Roland

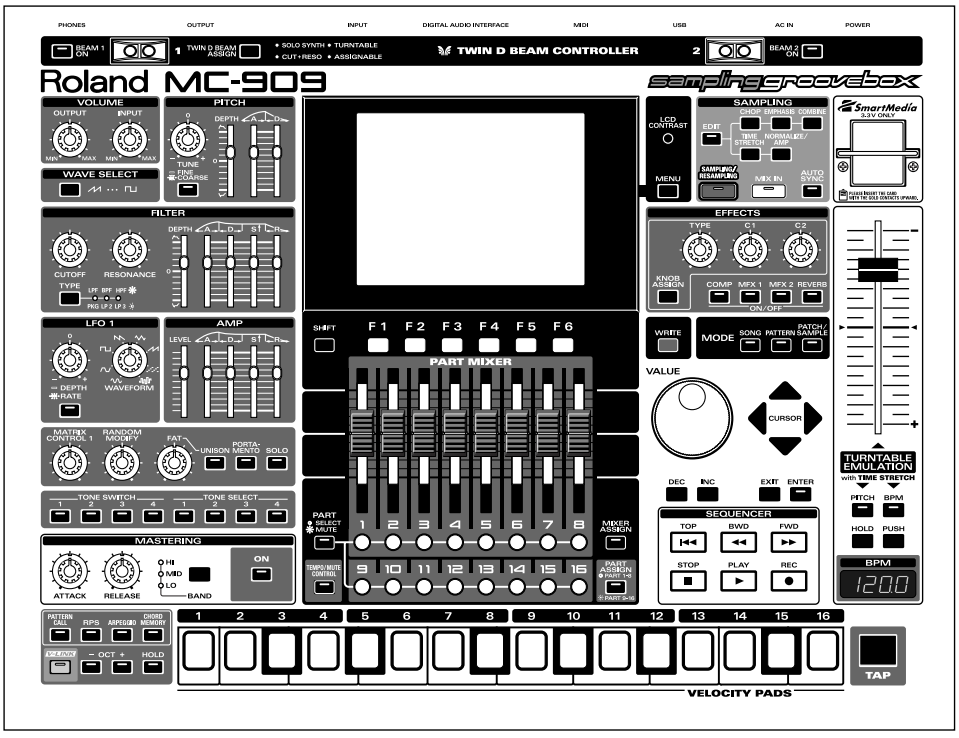
sampling groovebox MC-909

Démarrage rapide

Mode d'emploi

Félicitations et merci d'avoir opté pour la Sampling Groovebox MC-909 de Roland.

Avant d'utiliser cet appareil, veuillez lire attentivement les sections intitulées: "INSTRUCTIONS IMPORTANTES DE SÉCURITÉ" (p. 2), "Consignes de sécurité" (p. 35), et "Remarques importantes" (p. 37). Elles contiennent des informations vitales pour l'utilisation correcte de cet appareil. Afin de maîtriser parfaitement votre nouvelle acquisition, nous vous conseillons de lire entièrement le guide de Démarrage rapide et le Mode d'emploi. Conservez ensuite le manuel à portée de main pour toute référence ultérieure.



Conventions en vigueur dans ce manuel

- Les termes entre crochets droits représentent des boutons, une molette, une commande ou un curseur de la face avant.
- (p. **) indique une page de référence.

* Les explications données dans ce manuel sont illustrées par des saisies d'écran affichant ce qui devrait apparaître à l'écran. Notez, cependant, que votre appareil peut être pourvu d'une version plus récente du système (comprenant, par exemple, de nouveaux sons); dans ce cas, l'affichage sur votre appareil peut diverger de la saisie d'écran du manuel.

Copyright © 2002 ROLAND CORPORATION

Tous droits réservés. Toute reproduction intégrale ou partielle de cette publication est interdite sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite de ROLAND CORPORATION.

CAUTION
RISK OF ELECTRIC SHOCK
DO NOT OPEN

ATTENTION: RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE NE PAS OUVRIR

CAUTION: TO REDUCE THE RISK OF ELECTRIC SHOCK,
DO NOT REMOVE COVER (OR BACK).
NO USER-SERVICEABLE PARTS INSIDE.
REFER SERVICING TO QUALIFIED SERVICE PERSONNEL.

L'éclair dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence à l'intérieur de l'appareil d'une tension électrique de force suffisante pour constituer un risque d'électrocution.

Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence d'instructions importantes pour l'emploi et l'entretien de l'appareil dans les documents qui l'accompagnent.

INSTRUCTIONS CONCERNANT LE RISQUE D'INCENDIE, D'ELECTROCUTION OU DE BLESSURES

INSTRUCTIONS IMPORTANTES DE SECURITE
CONSERVEZ CES INSTRUCTIONS

ATTENTION - Avec des appareils électriques, des précautions élémentaires doivent être observées, notamment les suivantes:

1. Lisez ces instructions.
2. Conservez ces instructions.
3. Respectez les avertissements.
4. Suivez toutes les instructions.
5. N'utilisez pas cet appareil à proximité d'eau.
6. Nettoyez-le uniquement avec un chiffon humide.
7. N'obstruez pas les orifices de ventilation. Installez l'appareil en respectant les instructions du fabricant.
8. Evitez la proximité de sources de chaleur, telles que radiateurs, accumulateurs, poêles ou tout autre matériel (des amplificateurs, etc.) dégageant de la chaleur.
9. Respectez le principe de sécurité de la mise à la terre. La fiche de terre est indispensable pour votre sécurité. Si votre prise secteur ne dispose pas d'un orifice pour la fiche de terre, veuillez consulter un électricien afin de remplacer cette prise obsolète.
10. Evitez de pincer ou d'écraser le cordon d'alimentation, particulièrement au niveau des prises, des fiches et de sa sortie de l'appareil.
11. Utilisez exclusivement du matériel/des accessoires préconisés par le fabricant.
12. Servez-vous d'un chariot, d'un support, d'un pied, de fixations ou d'une table préconisés par le fabricant ou vendus avec l'appareil. Lorsque vous maniez l'appareil monté sur chariot, veillez à ne pas renverser l'ensemble.



13. Débranchez cet appareil en cas d'orage ou lorsque vous ne l'utilisez pas durant une longue période.
14. Toute intervention doit être effectuée par du personnel qualifié quand l'appareil a subi un dommage: lorsque le cordon d'alimentation est endommagé, lorsque du liquide ou des corps étrangers ont pénétré dans l'appareil, lorsqu'il a été exposé à la pluie ou à l'humidité, lorsqu'il ne fonctionne plus ou lorsqu'il est tombé, par exemple.

Roland

sampling groovebox

MC-909

Félicitations et merci d'avoir opté pour la Sampling Groovebox MC-909 de Roland.
La MC-909 est fournie avec deux manuels: le "Démarrage rapide" et le "Mode d'emploi". Le "Démarrage rapide" permet de maîtriser rapidement les fonctions élémentaires de la MC-909.

Avant d'utiliser cet appareil, veuillez lire attentivement les sections intitulées: "INSTRUCTIONS IMPORTANTES DE SÉCURITÉ" (p. 2), "Consignes de sécurité" (p. 35) et "Remarques importantes" (p. 37). Ces sections donnent des informations importantes concernant l'utilisation appropriée de l'appareil. Afin de maîtriser parfaitement votre nouvelle acquisition, nous vous conseillons de lire entièrement le guide de Démarrage rapide et le Mode d'emploi. Conservez ensuite le manuel à portée de main pour toute référence ultérieure.

Démarrage rapide

Création d'un morceau original avec la MC-909

Création d'un morceau (motif) original 2

Sélection d'un son 4
Sélection d'un son interne 4
Sélection d'un son échantillonné 6
Chargement des données d'un ordinateur 14
Edition du son 14
Enregistrement avec le séquenceur 14
Création de la partie de batterie 14
Création de la partie de basse 19
Enregistrement d'arpèges 22
Transformer un motif d'une mesure en motif de 4 mesures 24
Synchronisation de la phrase échantillonnée 26
Copie d'une partie tirée d'un motif 26
Edition d'un motif 26
Réglage de la balance des différentes parties 27
Utilisation d'effets 27

Sauvegarde du motif créé 28

Mastérisation 30

Enregistrement sur MD 31
Production d'un CD sur ordinateur 31

Profil des créateurs de motifs 32

■ Conventions en vigueur dans ce manuel

- Les termes entre crochets droits représentent des boutons, une molette, une commande ou un curseur de la face avant.
- (p. **) renvoie à une page de référence.

* *Les explications données dans ce manuel sont illustrées par des saisies d'écran. Notez, cependant, que votre appareil peut être pourvu d'une version plus récente du système (comprenant, par exemple, de nouveaux sons); dans ce cas, l'affichage sur votre appareil peut diverger de la saisie d'écran du manuel.*

Copyright © 2002 ROLAND CORPORATION

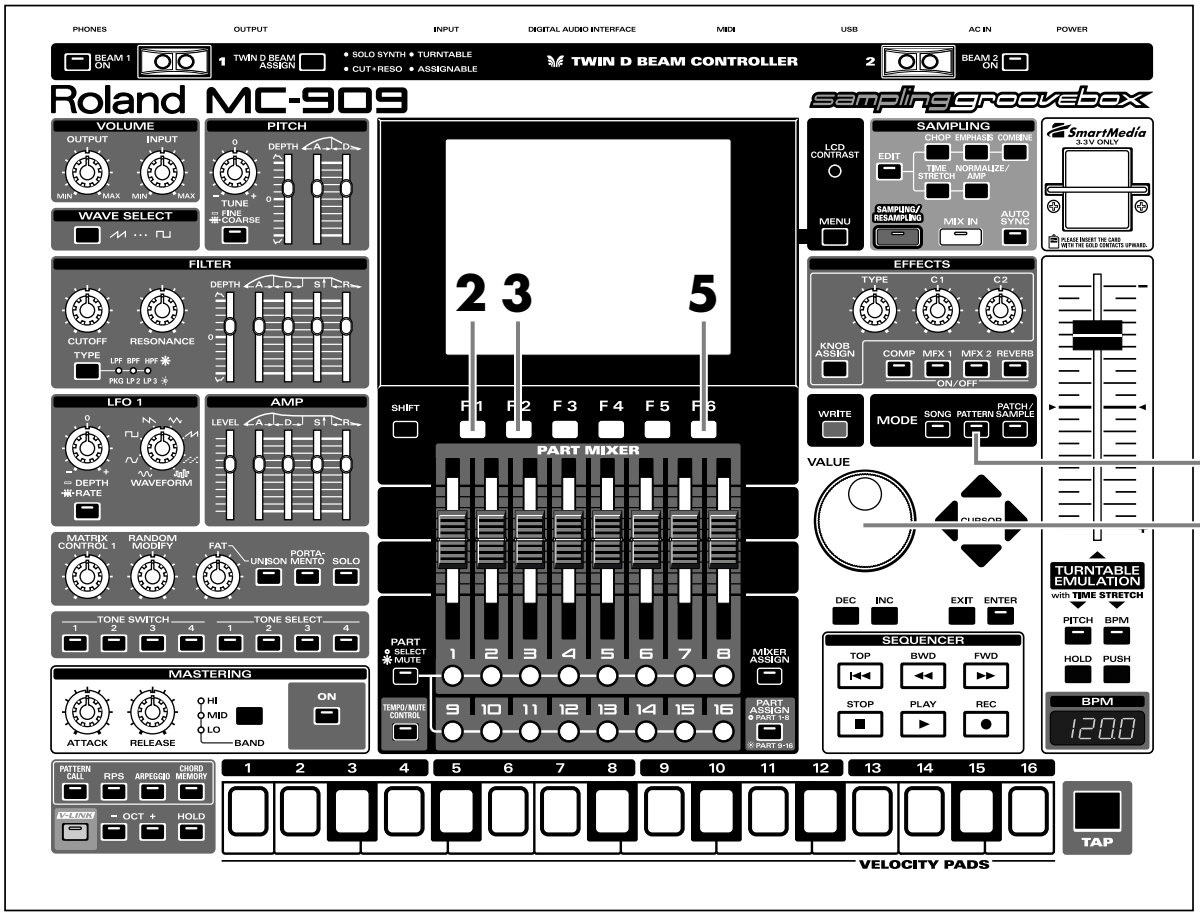
Tous droits réservés. Toute reproduction intégrale ou partielle de cette publication est interdite sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite de ROLAND CORPORATION.

Création d'un morceau (motif) original

Cette section propose une description pas à pas de la création d'un motif original avec la MC-909.

Sélection d'un motif

Nous allons créer un motif original dans la mémoire utilisateur 001.



1. Appuyez sur [PATTERN] pour passer en mode Pattern (motif).

2. Appuyez sur [F1 (List)].



MEMO

Après la mise sous tension, la MC-909 démarre en mode Pattern.

3. Appuyez sur [F2 (User)].

4. Tournez [VALUE] pour sélectionner la mémoire de motif "U:001".



5. Appuyez sur [F6 (Select Pattern)].

Le motif utilisateur 001 est sélectionné.

