Aahs
54	Voice Oohs
55	SynVox
56	Orhe Hit
57	Trumpet
58	Trombone
59	Tuba 2 *
60	Mute Trumpet
61	FrenchHorn 2 *
62	BrassSection
63	Syn. Brass 1
64	Syn. Brass 2
65	Soprano Sax
66	Alto Sax
67	Tenor Sax
68	Baritone Sax
69	Oboe 2 *
70	Engl Horn
71	Bassoon 2 *
72	Clarinet 2 *
73	Piccolo
74	Flute
75	Recorder
76	Panpipes
77	Bottle Blow
78	Shakuhachi
79	Whistle
80	Ocarina
81	Synth Lead 1
82	Synth Lead 2
83	Synth Lead 3
84	Synth Lead 4
85	Synth Lead 5
86	Synth Lead 6

N°	Nom du timbre
87	Synth Lead 7
88	Synth Lead 8
89	Synth Pad 1
90	Synth Pad 2
91	Synth Pad 3
92	Synth Pad 4
93	Synth Pad 5
94	Synth Pad 6
95	Synth Pad 7
96	Synth Pad 8
97	Synth SFX 1
98	Synth SFX 2
99	Synth SFX 3
100	Synth SFX 4
101	Synth SFX 5
102	Synth SFX 6
103	Synth SFX 7
104	Synth SFX 8
105	Sitar
106	Banjo
107	Shamisen
108	Koto
109	Kalimba
110	Bagpipes
111	Kokyu
112	Shanai
113	Tinkle Bell *
114	Agogo
115	SteelDrums 2 *
116	WoodBlocks 2 *
117	Taiko
118	Melodic Tom
119	Synth Drum
120	ReverseCymbl
121	Gt. fretNOISE
122	Fl. bretNOISE
123	Sea Shore
124	Bird Tweet
125	Telephone
126	Helicopter
127	Applause
128	Gun Shot

* Insérez les cartes PCM SN-MV30-01 et 02 (U–31)

Banque de timbres 7 (MT–32 (I))

Timbre 1 – 128

N°	Nom du timbre
1	Acou Piano 1
2	Acou Piano 2
3	Acou Piano 3
4	Elec Piano 1
5	Elec Piano 2
6	Elec Piano 3
7	Elec Piano 4
8	Honkytonk
9	Elec Org 1
10	Elec Org 2
11	Elec Org 3
12	Elec Org 4
13	Pipe Org 1
14	Pipe Org 2
15	Pipe Org 3
16	Accordion
17	Harpsi 1
18	Harpsi 2
19	Harpsi 3
20	Clavi 1
21	Clavi 2
22	Clavi 3
23	Celesta 1
24	Celesta 2
25	Syn Brass 1
26	Syn Brass 2
27	Syn Brass 3
28	Syn Brass 4
29	Syn Bass 1
30	Syn Bass 2
31	Syn Bass 3
32	Syn Bass 4
33	Fantasy
34	Harmo Pan
35	Chorale
36	Glasses
37	Soundtrack
38	Atomosphere
39	Warm Bell
40	Funny Vox
41	Echo Bell
42	Ice Rain
43	Oboe 2001

N°	Nom du timbre
44	Echo Pan
45	Doctor Solo
46	Schooldaze
47	Bell Singer
48	Square Wave
49	Str Sect 1
50	Str Sect 2
51	Str Sect 3
52	Pizzicato
53	Violin 1
54	Violin 2
55	Cello 1
56	Cello 2
57	Contrabass
58	Harp 1
59	Harp 2
60	Guitar 1
61	Guitar 2
62	Elec Gtr 1
63	Elec Gtr 2
64	Sitar
65	Acou Bass 1
66	Acou Bass 2
67	Elec Bass 1
68	Elec Bass 2
69	Slap Bass 1
70	Slap Bass 2
71	Fretless 1
72	Fretless 2
73	Flute 1
74	Flute 2
75	Piccolo 1
76	Piccolo 2
77	Recorder
78	Panpipes
79	Sax 1
80	Sax 2
81	Sax 3
82	Sax 4
83	Clarinet 1
84	Clarinet 2
85	Oboe
86	Engl Horn

N°	Nom du timbre
87	Bassoon
88	Harmonica
89	Trumpet 1
90	Trumpet 2
91	Trombone 1
92	Trombone 2
93	Fr Horn 1
94	Fr Horn 2
95	Tuba
96	Brs Sect 1
97	Brs Sect 2
98	Vibe 1
99	Vibe 2
100	Syn Mallet
101	Wind Bell
102	Glock
103	Tube Bell
104	Xylophone
105	Marimba
106	Koto
107	Sho
108	Shakuhachi
109	Whistle 1
110	Whistle 2
111	Bottle Blow
112	Breath Pipe
113	Timpani
114	Melodic Tom
115	Deep Snare
116	Elec Perc 1
117	Elec Perc 2
118	Taiko
119	Taiko Rim
120	Cymbal
121	Castanets
122	Triangle
123	Orche Hit
124	Telephone
125	Bird Tweet
126	One Note Jam
127	Water Bells
128	Jungle Tune

Banque de timbres 8 (MT-32 (C))

Timbre 1 – 128

N°	Nom du timbre
1	Acou Piano 1
2	Acou Piano 2
3	Acou Piano 3
4	Elec Piano 1
5	Elec Piano 2
6	Elec Piano 3
7	Elec Piano 4
8	Honkytonk
9	Elec Org 1
10	Elec Org 2
11	Elec Org 3
12	Elec Org 4
13	Pipe Org 1
14	Pipe Org 2
15	Pipe Org 3
16	Accordion
17	Harpsi 1
18	Harpsi 2
19	Harpsi 3
20	Clavi 1
21	Clavi 2
22	Clavi 3
23	Celesta 1
24	Celesta 2
25	Syn Brass 1
26	Syn Brass 2
27	Syn Brass 3
28	Syn Brass 4
29	Syn Bass 1 *
30	Syn Bass 2 *
31	Syn Bass 3
32	Syn Bass 4
33	Fantasy
34	Harmo Pan
35	Chorale
36	Glasses
37	Soundtrack
38	Atomosphere
39	Warm Bell
40	Funny Vox
41	Echo Bell
42	Ice Rain
43	Oboe 2001