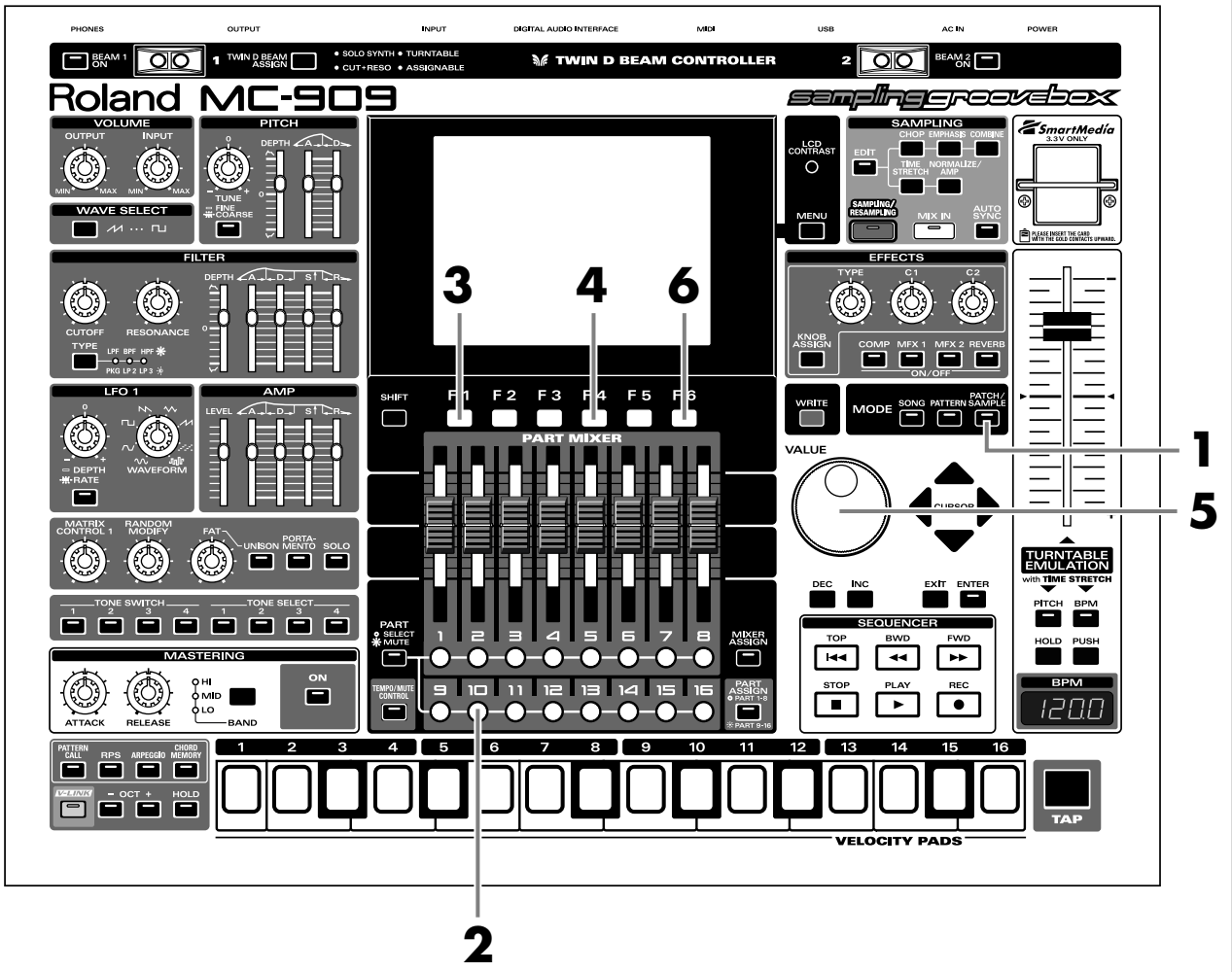


Sélection d'un son

■ Sélection d'un son interne

Voici comment sélectionner un Patch / un kit de batterie interne pour chaque partie.

Sélection d'un kit de batterie pour la partie 10



1. Appuyez sur [PATCH/SAMPLE] pour passer en mode Patch.
2. Appuyez sur le bouton de partie [10] afin de l'allumer.

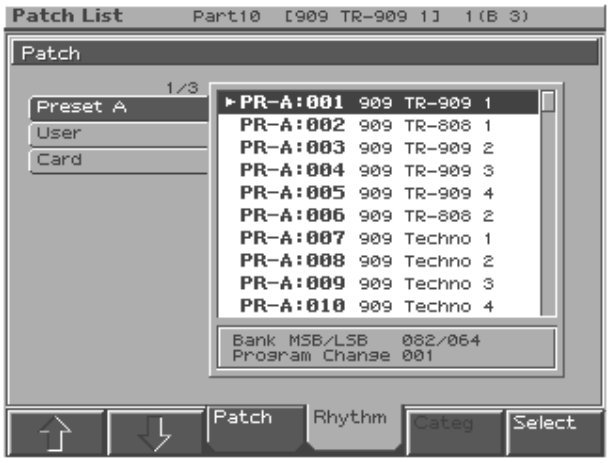
   Si le bouton [PART] (SELECT/MUTE) est allumé, actionnez-le afin de l'éteindre puis appuyez sur le bouton de partie [10] pour l'allumer.
3. Appuyez sur [F1 (List)].
4. Appuyez sur [F4 (Rhythm)] pour afficher la liste des kits de batterie (Rhythm set).

IDEE

Un kit de batterie est déjà attribué à la partie 10.

5. Tournez [VALUE] pour choisir un kit de batterie.

A titre d'exemple, optons pour "PR-A: 001 909 TR-909 1".



6. Appuyez sur [F6 (Select)].

"PR-A: 001 909 TR-909 1" est alors assigné à la partie 10.
→ "Création de la partie de batterie" (p. 14)

MEMO

Pour changer de banque, appuyez sur [F1], [F2] ou [CURSOR (gauche/droite)].

Sélection d'un son de basse pour la partie 2

Choisissons maintenant un son de basse.

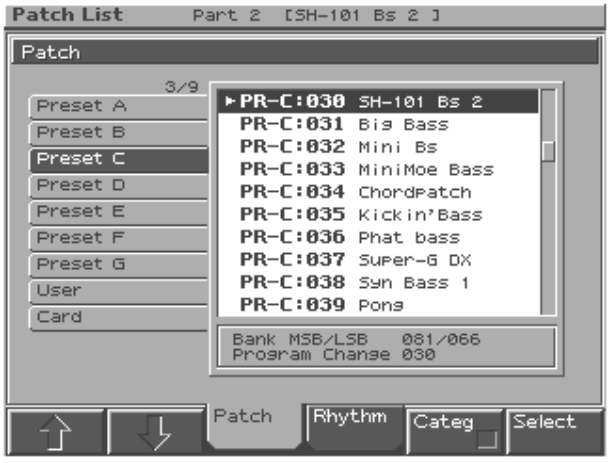
1. Appuyez sur le bouton de partie [2] afin de l'allumer.

2. Appuyez sur [F1 (List)].

3. Appuyez sur [F3 (Patch)] pour afficher la liste des Patches.

4. Tournez [VALUE] pour choisir un Patch.

En l'occurrence, optons pour "PR-C: 030 SH-101 Bs 2".



5. Appuyez sur [F6 (Select)].

"PR-C: 030 SH-101 Bs 2" est sélectionné pour la partie 2.
→ "Création de la partie de basse" (p. 19)

Procédez de même pour assigner des sons aux autres parties.

IDEE

Un son de basse est déjà attribué à la partie 2.

IDEE

Si vous appuyez sur [F5 (Categ)] pour cocher ("✔") la case d'écran, vous pouvez choisir les Patches par catégorie.

■ Sélection d'un son échantillonné

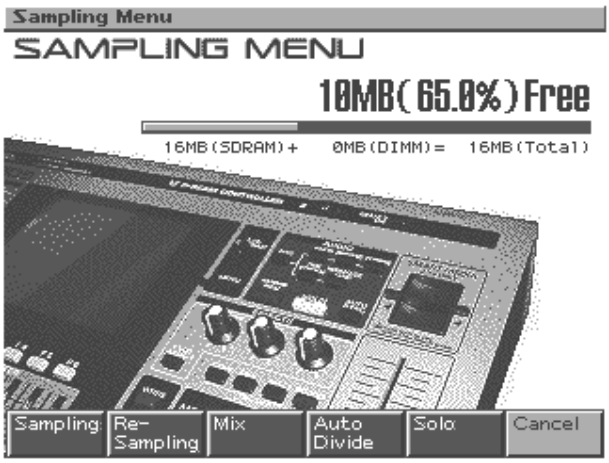
Voici comment vous pouvez échantillonner un son (une forme d'onde) à partir d'un CD ou d'une autre source audio externe et utiliser cet échantillon pour créer un Patch ou un kit de batterie.
A titre d'exemple, nous allons utiliser un lecteur CD branché aux prises INPUT L/R et échantillonner une phrase à partir du CD de données d'échantillons fourni.
Branchez votre lecteur CD au MC-909 avant de continuer.

Sélection d'une phrase échantillonnée du CD pour la partie 16

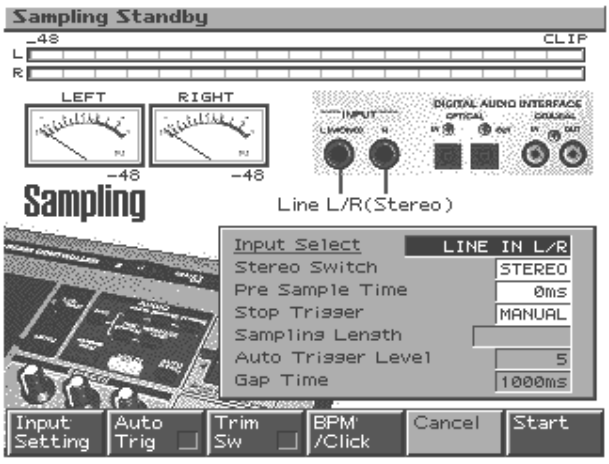
Echantillonnons une phrase d'environ quatre secondes tirée du début de la plage 24 du CD d'échantillons "SAMPLE SHOW" fourni.

Echantillonnage à partir d'un CD

1. Appuyez sur le bouton de partie [16] afin de l'allumer.
2. Appuyez sur [SAMPLING/RESAMPLING] pour afficher l'écran Sampling Menu.



3. Appuyez sur [F1 (Sampling)] pour afficher l'écran Sampling Standby.
4. Utilisez la touche [CURSOR (haut)] pour amener le curseur sur "Input Select".
5. Tournez [VALUE] pour sélectionner "LINE L/R".



6. Appuyez sur [CURSOR (bas)] pour amener le curseur sur "Pre Sample Time".

NOTE
Pour éviter tout dysfonctionnement et pour ne pas endommager les enceintes ou les autres périphériques, diminuez le volume et coupez l'alimentation de tous les appareils avant d'effectuer les connexions.

NOTE
Lorsque vous réglez Input Select sur "MICROPHONE", le volume du dispositif branché sera extrêmement élevé. Avant de modifier la source d'entrée (le réglage Input Select), veillez à ce que l'appareil branché ne produise aucun son.

7. Tournez [VALUE] pour choisir la valeur "0 ms".

8. Sur le lecteur CD, lancez la reproduction de la plage 24 et réglez le niveau d'entrée.

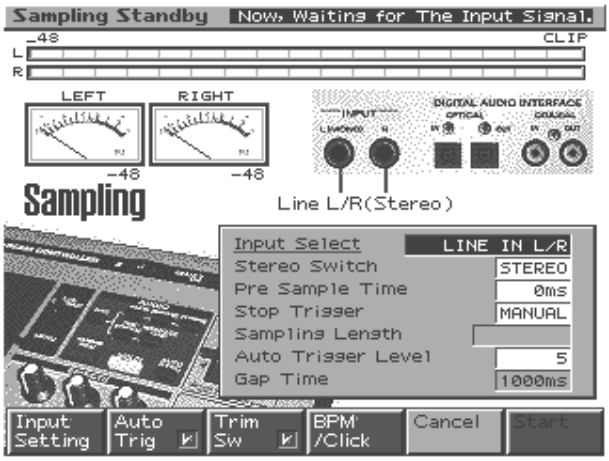
Tout en observant le VU-mètre à l'écran, réglez le volume avec la commande [INPUT] de la section VOLUME.

9. Arrêtez la reproduction du CD puis appuyez sur [F2 (Auto Trig)] pour en cocher "✔" la case.

Avec ce réglage, l'échantillonnage commence automatiquement dès l'arrivée de données audio.
Réglez Auto Trigger Level sur "5".

10. Appuyez sur [F3 (Trim Sw)] pour en cocher "✔" la case.

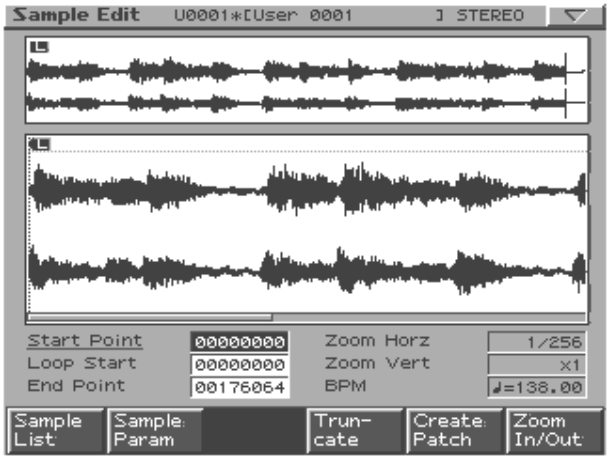
Après l'échantillonnage, les points Start (début) et End (fin) (p. 147) sont automatiquement assignés à la région contenant des données audio.



11. Lancez la reproduction du CD pour faire démarrer l'échantillonnage.

12. Lorsque vous entendez le clic, appuyez sur [F5 (Stop)] pour arrêter l'échantillonnage.

L'écran Sample Edit apparaît.



Ensuite, il faut éditer l'échantillon.

IDÉE

Sur le CD contenant les données d'échantillons, un clic est enregistré à la fin de chaque phrase.

MEMO

En appuyant sur les pads Velocity situés au premier plan de la face avant, vous pouvez écouter l'échantillon que vous éditez.

Création d'un morceau (motif) original

Spécifier la tonalité originale et la valeur BPM de l'échantillon

1. Appuyez sur [F2 (Sample Param)].



2. Appuyez sur [CURSOR (bas)] pour amener le curseur sur "Original Key".

3. Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour choisir la valeur "60 (C4)".

Avec ce réglage, l'échantillon joue à sa hauteur originale lorsque vous appuyez sur le pad Velocity [2] (C4).

4. Appuyez sur [CURSOR (bas)] pour amener le curseur sur "BPM".

5. Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour choisir la valeur "♩= 125.00".

6. Appuyez sur [F6 (Close)].

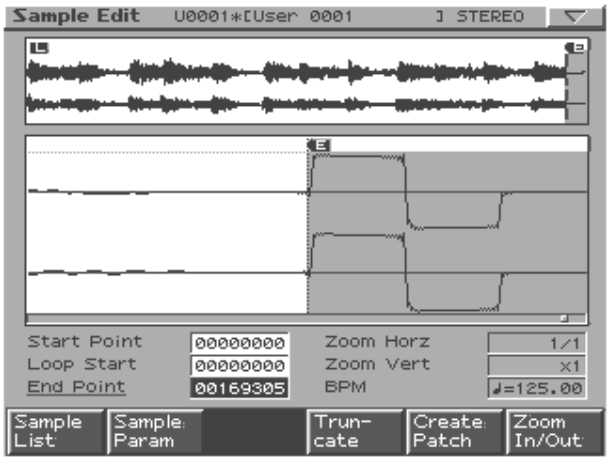
Editer l'échantillon

Vous pouvez modifier la phrase que vous venez d'échantillonner de plusieurs façons. Ici, nous allons supprimer le clic à la fin de la phrase et augmenter le volume au maximum afin de préparer l'échantillon pour l'utiliser dans un Patch.

1. Appuyez sur [CURSOR (bas)] pour amener le curseur sur le point "End".

2. Tournez [VALUE] vers la gauche pour déplacer le point de fin (indiqué par la lettre "E" (End) affichée au-dessus de la forme d'onde).

Gardez la forme d'onde à l'oeil et déplacez le point End jusqu'à ce que vous n'entendiez plus le clic à la fin de la phrase.



MEMO

La pochette du CD contenant les données d'échantillons indique la valeur BPM de chaque plage. La plage 24 a un BPM de ♩= 125.

IDEE

Si vous ne connaissez pas le BPM de l'échantillon, vous pouvez le retrouver en tapant trois fois ou plus sur le bouton TAP en suivant le rythme de l'échantillon (Mode d'emploi, p. 25).

IDEE

Vous pouvez affiner le réglage du point en appuyant sur [INC/DEC].

IDEE

Vous pouvez agrandir/rétrécir l'affichage à l'écran en appuyant sur [CURSOR (gauche/droite)].

3. Appuyez sur [F4 (Truncate)].

4. Appuyez sur [F6 (Execute)].

Un message vous demande confirmation pour l'effacement des parties indésirables de la forme d'onde.

5. Appuyez une fois de plus sur [F6 (Execute)].

Les parties indésirables de la forme d'onde sont effacées.
→ Truncate (p. 149)

Ensuite, il faut augmenter le volume au maximum.

6. Appuyez sur [NORMALIZE/AMP].



7. Appuyez sur [F6 (Execute)].

Un message vous demande confirmation pour la maximisation du volume.

8. Appuyez une fois de plus sur [F6 (Execute)].

Le niveau de tout l'échantillon sera accentué autant que possible sans excéder le volume maximum.
→ Normalize (p. 153)

L'échantillon est maintenant prêt.

Les échantillons de votre cru sont perdus lorsque vous mettez l'appareil hors tension. Afin de conserver l'échantillon, sauvegardez-le comme suit.

Sauvegarder un échantillon

1. A l'écran Sample Edit, appuyez sur [WRITE].

L'affichage Write Menu apparaît.
Assurez-vous que "Sample" est contrasté.



2. Appuyez sur [F6 (Sample)] ou [ENTER].

L'écran Sample Name apparaît.



3. Donnez un nom à votre échantillon.

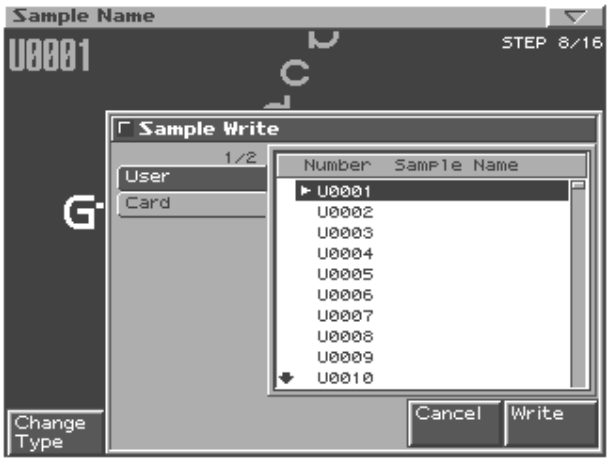
Pour cet exemple, nous allons sauvegarder l'échantillon sous le nom "Gtr & Pf".

[CURSOR (gauche/droite)]	Déplace le curseur (l'emplacement sélectionné pour l'entrée/l'édition d'un caractère).
[CURSOR haut/bas]	Alterne entre majuscules et minuscules.
[VALUE] [INC/DEC]	Sélection des caractères.
[F1 (Change Type)]	Sélectionne le type de caractère. Chaque pression permet de choisir une des trois options: lettres majuscules (A), minuscules (a) ou chiffres et symboles (0).
[F2 (Delete)]	Supprime le caractère se trouvant à la position du curseur tout en déplaçant les caractères suivants vers la gauche afin de combler l'espace.
[F3 (Insert)]	Insère un espace à l'emplacement du curseur.

* *Pour annuler l'opération durant l'entrée du nom, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

4. Lorsque vous avez terminé d'entrer le nom, appuyez sur [F6 (Write)].

Un écran vous permettant de choisir la mémoire de destination apparaît.



5. Utilisez [CURSOR (gauche/droite)] pour déterminer si l'échantillon doit être sauvegardé en mémoire utilisateur ou sur une carte de mémoire.

En l'occurrence, sélectionnez la mémoire utilisateur (User).

6. Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour choisir l'échantillon utilisateur de destination.

Pour cet exemple, optez pour "U0001".

7. Appuyez sur [F6 (Write)].

Un message vous demande confirmation avant la sauvegarde de l'échantillon.



8. Pour sauvegarder l'échantillon, appuyez sur [F6 (Execute)].

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

Nous allons ensuite créer un Patch à partir de l'échantillon que nous venons de sauvegarder.

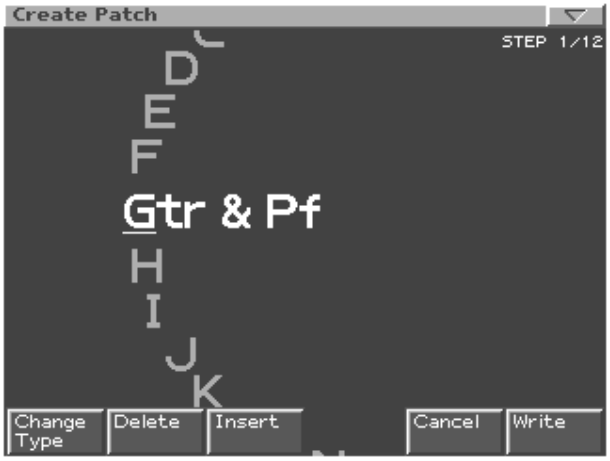
NOTE

Si l'échantillon de destination contient déjà des données, celles-ci seront effacées.

Créer un Patch à partir d'un échantillon

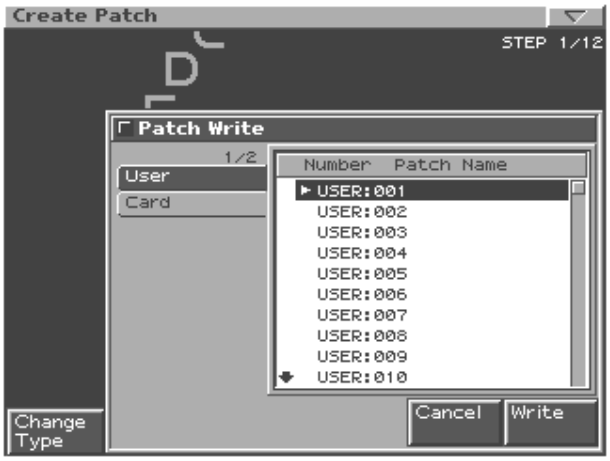
1. Appuyez sur [F5 (Create Patch)].

Un écran vous permettant d'entrer un nom pour le Patch apparaît.
Pour cet exemple, nous allons sauvegarder le Patch sous le nom "Gtr & Pf".
Pour en savoir plus sur l'entrée d'un nom, voyez p. 10.



2. Lorsque vous avez terminé d'entrer le nom, appuyez sur [F6 (Write)].

Un écran vous permettant de choisir la mémoire de destination pour le Patch apparaît.



3. Utilisez [CURSOR (gauche/droite)] pour déterminer si le Patch doit être sauvegardé en mémoire utilisateur ou sur une carte de mémoire.

En l'occurrence, sélectionnez la mémoire utilisateur (User).

4. Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour choisir le Patch utilisateur de destination.

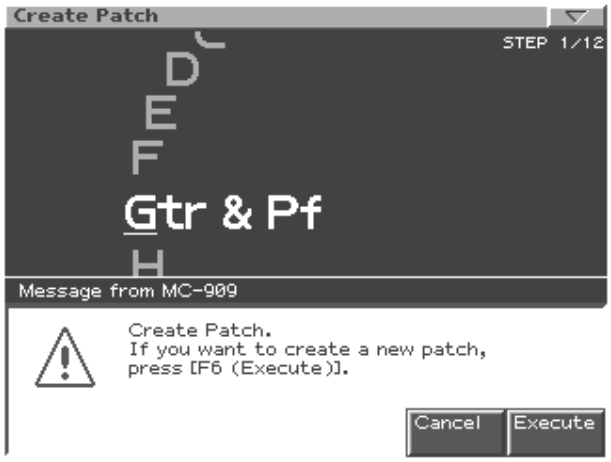
Pour cet exemple, optez pour "USER:001".

NOTE

Les données du Patch utilisateur se trouvant éventuellement dans cette mémoire sont effacées.

5. Appuyez sur [F6 (Write)].

Un message vous demande confirmation pour la sauvegarde des données.



6. Appuyez sur [F6 (Execute)].

Vous pouvez maintenant utiliser l'échantillon sous forme de Patch utilisateur "U:001".

L'écran vous demande ensuite si vous souhaitez assigner le Patch utilisateur 001 nouvellement créé à la partie sélectionnée (part 16).

7. Appuyez sur [F6 (Execute)].

Le Patch utilisateur 001 est attribué à la partie 16.
L'écran Patch Edit (p. 87) apparaît.

8. Appuyez sur [EXIT].

Vous retrouvez le premier écran du mode Patch.

→ "Synchronisation de la phrase échantillonnée" (p. 26)

Sélection d'un kit de batterie créé en divisant un échantillon pour la partie 10

Vous pouvez utiliser la fonction Auto Chop pour diviser un motif de rythme échantillonné et obtenir plusieurs échantillons coupés sur chaque temps puis utiliser ces échantillons comme instruments (sons rythmiques) d'une batterie.

→ Auto Chop (p. 150)
→ Create Rhythm (p. 151)

■ Chargement des données d'un ordinateur

Vous pouvez charger des fichiers de format WAV ou AIFF de votre ordinateur dans la MC-909 sous forme d'échantillons et les utiliser dans un Patch ou un kit de batterie. → "Import WAV/AIFF" (p. 164)

■ Edition du son

Vous pouvez éditer divers aspects du son tels que la brillance, l'épaisseur, le volume, l'enveloppe et le panoramique.

- Editer le son d'un Patch
  → Edition de Patch (p. 88)
- Editer le son d'un kit de batterie
  → Edition de sons de percussion (p. 102)

Enregistrement avec le séquenceur

■ Création de la partie de batterie

Voici comment créer une phrase simple pour la batterie. Pour cet exemple, nous allons utiliser la méthode d'enregistrement TR-REC. La méthode TR-REC permet de créer une phrase en appuyant simplement sur des boutons.

1. Appuyez sur [REC].



2. Appuyez sur [F2 (TR-Rec)].

L'écran TR-REC Standby apparaît.
Il vous permet de spécifier l'armure de temps (le type de mesure) et la longueur du motif.



3. Appuyez sur [CURSOR (bas)] pour amener le curseur sur "Rec Measure Length".

4. Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour choisir "1".

Conservez les valeurs par défaut des paramètres avec Rec Beat (armure de temps du motif) sur "4/4" et Rec Velocity sur "REAL".

5. Appuyez sur [F6 (BPM/Click)].

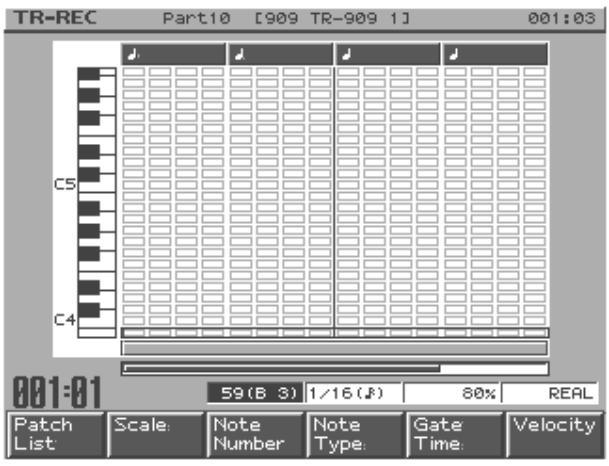
La fenêtre BPM apparaît.