N°	Nom du timbre
44	Echo Pan
45	Doctor Solo
46	Schooldaze
47	Bell Singer
48	Square Wave
49	Str Sect 1
50	Str Sect 2
51	Str Sect 3
52	Pizzicato *
53	Violin 1 *
54	Violin 2 *
55	Cello 1 *
56	Cello 2 *
57	Contrabass *
58	Harp 1 *
59	Harp 2 *
60	Guitar 1
61	Guitar 2
62	Elec Gtr 1 *
63	Elec Gtr 2
64	Sitar
65	Acou Bass 1
66	Acou Bass 2
67	Elec Bass 1
68	Elec Bass 2
69	Slap Bass 1
70	Slap Bass 2
71	Fretless 1
72	Fretless 2
73	Flute 1
74	Flute 2
75	Piccolo 1
76	Piccolo 2
77	Recorder
78	Panpipes
79	Sax 1
80	Sax 2
81	Sax 3
82	Sax 4
83	Clarinet 1 *
84	Clarinet 2 *
85	Oboe 1 *
86	Engl Horn

N°	Nom du timbre
87	Bassoon *
88	Harmonica
89	Trumpet 1
90	Trumpet 2
91	Trombone 1
92	Trombone 2
93	Fr Horn 1 *
94	Fr Horn 2 *
95	Tuba *
96	Brs Sect 1
97	Brs Sect 2
98	Vibe 1
99	Vibe 2
100	Syn Mallet
101	Wind Bell
102	Glock
103	Tube Bell
104	Xylophone
105	Marimba
106	Koto
107	Sho
108	Shakuhachi
109	Whistle 1
110	Whistle 2
111	Bottle Blow
112	Breath Pipe
113	Timpani 1 *
114	Melodic Tom
115	Deep Snare
116	Elec Perc 1 *
117	Elec Perc 2
118	Taiko
119	Taiko Rim
120	Cymbal
121	Castanets *
122	Triangle *
123	Orche Hit
124	Telephone
125	Bird Tweet
126	One Note Jam
127	Water Bells
128	Jungle Tune

Banques de timbres 5, 6, 7, 8

Timbre rythmique (batterie)

	N° de note	Nom du tone	Media du tone	N° du tone	Note source
do 2	35	KICK 1	INT3	6	A 3
	36	KICK 2	INT3	7	A 3
	37	SIDE STICK	INT3	16	C 4
	38	SNAREDRUM5	INT3	5	C 4
	39	CLAPS	INT3	19	C 4
	40	SNAREDRUM3	INT3	3	C 4
	41	TOM 1	INT3	10	A # 3
	42	HI – HAT	INT3	12	C 4
	43	TOM 2	INT3	11	C # 4
	44	HI – HAT	INT3	12	C 4
	45	TOM 1	INT3	10	D 4
	46	HI – HAT	INT3	12	C 4
	47	TOM 2	INT3	11	F 4
do 3	48	TOM 1	INT3	10	F 4
	49	CRASH CYM	INT3	14	C 4
	50	TOM 2	INT3	11	G # 4
	51	RIDE BELL	INT3	15	C 4
	52	CHINA CYM	INT3	13	C 4
	53	RIDE BELL	INT3	15	C 4
	54	TAMBOURINE	U – 31	35	F 5
	55	STICKS	INT3	17	C 4
	56	COWBELL	INT3	20	C 4
	57	CRASH CYM	INT3	14	C 4
	58	SNAREDRUM4	INT3	4	A # 3
	59	CRASH CYM	INT3	14	C 4
do 4	60	BONGO 3	U – 31	31	C 4
	61	BONGO 1	U – 31	29	D # 4
	62	CONGA 3	U – 31	27	C # 5
	63	CONGA 2	U – 31	26	C # 5
	64	CONGA 4	U – 31	28	E 4
	65	TIMBALE 1	U – 31	33	F 4
	66	TIMBALE 2	U – 31	34	D 4
	67	AGOGO	INT3	27	D 6
	68	AGOGO	INT3	27	B 5
	69	CABASA	INT3	18	C 4
	70	MARACAS	U – 31	42	F # 5
	71	WHISTLE	U – 31	37	B 5
do 5	72	WHISTLE	U – 31	37	B 5
	73	VIBRASLAP	U – 31	40	E 5
	74	(LATIN 1)	(U – 02)	(1)	(D 5)
	75	CLAVES	U – 31	32	C # 6
	76	GUIRO 2	U – 31	46	C 5
	77	GUIRO 1	U – 31	45	C 5
	78	CASTANET	U – 31	41	D 5
	79	CONGA 4	U – 31	28	C # 4
	80	TRIANGLE	U – 31	38	F # 6
	81	CONGA 4	U – 31	28	A 3
	82	WOOD BLOCK	U – 31	36	D # 5
	83	JINGLEBELL	U – 31	39	D # 5
do 6	84	KICK 3	INT3	8	C 4
	85	KICK 4	INT3	9	C 4
	86	SNAREDRUM1	INT3	1	C 4
	87	SNAREDRUM2	INT3	2	C 4
	88	SNAREDRUM4	INT3	4	C 4
	89	ELEC TOM	INT3	24	C 4
	90	808 HI – HAT	INT3	22	C 4
	91	ELEC TOM	INT3	24	C 4
	92	808 HI – HAT	INT3	22	C 4
	93	ELEC TOM	INT3	24	C 4
	94	808 HI – HAT	INT3	22	C 4
	95	808 SNARE	INT3	21	C 4
do 7	96	808 TOM	INT3	23	C 4
	97	808 CLAVES	INT3	25	C 4
	98	808 TOM	INT3	23	C 4

* Insérez la carte PCM de SN-MV30-01 (U–31)

Messages exclusifs Roland

1. Format des données de messages exclusifs

La communication MIDI Roland utilise le format de données suivant pour tous les messages exclusifs (type IV):

Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
CMD	N° de commande
[CORPS]	Données principales
F7H	Octet de statut (fin de message exclusif)

Statut MIDI: F0H, F7H

Un message exclusif doit être encadré par une paire d'octets de statut et doit ensuite se poursuivre avec le numéro d'identification du fabricant juste après F0H (MIDI ver. 1.0)

N° du fabricant: 41H

Le numéro du fabricant identifie le fabricant de l'instrument MIDI qui émet un message exclusif. La valeur 41H correspond à Roland

N° d'unité: UNT

Le numéro d'unité est une valeur unique identifiant un instrument parmi tout ceux d'un système MIDI. Il est habituellement compris entre 00H et 0FH, avec une valeur inférieure d'une unité à celle du canal MIDI de base, mais des valeurs allant jusqu'à 1F peuvent être utilisées pour les appareils multi-canaux.