6. Tournez [VALUE] pour régler BPM sur ♩= 140.0.

7. Appuyez sur [F6 (Close)] pour refermer la fenêtre BPM.

8. Appuyez sur [PLAY] pour lancer l'enregistrement.

Vous pouvez maintenant enregistrer la partie 10.



MEMO

Rec Velocity détermine le volume des notes que vous allez entrer.
Le réglage "REAL" vous permet de faire varier la dynamique des notes par la force exercée sur les pads.

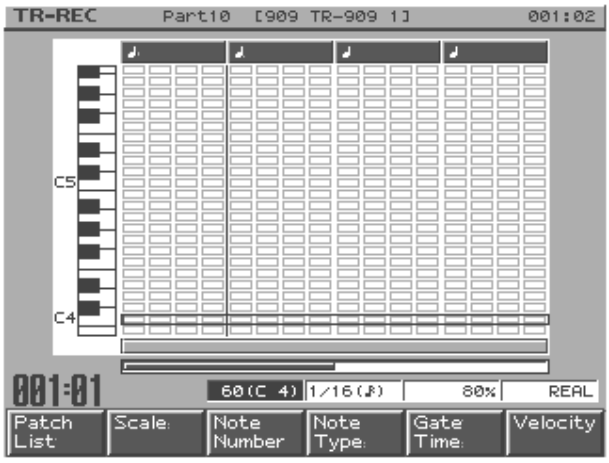
Entrer la grosse caisse

1. Appuyez sur [F3 (Note Number)].

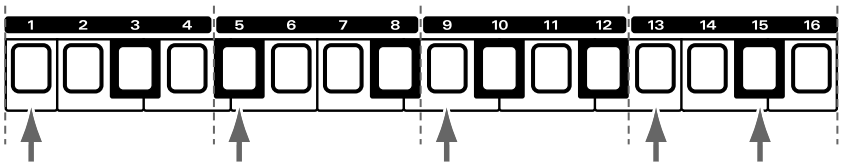
Vous pouvez maintenant sélectionner le numéro de note du son que vous souhaitez utiliser.

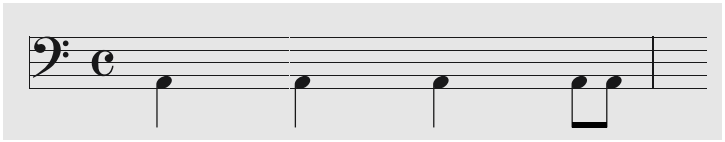
2. Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour choisir "60 (C4)".

Vous pouvez maintenant entrer la grosse caisse.

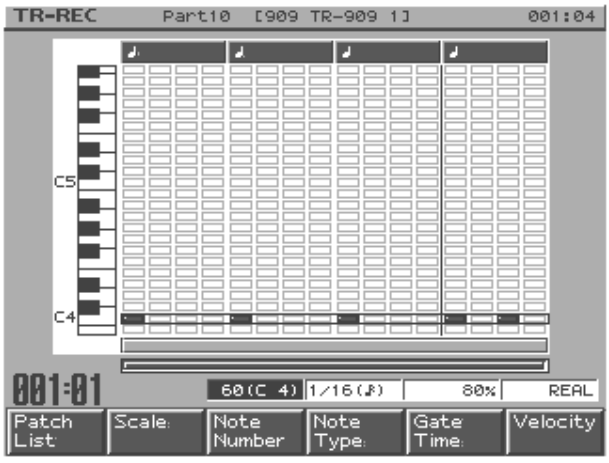


3. Actionnez les pads Velocity de sorte à allumer les pads indiqués par les flèches dans l'illustration.





L'écran suivant apparaît.
Vous devriez entendre la grosse caisse que vous entrez.



Nous allons ensuite entrer le charleston. La procédure est identique à celle décrite dans les étapes **1**–**3**.

IDEE

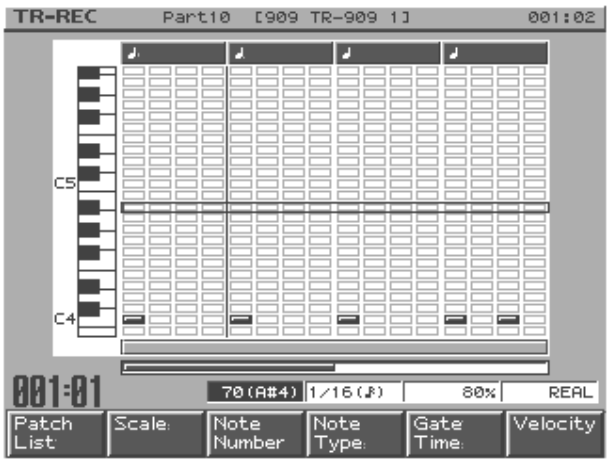
Vous pouvez aussi sélectionner le numéro de note avec [CURSOR (haut/bas)].

MEMO

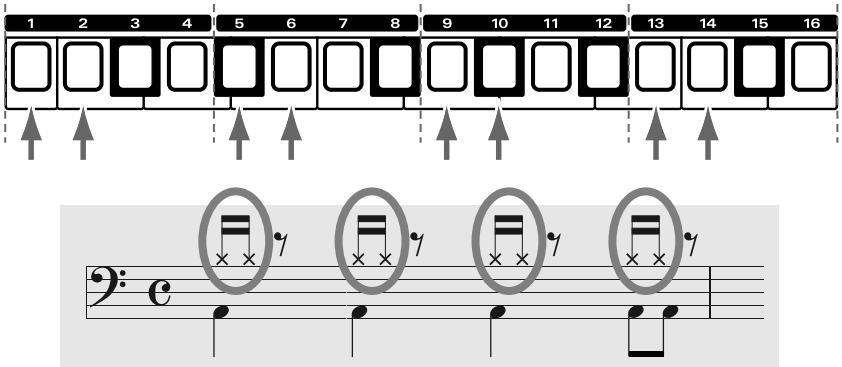
Pour modifier la dynamique du son, variez la force avec laquelle vous frappez sur le pad.

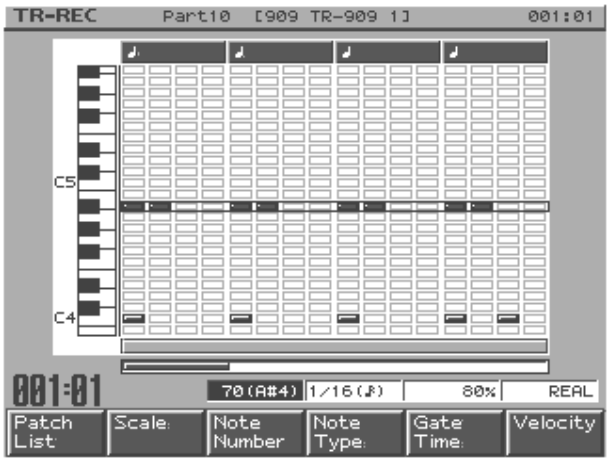
Entrer le charleston

4. Appuyez sur [F3 (Note Number)] et utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour sélectionner "70 (A#4)" (numéro de note pour le charleston fermé).



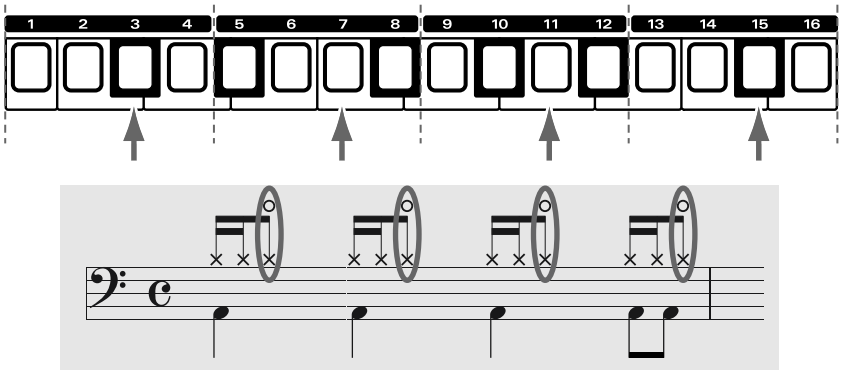
5. Actionnez les pads Velocity de sorte à allumer les pads indiqués par les flèches dans l'illustration.

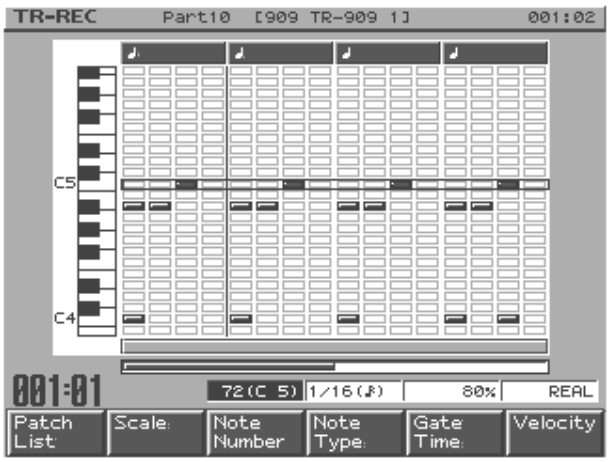




6. Comme vous l'avez fait à l'étape **4**, sélectionnez "72 (C5)" (numéro de note pour le charleston ouvert).

7. Actionnez les pads Velocity de sorte à allumer les pads indiqués par les flèches dans l'illustration.





8. Appuyez sur [STOP] pour arrêter l'enregistrement.

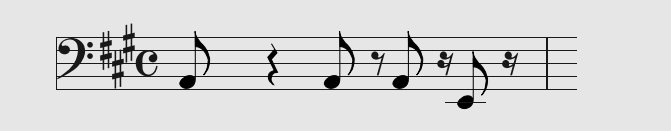
Cette opération clôture l'enregistrement d'un motif rythmique d'une mesure.

Enregistrez la partie de batterie en poursuivant de la sorte.

■ Création de la partie de basse

Passons maintenant à la phrase de la partie de basse.
Nous allons utiliser une méthode d'enregistrement appelée "enregistrement pas à pas", permettant d'entrer les notes une par une.

Entrons la phrase de basse illustrée ci-dessous.



Nous allons transposer la plage des pads Velocity pour l'adapter à la basse.

1. Appuyez trois fois sur [OCT -].

Le pad [2] est maintenant "C1" (Do1) et le pad [11] "A1" (La1).

2. Appuyez sur [REC].

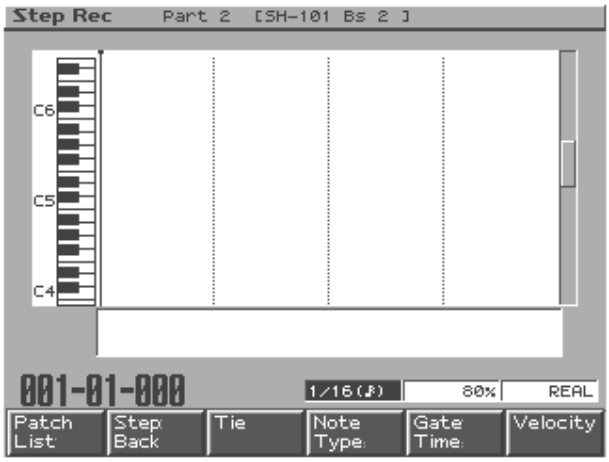
3. Appuyez sur [F3 (Step)].

L'écran d'attente d'enregistrement pas à pas, Step Rec Standby, apparaît.



4. Appuyez sur [PLAY] pour lancer l'enregistrement.

Vous pouvez maintenant enregistrer la partie 2.

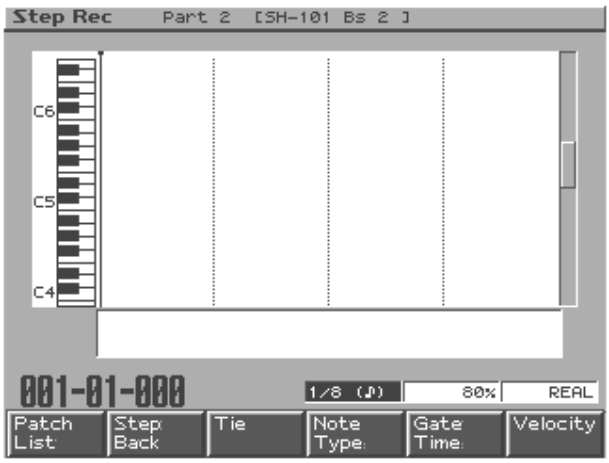


MEMO

Bien que la première note de la partition soit un "A2" (La2), la basse électrique et la contrebasse sont une octave plus grave; entrez donc un "A1" (La1).

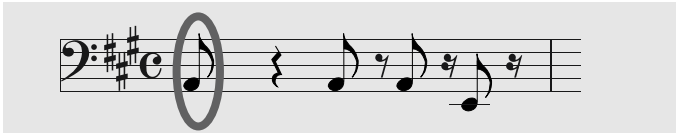
5. Appuyez sur [F4 (Note Type)].