N° de modèle: MDL

Le numéro de modèle sert à différencier un modèle d'un autre. Différents modèles peuvent cependant avoir le même numéro si ils utilisent des données similaires

Le format du numéro de modèle peut contenir 00H en plusieurs emplacements afin d'augmenter le nombre de combinaisons de données possibles. Les exemples suivants sont des numéros corrects représentant chacun un unique modèle:

01H
02H
03H
00H, 01H
00H, 02H
00H, 00H, 01H

N° de commande: CMD

Ce numéro donne la fonction du message exclusif. Le format du numéro de commande peut contenir 00H en un ou plusieurs emplacements afin d'augmenter le nombre des combinaisons de données possibles. Les exemples suivants sont des numéros corrects, représentant chacun une fonction unique

01H
02H
03H
00H, 01H
00H, 02H
00H, 00H, 01H

Données principales: CORPS

Cette partie contient le message qui doit transiter par l'interface. La taille et le contenu exacts varient avec le n° de modèle et le n° de commande.

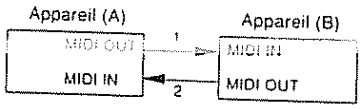
2. Transfert de données à adresse référencée

La référence à une adresse est une technique de transfert de messages se conformant au format de données qui est décrit dans la section 1. Elle assigne les données résidant en mémoire (données de son, de forme d'onde, paramètres par exemple) à des adresses spécifiques dans la mémoire-machine permettant ainsi à des messages d'y accéder en spécifiant l'adresse désirée.
Ce type de transfert est ainsi indépendant des modèles et catégories de données. Cette technique permet l'utilisation de deux procédures de transfert différentes: le transfert one-way ou unidirectionnel et le transfert handshake ou bi-directionnel.

Procédure de transfert One-Way (voir section 3 pour détails)

Cette procédure est utilisable pour le transfert de petites quan de données. Elle fait émettre un message exclusif d'une f complètement indépendante du statut de l'appareil récepteur

Schéma de connexion

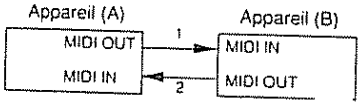


La connexion 2 est essentielle en cas de demande de données «Request data» (voir section 3)

Procédure de transfert Handshake (voir section 4 pour détails)

Cette procédure débute par une séquence de transfert pré-déter née (d'où le terme de Handshake, «poignée de mains») entre deux extrémités de l'interface avant que ne soit lancé le transfert données. La liaison Handshake permet que la fiabilité et la vite de transfert soient suffisamment élevées pour traiter une gran quantité de données

Schéma de connexion



Les connexions 1 et 2 sont essentielles

Notes sur ces deux procédures

*Elles utilisent des numéros de commande différents
*Deux appareils A et B ne peuvent échanger des données que s utilisent la même procédure sont réglés sur les mêmes numér d'unité et de modèle et s'ils sont prêts pour la communication

3. Procédure de transfert one-way

Cette procédure fait émettre les données unilatéralement jusqu à fin et sert à la transmission des messages suffisamments courts po qu'une réponse du récepteur n'ait pas à être vérifiée
Pour les messages longs cependant, le récepteur doit recev chaque message aux moments déterminés par la séquence transfert qui insère entre eux des intervalles d'au moins 20 millis condes

Types de messages

Message	N° de commande
Request data 1	RQ1 (11H)
Data set 1	DT1 (12H)

Request data n°1:RQ1 (11H)

Ce message est émis quand il faut demander des don à un appareil relié par l'interface. Il contient des données d'adresse et d taille qui donnent respectivement l'identité et la longueur des données demandées.

A la réception d'un message RQ1, l'appareil concerné examine sa mémoire à l'adresse et pour la taille satisfaisant la demande. S'il trouve ces données, et s'il est prêt à la communication, l'appareil transmettra un message «Data set 1 (DT1)» qui contient les données demandées. Autrement, l'appareil n'enverra rien.

Octet	Description	
F0H	Octet de statut pour message exclusif	
41H	N° du fabricant (Roland)	
UNT	N° d'unité	
MDL	N° de modèle	
11H	N° de commande	
aaH	adresse	MSB (octet de poids fourd)
		LSB (octet de poids faible)
ttH	taille	MSB
		LSB
Sum	Checksum (octet de vérification)	
F7H	Fin de message exclusif	

* La taille des données demandées n'indique pas le nombre d'octets du message DT1, mais celui des octets concernés à l'adresse où résident les données demandées
* Certains modèles sont sujets à des limitations du format de données transmises en un coup. Les données demandées, par exemple, peuvent avoir une longueur limitée ou devoir être divisées en zones d'adressage pré-déterminées avant tout échange par l'interface
* Le même nombre d'octets détermine les données d'adresse et de taille, mais varie toujours avec le numéro de modèle
* Le contrôle d'erreur se fait par un octet (checksum) dont la valeur est telle que son addition avec celles d'adresse et de taille doit donner un résultat dans lequel les sept bits de poids faible valent0

Data set 1: DT1 (12H)

Ce message correspond à la procédure de transfert réel de données. Comme chaque octet de données est assigné à une adresse unique, ce message peut exprimer l'adresse de départ d'une ou plusieurs données aussi bien que d'une série de données transmises dans l'ordre voulu par les adresses.

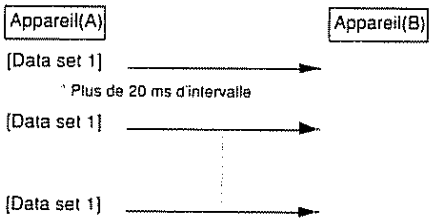
Le standard MIDI interdit aux messages «non temps réel» d'interrompre un message exclusif. C'est un inconvénient pour les appareils dotés d'une fonction «soft-through». Pour garder la compatibilité avec de tels appareils, Roland a limité le DT1 à 256 octets. Aussi un message excessivement long sera-t-il émis en plusieurs parties.

Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
12H	N° de commande
aaH	adresse — MSB (octet de poids fourd)
	LSB (octet de poids faible)
ddH	Données (Data)
Sum	Checksum (octet de vérification)
F7H	Fin de message exclusif

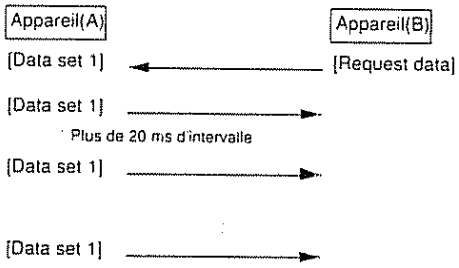
* Un message DT1 peut ne donner que les données valides parmi celles demandées par un message RQ1.
* Certains modèles sont sujets à des limitations du format de données transmises en un coup. Les données demandées, par exemple, peuvent avoir une longueur limitée ou devoir être divisées en zones d'adressage pré-déterminées avant tout échange par l'interface.
* Le nombre d'octets déterminant l'adresse varie d'un modèle à l'autre.
* Le contrôle d'erreur se fait par un octet (checksum) dont la valeur est telle que son addition avec celles d'adresse et de taille doit donner un résultat dans lequel les sept bits de poids faible valent0.