6. Tournez [VALUE] pour sélectionner "1/8 (♪)".

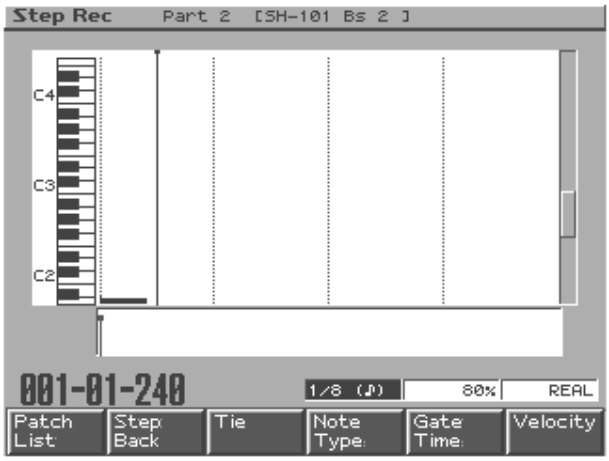


7. Appuyez sur le pad Velocity [11].

Une croche (=1/8 de ronde) est entrée avec A1.

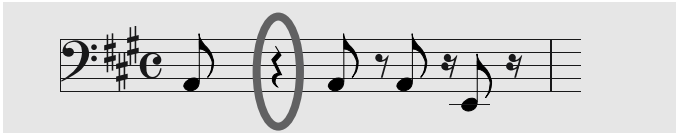


L'écran suivant apparaît.

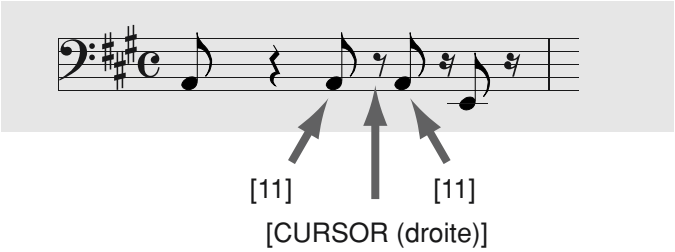


8. Appuyez deux fois sur [CURSOR (droite)].

La position d'entrée de note avance d'une valeur de deux croches.
C'est comme si vous aviez entré deux demi-soupirs (ou un soupir).



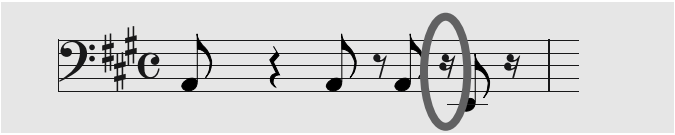
9. Appuyez ensuite successivement sur le pad [11], [CURSOR (droite)] et le pad [11] pour entrer deux notes supplémentaires.



10. Tournez [VALUE] pour sélectionner "1/16 (♪)" comme type de note (Note Type).

11. Appuyez sur [CURSOR (droite)].

La position d'entrée de note avance d'une valeur d'une double croche.
Cela signifie que vous venez d'entrer un quart de soupir (silence équivalant à une double croche).

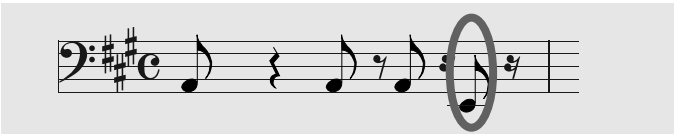


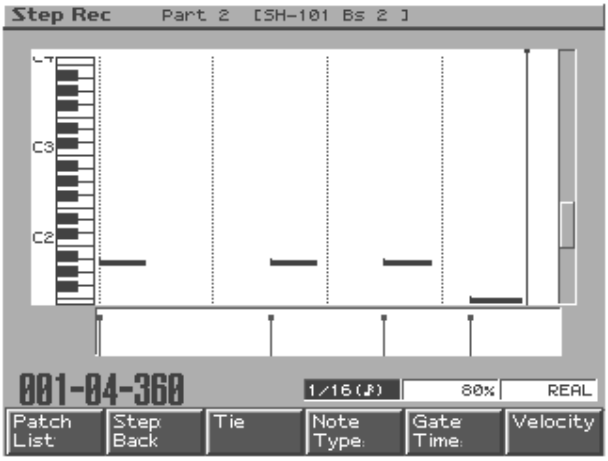
12. Appuyez sur le pad Velocity [6].

Une double croche est entrée pour E1 (Mi1).

13. Appuyez sur [F3 (Tie)].

La longueur de la double croche que vous entrez à l'étape **12** est allongée de la valeur d'une double croche. C'est comme si vous aviez entré une croche.





14. Appuyez sur [STOP] pour arrêter l'enregistrement.

Vous venez d'entrer un motif de basse d'une mesure.

IDEE

Si vous devez entrer une seule note plus longue parmi une série de notes brève, le recours à la liaison (Tie) est plus rapide que de changer le type de note (Note Type).

■ Enregistrement d'arpèges

Nous allons utiliser l'arpégiateur et la mémoire d'accord afin d'enregistrer des arpèges en temps réel pour la partie 3.
L'enregistrement en temps réel consiste à enregistrer votre exécution comme vous la jouez.

Sélection d'un son pour la partie 3

En l'occurrence, optons pour "PR-A: 003 JP OctAttack".
La procédure est identique à celle décrite dans la section "Sélection d'un kit de batterie pour la partie 10" (p. 4).

Sélection du type d'arpège

Pour déterminer le type d'arpège, il faut sélectionner un style d'arpège et la forme d'accord définissant la structure de l'accord.
Pour cet exemple, nous choisirons le style d'arpège "Preset071" et la forme d'accord "P038: G Maj add9".

1. Maintenez [ARPEGGIO] enfoncé et tournez [VALUE] pour sélectionner "Preset071".
2. Maintenez [ARPEGGIO] enfoncé et appuyez sur [F6 (Arp Setting)].

   L'écran affichant les paramètres de l'arpégiateur apparaît.
   Effectuez les réglages illustrés ci-dessous.



3. Appuyez sur [F5 (Close)].
4. Maintenez [CHORD MEMORY] enfoncé et tournez [VALUE] pour sélectionner "P038: G Maj add9".

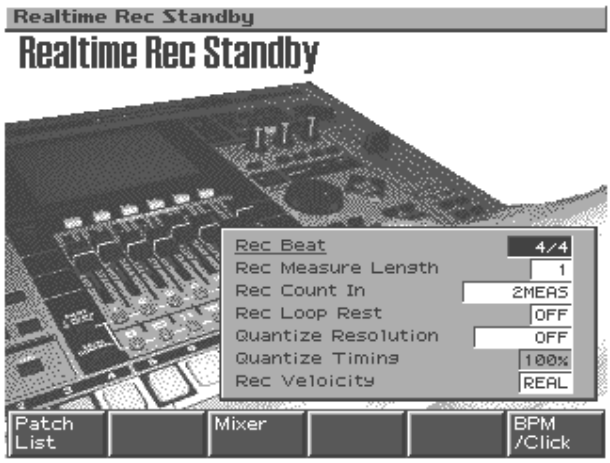
   Ces paramètres déterminent la façon dont l'arpège sonne.
   Lorsque vous actionnez les pads Velocity, vous entendez un arpège.

- Arpégiateur → p. 62
- Chord Memory → p. 64

Enregistrement

1. Appuyez sur [PATTERN] pour passer en mode Pattern (motif).
2. Appuyez sur [REC].
3. Appuyez sur [F1 (Realtime)].

   L'écran d'attente d'enregistrement en temps réel, Realtime Rec Standby, apparaît. Pour en savoir davantage sur les paramètres, voyez p. 69.



4. Appuyez sur [PLAY] pour lancer l'enregistrement.

   Le motif est reproduit de façon répétitive.

5. Appuyez sur le pad [4] au début du motif et maintenez-le enfoncé jusqu'à la fin du motif.

   L'arpège se poursuit tant que vous maintenez le pad enfoncé et il est enregistré.

6. Appuyez sur [STOP] pour arrêter l'enregistrement.

Note utilisée avec Chord Memory

Lorsque vous appuyez sur le pad [2], la mémoire d'accord, Chord Memory, produit l'accord correspondant à la note programmée (pour la présélection 038, il s'agit de "G Maj add9" ou "Sol Maj avec 9è ajoutée").
Nous allons appuyer sur le pad [4] pour produire un accord (arpège) "A Maj add9" (La Maj avec 9è ajoutée) afin de rester dans la tonalité de la partie de basse.

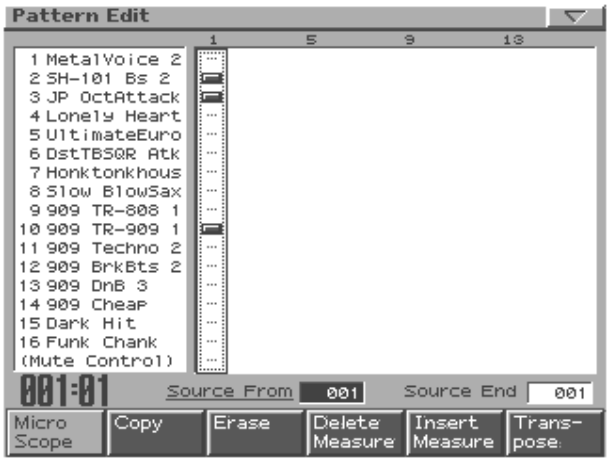
Nous allons ensuite créer un motif de quatre mesure reposant sur ce motif d'une mesure.

■ Transformer un motif d'une mesure en motif de quatre mesures

Pour fabriquer un motif de quatre mesures, il suffit de copier le motif d'une mesure que vous venez d'enregistrer.
Assurez-vous que le motif "U:001" est sélectionné en mode Pattern.

1. Appuyez sur [F2 (Edit)].

L'écran Pattern Edit apparaît.



2. Veillez à ce que les paramètres "Source From" et "Source End" soient tous deux réglés sur "001".

Si ce n'est pas le cas, appuyez sur [CURSOR (gauche/droite] pour déplacer le curseur et tournez [VALUE] pour sélectionner "001".

3. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [PART ASSIGN].

Tous les boutons de partie s'éteignent.

4. Appuyez sur les boutons des parties [2], [3] et [10] afin de les allumer.

La copie est effectuée uniquement pour les parties 2, 3 et 10.

5. Appuyez sur [F2 (Copy)].

La sous-fenêtre Copy apparaît.
Vous pouvez y spécifier la destination de la copie.

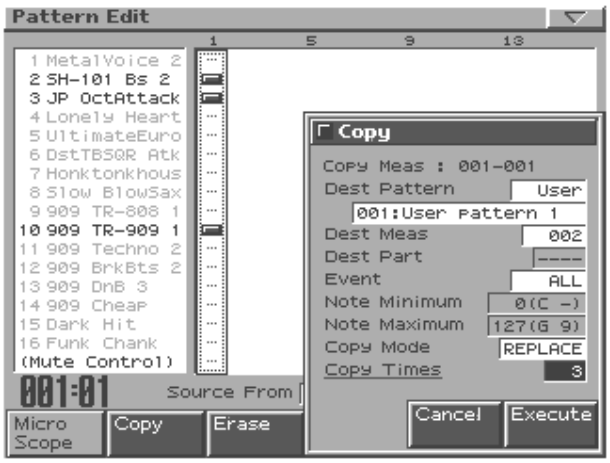
6. Appuyez plusieurs fois sur [CURSOR (bas)] pour amener le curseur sur "Dest Meas" (mesure de destination).

7. Tournez [VALUE] pour sélectionner "002".

8. Appuyez plusieurs fois sur [CURSOR (bas)] pour amener le curseur sur "Copy Times" (nombre de copies).

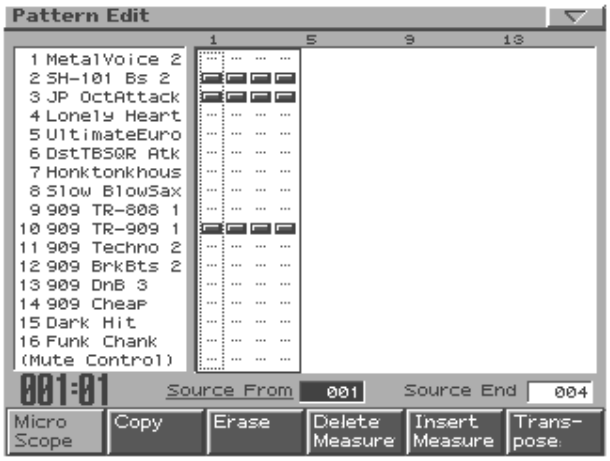
9. Tournez [VALUE] pour sélectionner "3".

Le motif sera copié trois fois.



10. Appuyez sur [F6 (Execute)] pour effectuer la copie.

Le contenu de la première mesure est copié dans les mesures **2**–**4**.



11. Appuyez sur [EXIT] pour clôturer l'édition.

Le motif de quatre mesures est prêt.

■ Synchronisation de la phrase échantillonnée

Voici comment synchroniser la phrase échantillonnée dans la section "Sélection d'une phrase échantillonnée du CD pour la partie 16" (p. 6) avec le motif du séquenceur.

1. Appuyez sur le bouton de partie [16] afin de l'allumer.
2. Appuyez sur [AUTO SYNC] afin d'allumer son témoin.

   L'échantillon utilisé par le Patch de la partie 16 se synchronise sur le tempo du motif.
3. Appuyez sur [REC].
4. Appuyez sur [F1 (Realtime)].

   L'écran d'attente d'enregistrement en temps réel, Realtime Rec Standby, apparaît. Pour en savoir davantage sur les paramètres, voyez p. 69 du Mode d'emploi.
5. Appuyez sur [PLAY] pour lancer l'enregistrement.

   Le motif est reproduit de façon répétée.
6. Appuyez sur [OCT -] afin d'allumer son témoin.

   La tessiture des pads est transposée d'une octave vers le bas.
7. Au début du motif et au début de la troisième mesure, appuyez sur le pad [10] et maintenez-le chaque fois enfoncé durant deux mesures.

   Tant que vous maintenez le pad enfoncé, la phrase est reproduite et est enregistrée.
8. Appuyez sur [STOP] pour arrêter l'enregistrement.

   Si vous changez le tempo du motif, le tempo de l'échantillon change de la même manière.

MEMO

Appuyez sur le pad [10] afin de respecter la tonalité de la basse.

■ Copie d'une partie tirée d'un motif

Vous pouvez aussi copier une partie d'un motif présélectionné ou d'un autre motif utilisateur.
Pour savoir comment procéder, voyez p. 76 du Mode d'emploi.

Edition d'un motif

Il y a différentes façons d'éditer un motif. Vous pouvez, par exemple, corriger le timing de l'enregistrement au sein d'un motif ou en changer le nombre de mesures.

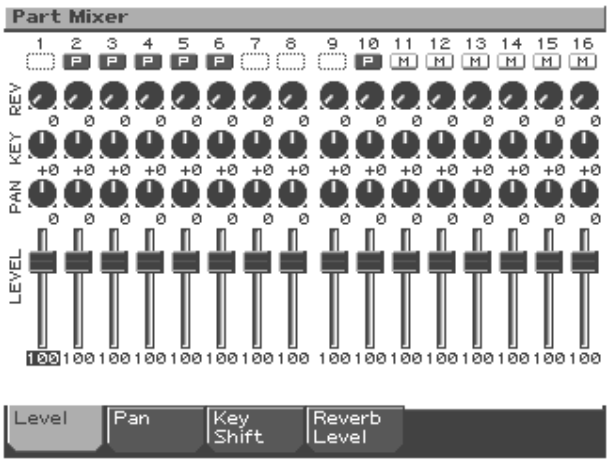
- Edition mesure par mesure
  → Edition de motif (p. 75)
- Edition d'événements individuels de l'exécution
  → Microscope (p. 79)

Réglage de la balance des différentes parties

Utilisez la section Mixer (les huit curseurs centraux) pour régler le volume et le panoramique de chaque partie.

1. Appuyez sur [F3 (Mixer)] ou [MIXER ASSIGN].

L'écran Mixer apparaît.



2. Appuyez sur [PART ASSIGN] afin de sélectionner la partie à éditer.

Lorsque le témoin [PART ASSIGN] est éteint, vous pouvez régler les parties 1–8. Lorsqu'il est allumé, vous pouvez régler les parties 9–16.

3. Réglez le volume, le panoramique et d'autres paramètres pour chaque partie.

- Appuyez sur [F1 (Level)] et réglez le volume.
- Appuyez sur [F2 (Pan)] et réglez la position stéréo (panoramique droite/gauche).
- Appuyez sur [F3 (Key Shift)] et réglez la transposition.
- Appuyez sur [F4 (Reverb Level)] et réglez l'intensité de la réverbération.

* *Vous pouvez également vous servir des boutons [CURSOR] pour choisir la partie et le paramètre puis utiliser [VALUE] ou [INC/DEC] pour en déterminer la valeur.*

4. Appuyez sur [EXIT] ou [MIXER ASSIGN] pour revenir à l'écran précédent.

Utilisation d'effets

Si nécessaire, vous pouvez utiliser des effets tels que de la compression, de la réverbération ou des multi-effets.
Voyez p. 120.

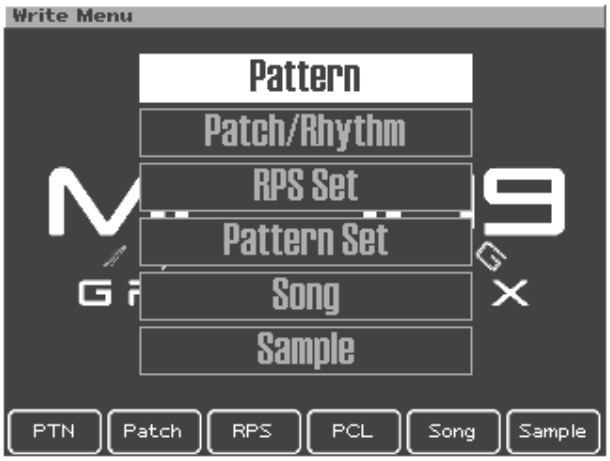
Sauvegarde du motif créé

Les échantillons de votre cru sont perdus lorsque vous resélectionnez le motif ou mettez l'appareil hors tension. Voici comment sauvegarder vos données si vous souhaitez les conserver.

1. Appuyez sur [PATTERN] pour passer en mode Pattern (motif).

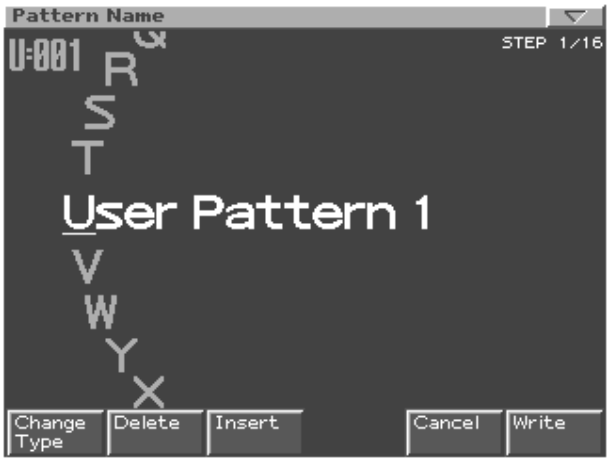
2. Appuyez sur [WRITE].

L'écran Write Menu apparaît.
Assurez-vous que "Pattern" est contrasté.



3. Appuyez sur [F1 (PTN)] ou [ENTER].

L'écran d'entrée du nom de motif, Pattern Name, apparaît.



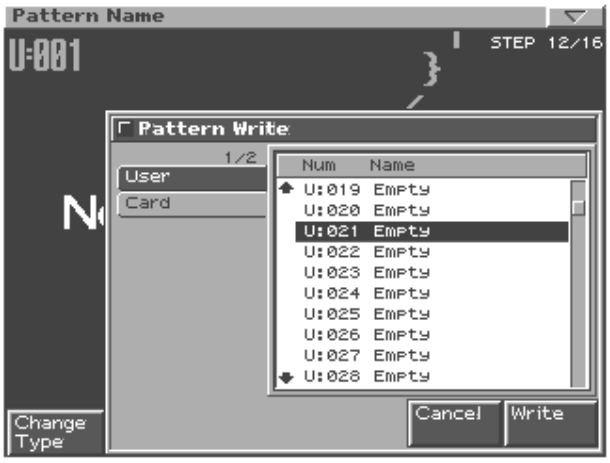
4. Donnez un nom au motif créé.

[CURSOR (gauche/droite)]	Déplace le curseur (l'emplacement sélectionné pour l'entrée/l'édition d'un caractère).
[CURSOR haut/bas]	Alterne entre majuscules et minuscules.
[VALUE] [INC/DEC]	Sélection des caractères.
[F1 (Change Type)]	Sélectionne le type de caractère. Chaque pression permet de choisir une des trois options: lettres majuscules (A), minuscules (a) ou chiffres et symboles (0).
[F2 (Delete)]	Supprime le caractère se trouvant à la position du curseur tout en déplaçant les caractères suivants vers la gauche afin de combler l'espace.
[F3 (Insert)]	Insère un espace à l'emplacement du curseur.

* *Pour annuler l'opération durant l'entrée du nom, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

5. Lorsque vous avez fini d'entrer le nom, appuyez sur [F6 (Write)].

Un écran vous permettant de choisir la mémoire de destination du motif apparaît.



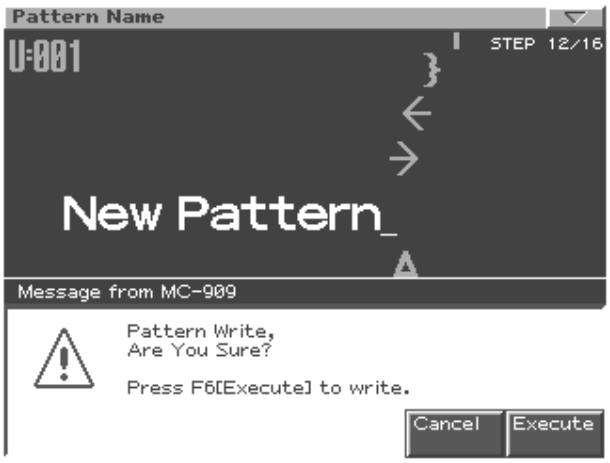
6. Utilisez [CURSOR (gauche/droite)] pour déterminer si le motif doit être sauvegardé en mémoire utilisateur ou sur une carte de mémoire.

En l'occurrence, sélectionnez la mémoire utilisateur (User).

7. Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour choisir le motif utilisateur de destination.

8. Appuyez sur [F6 (Write)].

Un message vous demande confirmation avant la sauvegarde des données.



9. Pour sauvegarder les données, appuyez sur [F6 (Execute)].

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

NOTE

Si le motif de destination contient déjà des données, celles-ci seront effacées.

Mastérisation

La MC-909 dispose d'un compresseur (effet de mastérisation) qui divise le son en bandes de hautes, moyennes et basses fréquences, et uniformise le niveau de chaque bande.
Lorsque vous effectuez le mixage final sur MD ou DAT, ou si vous utilisez un CD-R pour créer votre CD audio original, cette fonction vous permet d'enregistrer la copie mère à un niveau optimisé.

Activer/couper l'effet de mastérisation

1. Dans la section MASTERING, appuyez sur [ON].

Chaque pression sur ce bouton active (témoin allumé) ou coupe (témoin coupé) l'effet de mastérisation.

Sélection d'un réglage préprogrammé

L'effet de mastérisation est doté de trois réglages adaptés à différents styles.

1. Appuyez sur [F5 (Mastering)].

L'écran de réglage de l'effet de mastérisation apparaît.



2. Appuyez à tour de rôle sur [F1 (Techno)] jusqu'à [F3 (Break Beats)].

Vous sélectionnez ainsi des réglages correspondant au style sélectionné.
Ecoutez ces différents réglages.

- Effet de mastérisation → p. 140

Pour la mastérisation, vous pouvez utiliser un enregistreur branché à la MC-909 ou convertir les données en fichier WAV/AIFF et l'envoyer via USB à l'ordinateur puis le graver sur CD-R.

Vous pouvez modifier la reproduction du motif créé avec la fonction Mute On/Off ou en effectuant des changements en temps réel durant la mastérisation. Vous pouvez aussi créer un morceau à mastériser.

Enregistrement sur MD

Enregistrement analogique

Branchez votre enregistreur MD à la sortie MIX OUTPUT et effectuez le mixage final.

Enregistrement numérique

Branchez votre enregistreur MD à la sortie numérique (Digital Out) et effectuez le mixage final.

Production d'un CD sur ordinateur

Le morceau original que vous avez créé peut être rééchantillonné afin de créer un fichier audio stéréo (WAV/AIFF). Ce fichier peut ensuite être transféré sur votre ordinateur via USB ou en faisant appel à un lecteur de carte puis être gravé sur disque CD-R afin de produire un CD audio.

- Rééchantillonnage → p. 144
- Gestion de fichiers→ p. 166
- USB → p. 167

Profil des créateurs de motifs

Nick Tidy

Nick est un compositeur de musique électronique indépendant. Plus spécifiquement, il est compositeur de musique Dance / producteur / remixeur. Il travaille à la commission: ses clients lui demandent de composer de la musique électronique d'un style ou un genre particulier.

Hans-Joerg Scheffler

Né et élevé dans la vallée de la Ruhr, un des plus grands bassins industriels d'Europe, Hans a vite montré un penchant naturel pour le bruit et le rythme. Il dirige aujourd'hui sa propre firme, Digital Audio Design, et crée des Patches et des motifs pour les synthétiseurs et Grooveboxes Roland.
http://www.digitalaudiodesign.net/

Heigo Tani (wall5/Co-Fusion)

Collabore avec le célèbre DJ japonais techno "DJ WADA" au sein de la cellule techno "Co-Fusion". A sorti des albums chez Sublime Records.

Q'HEY

Dirige le label "MOON AGE RECORDINGS" et les parties "REBOOT" de l'Aoyama Maniac Love. A commencé ses activités de DJ en 1989 et est depuis un des maîtres de la scène techno de Tokyo. A la pointe tant au Japon qu'ailleurs en Asie et en Europe. Indispensable en tant que DJ pour les grandes fêtes et festivals, le nombre de ses fans croît tous les jours. A créé les présélections et motifs de la MC-505. Il est également actif en tant que critique et rédacteur pour des magazines de musique et d'instruments.

NEURON (Kouichi Ohkama)

A débuté en '92 au sein d'un groupe appelé "Electric Bodybeat/Industrial" avant de se produire en '97 avec "Public House Record" sous le label anglais NU-NRG. Artiste NU-NRG/Hard Trance au Japon et ailleurs, produit des enregistrements et joue en live. Actuellement à la recherche de sons uniques à tendance nettement psychédélique.

Masa

Créateur japonais de musique trance psychédélique comptant de nombreux albums à son actif sous divers labels depuis le début des années '90.
A collaboré avec des artistes trance japonais et autres tels que Mike Maguire et Xavier Morel, et a exercé une influence considérable sur la scène underground japonaise. Depuis '98, il a élargit sa palette d'activités en joignant le groupe trance psychédélique Kinocosmo puis lance le label HYPNODISK en '02. Ses activités actuelles et futures restent un pôle d'attraction.

B.U.S/aka/BeatPerLove

Influencé par NY GARAGE, UK Balearic de '92 environ et trance. A produit l'album solo de DJ YO*C ainsi que d'innombrables remixes et originaux pour des DJ japonais tels que DJ Shinkawa et DJ19. Un autre de ses atouts sont les morceaux vocaux de style garage qu'il fournit aux artistes. A récemment formé un groupe BeatPerLove et poursuit ses activités underground.