Exemples d'échanges de messages

● L'appareil A envoie des données à l'appareil B.
Seuls des messages DT1 sont nécessaires.



● L'appareil B demande des données à l'appareil A.
L'appareil B envoie un message RQ1 à l'appareil A. Ce dernier, après avoir examiné le message renvoie à l'appareil B un message DT1.



4. Procédure de transfert handshake

Cette procédure est interactive car les deux appareils échangent des messages de contrôle d'erreur avant tout transfert, augmentant ainsi la fiabilité de ce dernier. Contrairement au transfert one-way qui insère des pauses entre les messages, le transfert handshake permet une communication plus rapide car le transfert de données démarre dès que le récepteur retourne au signal indiquant qu'il est prêt.

Quand il s'agit de manipuler de grande quantités de données (formes d'ondes d'échantillonneurs et sons de synthétiseurs dans leur totalité, par exemple) au travers de l'interface MIDI, le transfert handshake est plus efficace que le one-way.

Types de messages

Messages	N° de commande
Want to send data	WSD (40H)
Request data	RQD (41H)
Data set	DAT (42H)
Acknowledge	ACK (43H)
End of data	EOD (45H)
Communication error	ERR (4EH)
Rejection	RJC (4FH)

Want to send data: WSD (40H)

Ce message est émis quand des données doivent être transmises par l'interface à un appareil récepteur. Il contient des données d'adresse et de taille qui donnent respectivement l'identité et la longueur des données à transmettre.

A l'arrivée d'un message WSD, l'appareil récepteur consulte sa mémoire pour trouver l'adresse et la taille de données satisfaisant la demande. S'il les trouve et s'il est prêt à communiquer, il retourne un message d'accusé de réception («ACK» pour «Acknowledge»). Autrement, il retourne un message de rejet («RJC» pour «Rejection»).

Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
40H	N° de commande
aaH	adresse — MSB (octet de poids fourd)
	LSB (octet de poids faible)
ttH	taille — MSB
	LSB
Sum	Checksum (octet de vérification)
F7H	Fin de message exclusif

*La taille des données demandées n'indique pas le nombre d'octets du message DT1, mais celui des octets concernés à l'adresse où résident les données demandées
*Certains modèles sont sujets à des limitations du format de données transmises en un coup. Les données demandées, par exemple, peuvent avoir une longueur limitée ou devoir être divisées en zones d'adressage pré-déterminées avant tout échange par l'interface
*Le même nombre d'octets détermine les données d'adresse et de taille, mais varie toujours avec le numéro de modèle
*Le contrôle d'erreur se fait par un octet (checksum) dont la valeur est telle que son addition avec celles d'adresse et de taille doit donner un résultat dans lequel les sept bits de poids faible valent0

Request data: RQD (41H)

Ce message est émis quand il faut demander des données à un appareil relié par l'interface. Il contient des données d'adresse et de taille qui donnent respectivement l'identité et la longueur des données demandées.

A la réception d'un message RQD, l'appareil concerné examine sa mémoire à l'adresse et pour la taille satisfaisant la demande. S'il trouve ces données et s'il est prêt à la communication, l'appareil transmettra un message «Data set (DAT)» qui contient les données demandées. Autrement, l'appareil retournera un message de rejet (RJC).

Octet	Description	
F0H	Octet de statut pour message exclusif	
41H	N° du fabricant (Roland)	
UNT	N° d'unité	
MDL	N° de modèle	
41H	N°de commande	
aaH	adresse	MSB (octet de poids lourd)
⋮		⋮
		LSB (octet de poids faible)
ttH	taille	MSB
⋮		⋮
		LSB
Sum	Checksum (octet de vérification)	
F7H	Fin de message exclusif	

*La taille des données demandées n'indique pas le nombre d'octets du message DAT, mais celui des octets concernés à l'adresse où résident les données demandées.
*Certains modèles sont sujets à des limitations du format de données transmises en un coup. Les données demandées par exemple, peuvent avoir une longueur limitée ou devoir être divisées en zones d'adressage pré-déterminées avant tout échange par l'interface.
*Le même nombre d'octets détermine les données d'adresse et de taille, mais varie toujours avec le numéro de modèle.
* Le contrôle d'erreur se fait par un octet (checksum) dont la valeur est telle que son addition avec celles d'adresse et de taille doit donner un résultat dans lequel les sept bits de poids faible valent0

Data set: DAT (42H)

Ce message correspond à la procédure de transfert réel de données. Comme chaque octet de données est assigné à une adresse unique, ce message peut exprimer l'adresse de départ d'une ou plusieurs données aussi bien que d'une série de données transmises dans l'ordre voulu par les adresses.

Le standard MIDI interdit aux messages «non temps réel» d'interrompre un message exclusif. C'est un inconvénient pour les appareils dotés d'une fonction «soft-through». Pour garder la compatibilité avec de tels appareils, Roland a limité le DAT à 256 octets, aussi un message excessivement long sera-t-il émis en plusieurs parties.

Octet	Description	
F0H	Octet de statut pour message exclusif	
41H	N° du fabricant (Roland)	
UNT	N° d'unité	
MDL	N° de modèle	
42H	N° de commande	
aaH	adresse	MSB (octet de poids lourd)
⋮		⋮
		LSB (octet de poids faible)
ddH	Données (Data)	
⋮		⋮
Sum	Checksum (octet de vérification)	
F7H	Fin de message exclusif	

* Un message DAT peut ne donner que les données valides parmi celles demandées par un message RQD ou WSD.
* Certains modèles sont sujets à des limitations du format de données transmises en un coup. Les données demandées par exemple, peuvent avoir une longueur limitée ou devoir être divisées en zones d'adressage pré-déterminées avant tout échange par l'interface.
* Le nombre d'octets déterminant l'adresse varie selon le numéro de modèle.
* Le contrôle d'erreur se fait par un octet (checksum) dont la valeur est telle que son addition avec celles d'adresse et de taille doit donner un résultat dans lequel les sept bits de poids faible valent0

Acknowledge: ACK (43H)

Ce message est émis quand la réception de messages WSD, DAT, «End of data (EOD)», ou autres s'est accomplie sans qu'aucune erreur n'ait été détectée. Tant que l'appareil situé à l'autre extrémité de l'interface ne reçoit pas un message ACK, il ne passe pas à l'émission du message suivant.

Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
43H	N° de commande
F7H	Octet de statut (fin de message exclusif)

End of data: EOD (45H)

Ce message est émis pour informer un récepteur de la fin d'un message. La communication ne sera toutefois terminée que lorsque le récepteur aura répondu par un message ACK.

Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
45H	N° de commande
F7H	Octet de statut (fin de message exclusif)

Communication error: ERR (4EH)

Ce message avertit l'appareil connecté qu'une erreur de communication a été décelée en raison, par exemple, d'une erreur checksum. Un message ERR peut être remplacé par un message «Rejection (RJC)» qui interrompt et termine en cours d'échange messages.

Quand il reçoit un message ERR, l'appareil émetteur peut tenter d'envoyer une nouvelle fois le message dont la communication a précédemment échoué, soit terminer la communication en voyant un message RJC.

Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
4EH	N° de commande
F7H	Octet de statut (fin de message exclusif)

Rejection: RJC (4FH)

Ce message est émis quand il est nécessaire d'interrompre la communication en passant outre le message reçu. Un message RJC est émis quand:

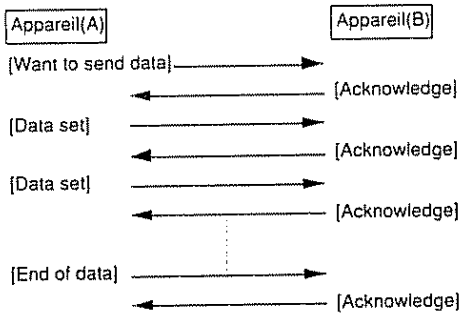
* un message WSD ou RQD demande une taille ou une adresse illicites
* l'appareil n'est pas prêt pour la communication
* un numéro illicite d'adresse ou de donnée a été détecté
* le transfert de données a été interrompu par l'utilisateur
* une erreur de communication s'est produite

Un message ERR peut être émis par l'un ou l'autre des appareils reliés par l'interface. la communication doit s'interrompre immédiatement après l'émission par l'un ou l'autre d'un message ERR

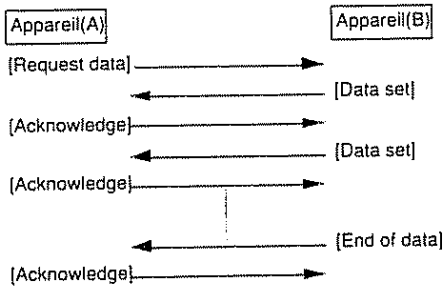
Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
4FH	N° de commande
F7H	Octet de statut (fin de message exclusif)

Exemples d'échanges de messages

● Transfert de données de l'appareil (A) vers l'appareil (B)

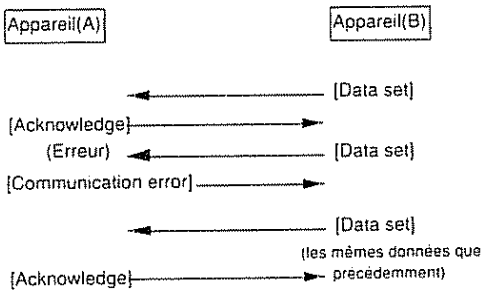


● L'appareil (A) demande des données à l'appareil (B) et les reçoit

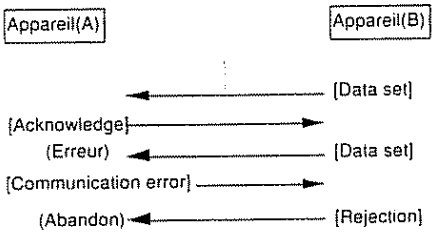


● Une erreur survient alors que l'appareil (A) reçoit des données venant de l'appareil (B)

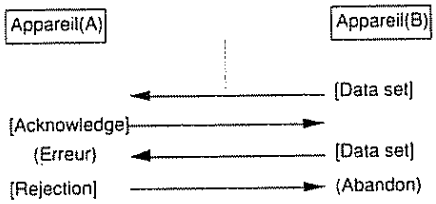
1) Transfert de données de l'appareil (A) vers l'appareil (B)



2) L'appareil (B) ne re-émet pas les données et abandonne le transfert de données



3) L'appareil (A) abandonne immédiatement le transfert de données



Les messages exclusifs du MV-30

Avec le MV-30, la transmission et la réception de messages exclusifs ne s'effectue que dans la section séquenceur. La fonction n'est pas disponible pour le module de sons.

■ Enregistrement de messages exclusifs

Les messages exclusifs sont enregistrés comme données de morceau. Accomplissez la même procédure que si vous désiriez enregistrer sur les pistes 9–16 lorsque vous voulez enregistrer les messages exclusifs reçus en MIDI IN.

* Réglez le commutateur d'enregistrement Excl sur "On".

■ Transmission des messages exclusifs enregistrés

Faites reproduire le morceau correspondant pour que s'effectue la transmission des messages exclusifs par la MIDI OUT.

* Réglez le commutateur EXT de la piste sur "On".

■ Edition des messages exclusifs

Les messages exclusifs peuvent être édités en affichage Microscope. Le calcul de l'octet de vérification (checksum) peut automatiquement s'accomplir si le fabricant identifié dans le message est Roland (41). Après le calcul, "Complete" est affiché et la valeur calculée est automatiquement inscrite comme dernier octet.

* Soyez attentifs lorsque des messages exclusifs sont au coeur des données de morceau car le son peut parfois ne plus être produit normalement.