Shinichiro Murayama

Un créateur/producteur de taille sur la scène japonaise.
Doué pour la musique dance, particulièrement le R&B au groove prononcé. A produit de nombreux hits avec différents grands artistes japonais.
Réalise non seulement la composition, l'arrangement et la programmation mais aussi la finalisation technique.

Kazuhiko Maeda

Compositeur/Arrangeur/Producteur
Production de CD et de morceaux depuis le début des années '90 et un album solo. Dirige une firme de production de musique appelée Kent dans son propre studio et a produit des morceaux de démonstration et des motifs pour les modules et les groove boxes de Roland. Distingué pour sa large musicalité et le monde sonore qu'il crée systématiquement à partir d'harmonies et de grooves.

Cappadocia Productions

Fanatique de sons électroniques résidant au Japon. Egalement actif en production artistique sous le nom de GIGAHERTZ. A collaboré au développement de modèles Roland dans la série des instruments groove.

Naoki Matsuura

A commencé la basse au collège. A étudié au Berklee College of Music. Durant ses études, a joint "Tiger's Baku", dirigé par Tiger Okoshi. Il a également joué avec d'innombrables musiciens tels que Tommy Campbell, Paquito de Rivera et Toninho Horta (ainsi qu'avec des célébrités japonaises telles que Masahiko Oosaka, Masaaki Imaizumi, Carlos Kanno et Yoshihiko Yoshitori).
Après son retour au Japon, il a travaillé pour un fabricant d'instruments de musique avant de créer sa propre firme de production musicale, Presto (Ltd.). Compose et produit divers types de musique à visée commerciale. Combine actuellement ses activités de créateur et de bassiste.

Kunihiro Ueno

- Grand prix au GROOVE COMPETITION JAPAN 2000
- Deuxième au GROOVE COMPETITION JAPAN 2001

Compositeur adorant la musique électronique, la musique du monde et la musique traditionnelle japonaise. Se produit en concert et comme DJ dans le grand Tokyo.
Se consacre à la techno au début des années '90, au drum'n'bass au milieu des années '90 et poursuit actuellement ses activités musicale à la recherche de points communs entre la musique du monde et l'ancienne musique japonaise.
Offre une palette de réalisations très diverses allant des jingles pour la radio et des jeux aux bandes sons animées.

grogman (Junichi Oguro)

- Deuxième au GROOVE COMPETITION JAPAN 2000
- Grand prix au GROOVE COMPETITION JAPAN 2001
- Artiste techno/Remixeur/Producteur

Dirige le label techno basé à Sapporo, "aerostitch", au concept Total Techno. Ouvert à des styles musicaux très divers, il réalise des morceaux pour clubs et se produit en live tant au Japon qu'outremer.
http://www.aerostitch.net

Daishiro Minami

- Finaliste de la GROOVE COMPETITION JAPAN 2000

Avec la MC-505 comme machine principale, il produit des morceaux principalement pour les styles techno/minimal. Il participe également à des événements techno avec du matériel groove. Affirme qu'il n'oubliera jamais la chance qu'il a eue de participer à la compétition groove. Souhaite communiquer son enthousiasme pour la techno et les possibilités du matériel groove aux enfant au travers de ces activités.
http://www.geocities.co.jp/MusicHall/4058/

Takatoshi Nishibu

- Finaliste de la GROOVE COMPETITION JAPAN 2000

Ses premiers essais de production musicale consistaient à enregistrer pas à pas et mécaniquement sur un système de MAO jusqu'au moment où il a découvert la MC-505 et, avec lui, le plaisir de manipuler les sons et les phrases intuitivement, en temps réel. Souhaite continuer à produire des compositions électroniques sonnant bien, sans se laisser enfermer dans des genres préconçus. A récemment produit de la musique de fond pour vidéos de démonstration.
http://sound.jp/tnsb/

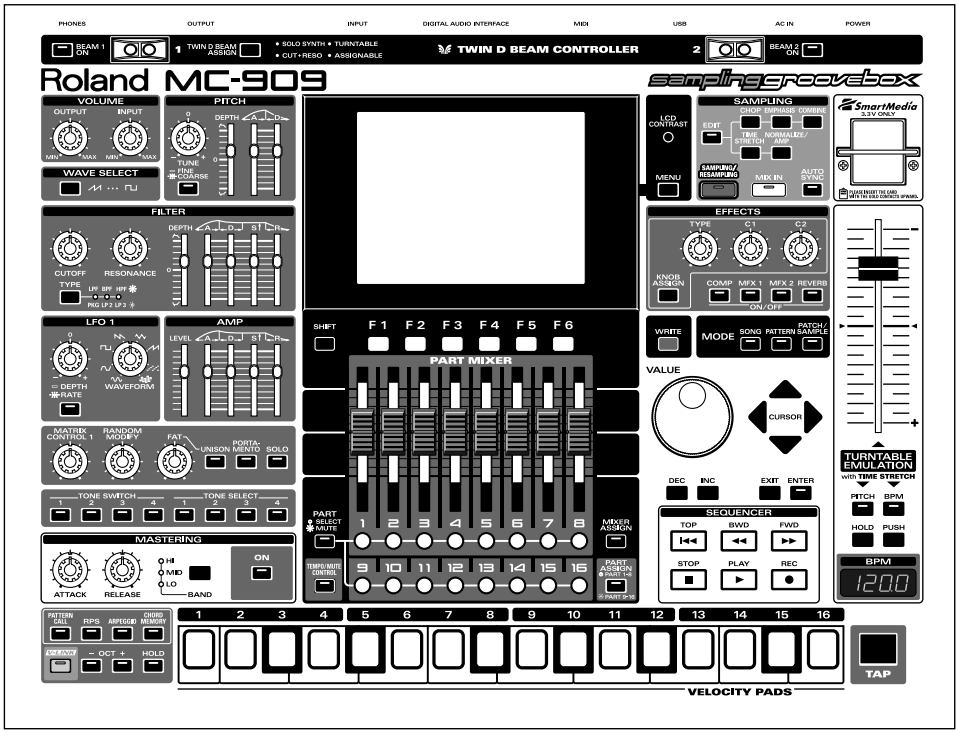
Roland

sampling groovebox MC-909

Mode d’emploi

Félicitations et merci d’avoir opté pour la Sampling Groovebox MC-909 de Roland.

Avant d’utiliser cet appareil, veuillez lire attentivement les sections intitulées: “INSTRUCTIONS IMPORTANTES DE SÉCURITÉ” (p. 2), “Consignes de sécurité” (p. 35), et “Remarques importantes” (p. 37). Elles contiennent des informations vitales pour l’utilisation correcte de cet appareil. Afin de maîtriser parfaitement votre nouvelle acquisition, nous vous conseillons de lire entièrement le guide de Démarrage rapide et le Mode d’emploi. Conservez ensuite le manuel à portée de main pour toute référence ultérieure.



Conventions en vigueur dans ce manuel

- Les termes entre crochets droits représentent des boutons, une molette, une commande ou un curseur de la face avant.
- (p. **) indique une page de référence.

* Les explications données dans ce manuel sont illustrées par des saisies d’écran affichant ce qui devrait apparaître à l’écran. Notez, cependant, que votre appareil peut être pourvu d’une version plus récente du système (comprenant, par exemple, de nouveaux sons); dans ce cas, l’affichage sur votre appareil peut diverger de la saisie d’écran du manuel.

Copyright © 2002 ROLAND CORPORATION

Tous droits réservés. Toute reproduction intégrale ou partielle de cette publication est interdite sous quelque forme que ce soit sans l’autorisation écrite de ROLAND CORPORATION.

CONSIGNES DE SECURITÉ

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

A propos des symboles ⚠ Avertissement et ⚠ Précaution

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

A propos des symboles

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

OBSERVEZ TOUJOURS CE QUI SUIT

⚠ AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser cet instrument, veillez à lire les instructions ci-dessous et le Mode d'emploi.

- N'ouvrez pas l'appareil et n'y faites aucune modification. (Une seule exception à cette règle est admise lorsque vous suivez des instructions spécifiques données dans ce mode d'emploi pour installer des options que l'utilisateur peut placer lui-même; voyez p. 174 et p. 176).

- N'essayez pas de réparer l'appareil ou d'en remplacer des éléments (sauf si ce manuel vous donne des instructions spécifiques pour le faire). Confiez tout entretien ou réparation à votre revendeur, au service de maintenance Roland le plus proche ou à un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Informations").

- N'utilisez et ne rangez jamais l'appareil dans des endroits:
  - soumis à des température extrêmes (en plein soleil dans un véhicule fermé, à proximité d'une conduite de chauffage, au-dessus de matériel générateur de chaleur),
  - humides (salles de bain, toilettes, sur des sols ou supports mouillés),
  - source de condensation,
  - exposés aux précipitations,
  - poussiéreux,
  - soumis à de fortes vibrations.

Veillez à placer l'appareil sur une surface plane pour lui assurer une stabilité optimale. Evitez les supports qui vacillent ou les surfaces inclinées.

- Branchez uniquement l'instrument à une prise de courant répondant aux spécifications énoncées dans le Mode d'emploi ou imprimées au dos de l'instrument.

⚠ AVERTISSEMENT

- Servez-vous exclusivement du cordon d'alimentation fixé.

Evitez de tordre le cordon d'alimentation et de placer des objets lourds dessus. Vous risquez de l'endommager, ce qui provoquerait des courts-circuits et couperait l'alimentation de certains éléments. Un cordon endommagé peut provoquer une électrocution ou un incendie!

- Cet instrument, seul ou combiné à un amplificateur et un casque ou des enceintes, est en mesure de produire des signaux à des niveaux qui pourraient endommager l'ouïe de façon irréversible. Ne l'utilisez donc pas trop longtemps à volume élevé ou inconfortable. Si vous pensez avoir endommagé votre ouïe ou si vos oreilles bourdonnent, arrêtez immédiatement l'écoute et consultez un spécialiste.

- Evitez que des objets (du matériel inflammable, de la monnaie, des trombones) ou des liquides (eau, limonades, etc.) ne pénètrent à l'intérieur de l'instrument.

- Coupez immédiatement l'alimentation de l'appareil, débranchez le cordon d'alimentation de la prise et demandez un entretien auprès de votre revendeur, du service après-vente Roland le plus proche ou d'un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Information") quand:
  - le cordon d'alimentation ou la fiche est endommagé(e),
  - il y a présence de fumée ou d'odeurs anormales
  - des objets ou du liquide ont pénétré dans l'appareil
  - l'appareil a été exposé à la pluie (ou a été mouillé d'une autre façon),
  - l'appareil semble ne pas fonctionner normalement ou affiche un changement de performance marqué.

⚠ AVERTISSEMENT

- En présence de jeunes enfants, un adulte doit être présent jusqu'à ce que l'enfant puisse respecter les précautions nécessaires au maniement de l'appareil.
- Protégez l'instrument contre tout coup ou impact important.
  (Ne le laissez pas tomber!)
- Ne branchez pas l'appareil et un nombre excessif d'autres appareils à une même prise murale. Soyez particulièrement vigilant avec des multiprises. La puissance totale utilisée par tous les appareils connectés ne doit jamais excéder la puissance (watts/ampères) de la rallonge. Une charge excessive peut augmenter la température du câble et même entraîner une fusion.
- Avant d'utiliser l'appareil dans un pays étranger, contactez votre revendeur, le service de maintenance Roland le plus proche ou un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Information").
- Avant d'installer une carte (série SXR; p. 48), éteignez toujours l'appareil et débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale.

⚠ PRUDENCE

- Placez l'instrument de sorte à lui assurer une ventilation appropriée.
- Saisissez toujours la fiche du cordon d'alimentation lors du branchement au secteur ou à l'instrument.

⚠ PRUDENCE

- Toute accumulation de poussière entre la prise et la fiche d'alimentation peut nuire à l'isolation et causer un incendie. Eliminez régulièrement cette poussière avec un chiffon sec. Lorsque l'appareil n'est pas utilisé durant une période prolongée, débranchez le cordon d'alimentation.
- Evitez que les cordons d'alimentation et les câbles ne s'emmêlent. De plus, tous les cordons et câbles doivent être placés hors de portée des enfants.
- Ne montez jamais sur l'appareil et évitez d'y déposer des objets lourds.
- Ne saisissez jamais le cordon d'alimentation ni ses fiches avec des mains humides lorsque vous le branchez/débranchez d'une prise murale ou de l'instrument.
- Avant de déplacer cet appareil, débranchez le cordon d'alimentation de la prise de courant et tous les câbles le reliant à des appareils périphériques.
- Avant de nettoyer l'instrument, éteignez-le et débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale (p. 48).
- S'il y a risque d'orage, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale.
- Installez exclusivement les cartes spécifiées (série SRX). Retirez exclusivement les vis spécifiées (p. 174 et p. 176).
- Si vous devez retirer des vis, gardez-les en lieu sûr et hors de portée des enfants, pour éviter que ces derniers ne les avalent accidentellement.

Remarques importantes

Outre les informations des sections “Instructions importantes de sécurité” et les “Consignes de sécurité” aux pages 2 et 3, veuillez lire et suivre les conseils suivants:

Alimentation

- Ne vous servez pas de cet instrument sur le même circuit qu’un appareil générateur de parasites (tel qu’un moteur électrique ou un système variateur de lumière).
- Avant de brancher cet appareil à d’autres, mettez-les tous hors tension. Le non-respect de cette précaution pourrait entraîner des dysfonctionnements et/ou l’endommagement de vos enceintes ou d’autres appareils.