Equipement MIDI

1. DONNEES TRANSMISES (section séquenceur)

1.1 Tous les messages mémorisés sont transmis à la reproduction.

1.2 Tous les messages reçus sont transmis quand "Soft THRU" est sur ON.

1.3 Messages créés

■ Messages communs au système

● Pointeur de position dans le morceau (song position pointer)

Statut	deuxième	troisième
F2H	mmH	llH

ll, mm = valeur : 00H, 00H - 7FH, 7FH (0 - 16383)

※ Quand le commutateur "Sync Out" est réglé sur On

● Sélection de morceau (song select)

Statut	deuxième
F3H	ssH

ss = valeur : 00H - 13H (0 - 19)

※ Quand le commutateur "Sync Out" est réglé sur On

■ Messages de système en temps réel

● Horloge de synchronisation

Statut
F8H

※ Quand le commutateur "Sync Out" est réglé sur On

● Démarrage (start)

Statut
FAH

※ Quand le commutateur "Sync Out" est réglé sur On

● Reprise (continue)

Statut
FBH

※ Quand le commutateur "Sync Out" est réglé sur On

● Arrêt (stop)

Statut
FCH

※ Quand le commutateur "Sync Out" est réglé sur On

● Test de liaison (active sensing)

Statut
FEH

※ Quand le commutateur "Sens Out" est réglé sur On

2. DONNEES RECONNUES (section séquenceur)

2.1 Messages mémorisés en mode enregistrement

■ Messages de voix par canal

● Relâchement de touche (note off)

Statut	deuxième	troisième
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = n° du canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0=canal 1 15=canal 16
kk = n° de note : 00H - 7FH (0 - 127)
vv = dynamique : ignorée

● Enfoncement de touche (note on)

Statut	deuxième	troisième
9nH	kkH	vvH

n = n° du canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0=canal 1 15=canal 16
kk = n° de note : 00H - 7FH (0 - 127)
vv = dynamique : 01H - 7FH (1 - 127)

● Pression polyphonique (aftertouch polyphonique)

Statut	deuxième	troisième
AnH	kkH	vvH

n = n° du canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0=canal 1 15=canal 16
kk = n° de note : 00H - 7FH (0 - 127)
vv = valeur : 00H - 7FH (0 - 127)

● Changement de commande

Statut	deuxième	troisième
BnH	ccH	vvH

n = canal MIDI de base : 0H - FH (0 - 15) 0=canal 1 15=canal 16
cc = numéro de la commande : 00H - 79H (0 - 121)
vv = valeur de la commande : 00H - 7FH (0 - 127)

● Changement de programme

Statut	deuxième
CnH	ppH

n = canal MIDI de base : 0H - FH (0 - 15) 0=canal 1 15=canal 16
pp = n° de programme : 00H - 7FH (0 - 127)

● Pression par canal (aftertouch par canal)

Statut	deuxième
DnH	vvH

n = canal MIDI de base : 0H - FH (0 - 15) 0=canal 1 15=canal 16
vv = valeur : 00H - 7FH (0 - 127)

● Changement de pitch bend

Statut	deuxième	troisième
EnH	llH	mmH

n = canal MIDI de base : 0H - FH (0 - 15) 0=canal 1 15=canal 16
ll, mm = valeur : 00H, 00H - 7FH, 7FH (0 - 16383) (–8192 - +8191)

■ Messages de mode par canal

● Local On/Off

Statut	deuxième	troisième
BnH	7AH	vvH

n = n° du canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0=canal 1 15=canal 16
vv = valeur : 00H - 7FH (0 - 127)

■ Messages de système exclusif

Statut	Octet de données
F0H :	Octet de statut de message exclusif
ii (n° d'identif)	00H - 7FH (0 - 127)
dd, .. (données)	00H - 7FH (0 - 127)
F7H :	EOX ("End Of eXclusive" ou fin de message exclusif)

2.2 Reconnus uniquement

■ Messages de mode par canal

● Toutes les touches sont relâchées (All notes off)

Statut	deuxième	troisième
BnH	7BH	00H

n = n° du canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=canal 1 15=canal 16

* A réception de ce message, le MV-30 produit un message Note Off pour les notes encore produites

● OMNI OFF

Statut	deuxième	troisième
BnH	7CH	00H

n = n° du canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=canal 1 15=canal 16

* Interprété uniquement comme All notes off

● OMNI ON

Statut	deuxième	troisième
BnH	7DH	00H

n = n° du canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=canal 1 15=canal 16

* Interprété uniquement comme All notes off

● MONO

Statut	deuxième	troisième
BnH	7EH	mmH

n = n° du canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=canal 1 15=canal 16
mm = nombre de canaux MIDI (ignoré)

* Interprété uniquement comme All notes off

● POLY

Statut	deuxième	troisième
BnH	7FH	00H

n = n° du canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=canal 1 15=canal 16

* Interprété uniquement comme All notes off

2.3 Messages reconnus pour la synchronisation

* Quand "Sync Clock" est réglé sur MIDI

■ Messages communs au système

● Pointeur de position dans le morceau (song position pointer)

Statut	deuxième	troisième
F2H	mmH	llH

ll, mm = valeur : 00H, 00H - 7FH, 7FH (0 - 16383)

● Sélection de morceau (song select)

Statut	deuxième
F3H	ssH

ss = valeur : 00H - 13H (0 - 19)

■ Messages de système en temps réel

● Horloge de synchronisation

Statut
F8H

● Démarrage (start)

Statut
FAH

● Reprise (continue)

Statut
FBH

● Arrêt (stop)

Statut
FCH

2.4 Messages reçus pour la détection de problèmes de connexion MIDI

■ Messages de système en temps réel

● Test de liaison (active sensing)

Statut
FEH

3. DONNEES RECONNUES (section source sonore)

■ Messages de voix par canal

● Relâchement de touche (note off)

Statut	deuxième	troisième
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = n° du canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=canal 1 15=canal 16
kk = n° de note 00H - 7FH (0 - 127)
vv = dynamique ignorée

● Enfoncement de touche (note on)

Statut	deuxième	troisième
9nH	kkH	vvH

n = n° du canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=canal 1 15=canal 16
kk = n° de note 00H - 7FH (0 - 127)
vv = dynamique 01H - 7FH (1 - 127)

● Pression polyphonique (aftertouch polyphonique)

Statut	deuxième	troisième
AnH	kkH	vvH

n = n° du canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=canal 1 15=canal 16
kk = n° de note 00H - 7FH (0 - 127)
vv = valeur 00H - 7FH (0 - 127)

● Changement de commande

○ Intensité de modulation

Statut	deuxième	troisième
BnH	01H	vvH

n = canal MIDI de base 0H - FH (0 - 15) 0=canal 1 15=canal 16
vv = intens de modulation 00H - 7FH (0 - 127)

○ Volume

Statut	deuxième	troisième
BnH	07H	vvH

n = canal MIDI de base 0H - FH (0 - 15) 0=canal 1 15=canal 16
vv = volume 00H - 7FH (0 - 127)

○ Panoramique

Statut	deuxième	troisième
BnH	10H	vvH

n = canal MIDI de base 0H - FH (0 - 15) 0=canal 1 15=canal 16
vv = panoramique 00H - 7FH (0 - 127)

❍ Hold 1 (sustain)

Statut	deuxième	troisième
BnH	40H	vvH

n = canal MIDI de base	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
vv = 00H - 3FH (0 - 63)	Hold off	
vv = 40H - 7FH (64 - 127)	Hold on	

❍ Réinitialisation de toutes les commandes

Statut	deuxième	troisième
BnH	79H	00H

n = canal MIDI de base	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16

❍ Changement de programme

Statut	deuxième
CnH	ppH

n = canal MIDI de base	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
pp = n° de programme	00H - 7FH (0 - 127)	

❍ Pression par canal (aftertouch par canal)

Statut	deuxième
DnH	vvH

n = canal MIDI de base	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
vv = valeur	00H - 7FH (0 - 127)	

❍ Changement de pitch bend

Statut	deuxième	troisième
EnH	llH	mmH

n = canal MIDI de base	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
ll, mm = valeur	00H, 00H - 7FH, 7FH (0 - 16383) (-8192 - +8191)	

■ Messages de mode par canal

● Toutes les touches sont relâchées (All notes off)

Statut	deuxième	troisième
BnH	7BH	00H

n = n° du canal MIDI	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16

✻ A réception de ce message, le MV-30 produit un message Note Off pour les notes encore produites

● OMNI OFF

Statut	deuxième	troisième
BnH	7CH	00H

n = n° du canal MIDI	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16

✻ Interprété uniquement comme All notes off

● OMNI ON

Statut	deuxième	troisième
BnH	7DH	00H

n = n° du canal MIDI	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16

✻ Interprété uniquement comme All notes off

● MONO

Statut	deuxième	troisième
BnH	7EH	mmH

n = n° du canal MIDI	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
mm = nombre de canaux MIDI (ignoré)		

✻ Interprété uniquement comme All notes off

● POLY

Statut	deuxième	troisième
BnH	7FH	00H

n = n° du canal MIDI	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16

✻ Interprété uniquement comme All notes off

Système de production musicale MV–30 STUDIO M

Section séquenceur

Tableau d'équipement MIDI

Date : 3 octobre 1990

Version : 1.00

Fonction		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	Tous les canaux	Tous les canaux	✻ 2
	Modifié	×	1 –16	
Mode	Par défaut	3	×	
	Modifié	×	×	
	Altéré	✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻		
N° de note		0 –127	0 –127	
	Vraiment jouées	✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻	0 –127	
Dynamique	Enfoncement	○	○	dyn = 1 –127
	Relâchement	○ 9n, dyn = 0	×	
Aftertouch (pression)	Polyphonique	○	✻ 1	
	Par canal	○	✻ 1	
Pitch bend		○	✻ 1	
Changement de commande	0 – 121	○	✻ 1	
Changement de programme		○	✻ 1	
	N° réels	✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻	0 –127	
Système exclusif		○	✻ 1	
Système commun	Position ds le morceau	○	○ (CLOCK = MIDI)	
	Sélection du morceau	○	○ (CLOCK = MIDI)	
	Accord	○	○	
Système en temps réel	Horloge	✻ 1	○ (CLOCK = MIDI)	
	Commandes	✻ 1	○ (CLOCK = MIDI)	
Messages auxiliaires	Local ON / OFF	○	○	
	All Notes OFF	×	○ (123 – 127)	
	Active sensing	✻ 1	○	
	Ré-initialisation	×	×	

Notes

✻ 1 Sélectionnable ○ ou × manuellement.

✻ 2 Il n'y a pas de canal de base

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 3 : OMNI OFF, POLY
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

○ : OUI
x : NON

Système de production musicale MV–30 STUDIO M — Date : 3 o

Section source sonore

Tableau d'équipement MIDI

Fonction		Transmis	Reconnu	Rema
Canal de base	Par défaut	×	1 –16 ✻ 2	✻ 1
	Modifié	×	1 –16 ✻ 2	
Mode	Par défaut	×	Mode 3	
	Modifié	×	×	
	Altéré	✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻		
N° de note		×	0 –127	
	Vraiment jouées	✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻	0 –127	
Dynamique	Enfoncement	×	○	dyn = 1 –127
	Relâchement	×	×	
Aftertouch (pression)	Polyphonique	×	○	
	Par canal	×	○ 1	
Pitch bend		×	○	
Changement de commande	1	×	○	Modulation
	7	×	○	Volume
	10	×	○	Panoramique
	64	×	○	Hold 1 (susta
	121	×	○	Réinitialisatio les commanc
Changement de programme		×	0 –127	
	N° réels	✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻	0 –127	
Système exclusif		×	×	
Système commun	Position ds le morceau	×	×	
	Sélection du morceau	×	×	
	Accord	×	×	
Système en temps réel	Horloge	×	×	
	Commandes	×	×	
Messages auxiliaires	Local ON / OFF	×	×	
	All Notes OFF	×	○ (123 – 127)	
	Active sensing	×	×	
	Ré-initialisation	×	×	

Notes

✻ 1 Peut être mémorisé sur disquette.

✻ 2 Jusqu'à huit canaux différents peuvent être choisis

Mode 1 : OMNI ON, POLY — Mode 2 : OMNI ON, MONO

Mode 3 : OMNI OFF, POLY — Mode 4 : OMNI OFF, MONO

CARACTERISTIQUES

Système de production musicale MV–30 "Studio M"

● Mémoire

	Mémoire interne	Disquette	
		Avec système	Sans système
Programme système	O	O	–
Configuration du système	O	O	–
Nombre d'événements	Approx. 50 000 ✻	Approx. 70 000	Approx. 100 000
Nombre de morceaux	20 morceaux	64 morceaux	64 morceaux
Banques de timbres	1 banque	8 banques	8 banques
Réglage "Chain Load"	1	1	1

✻ **Environ 120 000 avec l'extension de mémoire.**

● Données de morceau

Durée de morceau ..... 9 998 mesures
(9 999 correspond à la mesure de fin)
Durée de pattern ..... 999 mesures
Nombre de patterns (sur une piste) 999

● Pistes

Pistes de la source sonore interne (aucun canal) 8
Pistes de la source sonore externe (canaux 1 – 16) 8
Piste de tempo 1
Piste de mixage 1

● Résolution du timing ..... 96 clics par noire

● Tempo

Tempo standard ..... 10 – 250
Changement de tempo ..... 5 – 500

● Format de mesure 1/2 - 32/2, 1/4 - 32/4, 1/8 - 32/8, 1/16 - 32/16

● Méthodes d'entrée de données ..... Temps réel/pas à pas

● Nombre maximum de notes entrées simultanément
(en enregistrement en temps réel) ..... 64 notes

● Nombre maximal de notes sorties simultanément
..... 128 (sur toutes les pistes)

● Source sonore ..... Technologie RS–PCM + TVF

● Nombre maximal de notes simultanément entendues ..... 30 notes

● Banque de timbres

Timbres 128
Timbre rythmique 1

● Patches d'effet 5
Chorus/flanger & Reverb/delay

● Lecteur de disquette
Lecteur de disquette 3"5 (2 DD)

● Afficheur ..... 64 x 240 pixels (éclairage LCD par l'arrière)

● Connecteurs
Sorties Mix Out (stéréo)
Sorties Direct (stéréo) x 2
Prises MIDI (IN. OUT. THRU)
Prise Tape Sync II (prises cinch)
Niveau d'entrée ..... - 20 – 0 dBm
Impédance d'entrée ..... 50 kΩ
Niveau de sortie ..... - 10 dBm (50 kΩ)
Impédance de sortie ..... 1 - <1 kΩ
(0 dBm = 0,775 Vrms)
Prise de sortie métronome
Prise pour pédale
Prise pour adaptateur secteur

● Alimentation secteur ..... CC 9 V : adaptateur secteur

● Consommation électrique ..... 1.2 A

● Dimensions ..... 390 (L) x 310 (P) x 77 (H) mm

● Poids ..... 3,46 kg (adaptateur secteur et stand non compris)

● Accessoires fournis
Adaptateur secteur, disquette système/données exemples x 1, explications rapides, mode d'emploi, cassette x 1, stand. câble de connexion (PJ–1M) x 1

● Accessoires optionnels
Cartes PCM de la librairie sonore Roland : série SN–MV30, série SN–U110, série SN–SPLA
Disquette 3"5 (2DD) MF–2DD
Pédale commutateur ..... DP–2, FS–5U (BOSS)
Câble MIDI/Sync ..... série MSC
Casque stéréo RH–12/100

* **Les caractéristiques et l'aspect extérieur sont sujets à modifications sans avis préalable dans le but d'amélioration.**

Information

● Si vous nécessitez l'aide d'un service de maintenance, appelez votre centre Roland le plus proche ou le distributeur officiel Roland pour votre pays, d'après la liste ci-dessous.

U. S. A.

Roland Corp US
7200 Dominion Circle
Los Angeles. CA 90040- 3647
U S A
☎ (213)685 - 5141

CANADA

Roland Canada Music Ltd
(Head Office)
13880 Mayfield Place
Richmond B C. V6V 2E4
CANADA
☎ (604)270 - 6626

Roland Canada Music Ltd.
9425 Transcanadienne
Service Rd. N.
St. Laurent. Quebec H4S 1V3
CANADA
☎ (514)335 - 2009

Roland Canada Music Ltd
346 Watline Avenue.
Mississauga. Ontario L4Z 1X2
CANADA
☎ (416)890 - 6488

AUSTRALIE

Roland Corporation
(Australia)Pty Ltd.
(Head Office)
38 Campbell Avenue
Dee Why West NSW 2099
AUSTRALIE
☎ (02)982 - 8266

Roland Corporation
(Australia)Pty Ltd
(Melbourne Office)
50 Garden Street
South Yarra, Victoria 3141
AUSTRALIE
☎ (03)241 - 1254

NOUVELLE ZELANDE

Roland Corporation (NZ)Ltd
97 Mt. Eden Road. Mt. Eden.
Auckland 3
NOUVELLE ZELANDE
☎ (09)398 - 715

ROYAUME UNI

Roland(UK)Ltd
Amalgamated Drive
West Cross Centre. Brentford
Middlesex TW8 9EZ
ROYAUME UNI
☎ (81)568 - 4578

R.F.A.

Roland Elektronische
Musikinstrumente
Handelsgesellschaft mbH.
Oststrasse 96.
2000 Norderstedt
ALLEMAGNE FEDERALE
☎ 040/52 60 090

BELGIQUE/HOLLANDE/ LUXEMBOURG

Roland Benelux N V
Houtstraat 1
B - 2431 Oevel - Westerlo
BELGIQUE
☎ (0032) 14 - 575811

DANEMARK

Roland Scandinavia A/S
Langebrogade 6
Box 1937
DK - 1023 Copenhagen K
DANEMARK
☎ 31-95 31 11

SUEDE

Roland Scandinavia A/S
DanvikCenter 28 A. 2 tr
S - 131 30 Nacka.
SUEDE
☎ 08 - 702 00 20

NORVEGE

Roland Scandinavia
Avd Norge
Lilleakerveien 2
Postboks 95 Lilleaker
N - 0216 Oslo 2
NORVEGE
☎ 02 - 73 00 74

FINLANDE

Fazer Musik Inc
Länsituulentie
POB 169
SF - 02101 Espoo
FINLANDE
☎ 0-43 50 11

ITALIE

Roland Italy S P A.
Viale delle Industrie 8
20020 ARESE MILANO
ITALIE
☎ 02 - 93581311

ESPAGNE

Roland Electronics
de España S A
Bolivia 239
08020 Barcelona
ESPAGNE
☎ 93 - 308 - 1000

SUISSE

Musitronic AG
Gerberstrasse 5. CH - 4410
Liestal
SUISSE
☎ 061/921 16 15

Roland CK (Switzerland) AG
Hauptstrasse 21/Postfach
CH - 4456 Tenniken
SUISSE
☎ 061/98 60 55
Réparations par Musitronic AG

FRANCE

Musikengro
102. Avenue Jean Jaurès
69007 Lyon Cedex 07
FRANCE
☎ 78 58 54 60

Musikengro
(Bureau de Paris)
Centre Région Parisienne
41. rue Charles Fourier
94400 Vitry s/Seine
FRANCE
☎ (1)46 80 86 62

AUTRICHE

E. Dematte &Co.
Neu - Rum Siemens - Strasse 4
A - 6021 Innsbruck Box 591
AUTRICHE
☎ (0512)63 451

GRECE

V Dimitriadis & Co. Ltd.
2 Phidiou Str. GR 106 78
Athens
GRECE
☎ 1-3620130

PORTUGAL

Casa Caius Instrumentos
Musicais Lda
Rua de Santa Catarina 131
Porto
PORTUGAL
☎ 02 - 38 44 56

HONGRIE

Intermusica Ltd
Warehouse Area "DEPO"
Budapest P.O Box 3.
2045 Torokbalint
Budapest
HONGRIE
☎ (1) 1868905

BRAZIL

Foresight Corporation
Rua Coronel Octaviano
da Silveira
136 05522 Sao Paulo - SP
BRESIL
☎ (011) 843 9377

Roland Corporation

26043337F '91-03-C3-11NiTHiER