Emplacement

- L’usage de l’appareil à proximité d’amplificateurs (ou de tout autre matériel contenant de grands transformateurs électriques) peut être source de bruit. Pour résoudre le problème, changez l’orientation de cet instrument ou éloignez-le de la source d’interférence.
- Cet instrument peut causer des interférences lors de la réception radio ou télévisée. Ne vous en servez pas à proximité de tels récepteurs.
- Il peut y avoir du bruit si vous utilisez des moyens de communication sans fil (tel qu’un téléphone mobile) à proximité de l’appareil. Ce bruit peut survenir au début d’un appel (donné ou reçu) ou durant la conversation. Si vous avez des problèmes, éloignez le téléphone portable de l’instrument ou coupez-le.
- Pour éviter les risques de dysfonctionnements, n’utilisez jamais l’instrument dans des lieux humides, comme un endroit exposé aux précipitations ou à toute autre source d’humidité.

Entretien

- Pour nettoyer l’appareil, utilisez un chiffon sec et doux ou à la rigueur légèrement humidifié avec de l’eau. Pour enlever des saletés plus tenaces, servez-vous d’un détergent doux et non abrasif. Ensuite, essuyez soigneusement l’instrument avec un chiffon doux et sec.
- N’utilisez jamais d’essence, de diluant, de solvant ou d’alcool d’aucune sorte pour éviter le risque de décoloration et/ou de déformation.

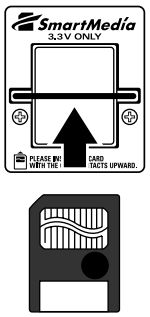
Précautions supplémentaires

- N’oubliez jamais que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu suite à un mauvais fonctionnement ou un mauvais maniement de l’appareil. Pour vous prémunir contre un tel risque, nous vous conseillons de faire régulièrement des copies de secours des données importantes se trouvant dans la mémoire de l’appareil sur une carte de mémoire ou un autre appareil MIDI (un séquenceur, par exemple).
- Il peut malheureusement se révéler impossible de récupérer les données stockées dans la mémoire de l’appareil, sur une carte de mémoire ou un autre appareil MIDI (tel qu’un séquenceur) une fois qu’elles ont été perdues. Roland n’endosse aucune responsabilité concernant la perte de ces données.
- Maniez les curseurs, boutons et autres commandes de l’appareil avec un minimum de précaution; faites aussi preuve de délicatesse avec les prises et connecteurs de l’instrument. Un maniement trop brutal peut entraîner des dysfonctionnements.
- Evitez les coups ou les pressions trop fortes sur l’écran.
- Pour brancher/débrancher des câbles, tenez-les toujours par leurs fiches. Ne tirez jamais sur le câble. Vous éviterez ainsi d’endommager le câble ou de provoquer des court-circuits.
- L’instrument dégage une faible quantité de chaleur durant son fonctionnement.
- Pour ne pas déranger vos voisins, maintenez le volume à un niveau raisonnable. Il peut parfois être préférable d’utiliser le casque (surtout quand vous jouez la nuit).
- Si vous devez transporter l’instrument, emballez-le dans sa boîte d’origine (avec les protections). A défaut, utilisez un emballage équivalent ou un flightcase.
- Utilisez un câble Roland pour effectuer la connexion. Si vous utilisez un autre câble de connexion, notez les précautions suivantes.
  - Certains câbles de connexion contiennent des résistances. Ne vous servez pas de câbles contenant des résistances pour connecter cet instrument. De tels câbles engendrent un volume extrêmement bas voire inaudible. Pour en savoir plus sur les caractéristiques d’un câble, veuillez contacter son fabricant.

Avant d'utiliser des cartes de mémoire

Utilisation de cartes de mémoire

- Insérez prudemment la carte de mémoire jusqu'au bout: elle doit être fermement mise en place.



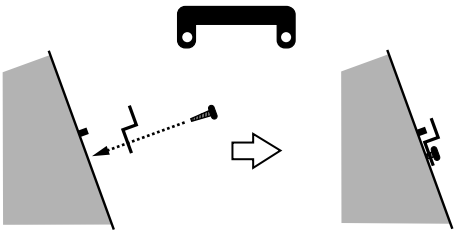
- Ne touchez jamais les contacts de la carte de mémoire. Veillez également à ce qu'ils restent propres.

Montage de la protection de la carte

Le MC-909 est doté d'un dispositif de protection pour éviter le vol de la carte de mémoire. Pour monter la protection, procédez comme suit.

1. Avec un tournevis, dévissez les deux vis situées de part et d'autre de la fente pour carte de mémoire.
2. Insérez la carte de mémoire dans la fente.
3. Servez-vous des vis pour fixer la protection comme illustré ci-dessous.

Protection de la carte



Vue latérale

Copyright

- Tout enregistrement, distribution, vente, location, interprétation en public, diffusion, etc. d'une œuvre - entière ou partielle - protégée par des droits d'auteur (composition musicale, vidéo, diffusion, interprétation en public, etc.) est illégal sans l'accord du détenteur de ces droits.
- Lors de l'échange de signaux audio via une connexion numérique avec un instrument externe, cet appareil peut effectuer un enregistrement sans être soumis à certaines restrictions SCMS (Serial Copy Management System). Cela s'explique du fait que l'appareil a été exclusivement conçu pour la production musicale et n'est donc pas soumis aux restrictions tant qu'il est utilisé pour enregistrer des oeuvres (telles que vos propres compositions) sans enfreindre la législation concernant les droits d'auteur de tiers. (SCMS est un système de protection interdisant les copies de seconde génération et ultérieures via une connexion numérique. Il est intégré aux enregistreurs MD ainsi que dans d'autres appareils audio numériques consommateur afin de respecter les droits d'auteur).
- N'utilisez jamais cet instrument à des fins qui risqueraient d'enfreindre les législations relatives aux droits d'auteur. Nous déclinons toute responsabilité pour toute violation de droits d'auteur résultant de l'utilisation de cet instrument.

* Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation.

* Windows® 98 a la dénomination officielle suivante: "Microsoft® Windows® 98 operating system".

* Windows® 2000 a la dénomination officielle suivante: "Microsoft® Windows® 2000 operating system".

* Windows® Me a la dénomination officielle suivante: "Microsoft® Windows® Millenium Edition operating system".

* Windows® XP a la dénomination officielle suivante: "Microsoft® Windows® XP operating system".

* Apple et Macintosh sont des marques déposées d'Apple Computer, Inc.

* MacOS est une marque déposée d'Apple Computer, Inc.

* SmartMedia est une marque déposée de Toshiba Corp.

Sommaire

Consignes de sécurité 35

Remarques importantes 37

Caractéristiques de la MC-909 45

Description des commandes 46

Face avant 46
Face arrière 47

Préparations 48

Connexions 48
Mise sous/hors tension 49

Survol de la MC-909 50

Structure de base de la MC-909 50
Section générateur de sons 50
Section séquenceur 50
Section de contrôle 51
Section échantillonneur 51
Réglage du contraste de l'écran 51
Edition d'une valeur 51
Changement rapide d'une valeur 51
Sauvegarde des données 51
Rétablir les réglages usine (Factory Reset) 52

Mode Pattern 53

Fonction des commandes en mode Pattern 54

Reproduction d'un motif 56

Notions de base 56
Opérations élémentaires 56
Sélection du motif à reproduire 56
Changer le tempo (BPM) 57
Activer/couper le métronome (Click) 57
Etouffer (Mute) une partie 58
Pads 59
Pattern Call 59
RPS 60
Arpégiateur 62
Chord Memory 64
Section de modification en temps réel 65
Sélection de la partie dont le son doit être modifié 65
Section Part Mixer 65
Mix In 66
Sortie directe d'un signal provenant d'une source externe 66
Varier la hauteur d'un signal venant d'une source externe 66
Sélection de la source d'entrée 66
Contrôleurs D Beam 67
SOLO SYNTH 67
CUT + RESO (Cutoff + Resonance) 67
TURNTABLE 67
ASSIGNABLE (autres applications) 67
Turntable Emulation 68
Auto Sync 68

Effets ... 68
Mastérisation ... 68

Enregistrer un motif ... 69

Enregistrement en temps réel ... 69
Procédure d'enregistrement ... 70
Simulation (Rehearsal) ... 70
Realtime Erase ... 71
Recording Cancel ... 71
TR-REC ... 71
Procédure d'enregistrement ... 72
Echelle de timing ... 72
Enregistrement pas à pas ... 73
Procédure d'enregistrement ... 73
Enregistrement Tempo/Mute ... 74

Edition de motif ... 75

Procédure de base pour l'édition de motif ... 75
Copie de motif ... 76
Erase ... 76
Delete Measure ... 76
Insert Measure ... 76
Transpose ... 76
Change Velocity ... 76
Change Duration ... 77
Shift Clock ... 77
Data Thin ... 77
Edit Quantize ... 77
Reclock ... 77
Microscope ... 79
Procédure de base avec la fonction Microscope ... 79
Données pouvant être éditées avec Microscope ... 79
Insérer des données d'exécution (Create) ... 79
Effacer des données d'exécution (Erase) ... 80
Déplacer des données d'exécution (Move) ... 80
Copie des données d'exécution (Copy) ... 80
Editer un message SysEx ... 80

Sauvegarder un motif ... 81

Mode Patch/Sample ... 83

Fonction des commandes en mode Patch/Sample ... 84

Edition de Patch ... 86

Structure d'un Patch ... 86
Structure d'un Tone ... 86
Astuces pour créer un Patch ... 86
Sélection d'un Patch/kit de batterie ... 87
Sélection dans une liste ... 87
Sélection directe ... 87
Sélection des Tones audibles ... 88

Procédure d'édition d'un Patch 88
Edition avec les commandes en face avant 88
Edition détaillée 88
Sélection d'un Tone à éditer 88

Edition de sons de percussion 102

Structure des instruments de percussion 102
Sélection de la (ou des) forme(s) d'onde audible(s) 102
Procédure d'édition des sons de percussion 102
Sélection du Tone rythmique à éditer 102
Sélection de la forme d'onde à éditer. 102

Sauvegarder un Patch/un kit de batterie 109

Copier et initialiser un Patch/kit de batterie 110

Copier un Tone d'un Patch 110
Copier un Tone rythmique 110
Initialisation d'un Patch/kit de batterie 110

Mode Song 111

Fonction des commandes en mode Song 112

Reproduire des morceaux 114

Opérations élémentaires 114
Song Reset 114
Sélection d'un morceau à reproduire 114
Changer le tempo (BPM) ou l'état Mute 114

Enregistrer un morceau 115

Edition des paramètres de configuration 115

Editer un morceau 116

Clear All Steps 116
Delete Step 116
Insert Step 116
Song Copy 116

Sauvegarder un morceau 117

Effets 119

Effets 120

Activation/coupure des effets (EFFECTS ON/OFF) 120
Réglages d'effets 120
Connexion des effets (Routing) 120
Compressor 121
Multi-effets (MFX) 122
Reverb 122
Contrôle des effets en temps réel 123
Choix de l'effet à piloter 123

Liste des multi-effets 124

Types de multi-effets 124
Paramètres des multi-effets 124

Effet Mastering 140

Echantillonnage 141

Fonction des commandes en mode Sampling 142

Procédure d'échantillonnage 144

Diviser un échantillon en cours d'échantillonnage 145

Editer des échantillons 146

Procédure d'édition élémentaire d'échantillons 146
Zoom In/Out 146
Définition des points Start/End de l'échantillon 147
Liste d'échantillons 147
Paramètres d'échantillon 148
Truncate 149
Create Patch 149
Chop 150
Division d'un échantillon 150
Division automatique d'un échantillon (Auto Chop) 150
Ecouter les échantillons divisés 150
Create Rhythm 151
Emphasis 151
Combine 152
Edit Time Stretch 152
Normalize 153
Amp 153

Sauvegarder un échantillon 154

Menu Sample Edit 155

Utilisation du menu 155
Charger un échantillon 155
Charger tous les échantillons 155
Importer des données WAV/AIFF 155
Supprimer un échantillon 155
Effacer un échantillon 155

Menu 157

Menu System 158

Réglages Panel/Controller 159
Réglages Sequencer/MIDI 159
Réglages Sound 161
Réglages Sampling 161
Réglages D Beam 162
System Information 162

Menu Utility 163

Import SMF 163
Save As SMF 164
Import WAV/AIFF 164
Factory Reset 164
User Backup 164
User Restore 164

Menu MIDI 165

Menu File Utility 166

Choisir un fichier/dossier 166
Initialiser une carte de mémoire (Format) 166
Effacer un fichier (Delete) 166
Déplacer un fichier (Move) 166
Copier un fichier (Copy) 166

Menu USB 167

Pour établir la communication USB 167
Annuler la communication USB 167

Menu Undo/Redo 168

V-LINK 169

Description et applications du V-LINK 170

Qu'est-ce que le V-LINK? 170
Exemples de connexion 170
Utilisation de la fonction V-LINK 170
Activer la fonction V-LINK 170
Couper la fonction V-LINK 170
Réglages V-LINK 171
Initialiser l'image 171

Appendices 173

Installation de la carte d'extension Wave 174

Précautions à prendre lors de l'installation d'une carte d'expansion Wave 174
Installation d'une carte d'expansion Wave 174
Vérifier que la carte d'expansion Wave est installée correctement 175

Ajouter de la mémoire 176

Précautions à prendre lors de l'ajout de mémoire 176
Installation du module de mémoire 176
Retrait du module de mémoire 177
Vérifier que la mémoire est installée correctement 177

Liste de formes d’onde.....178
Liste des Patches préprogrammés 179
Liste des kits de batterie préprogrammés.....182
Liste des motifs préprogrammés 186
Liste des motifs RPS 188
Liste des ensembles RPS 190
Liste des morceaux 193
Liste de styles d’arpèges 194
Liste de formes d’accord 195
Liste de Patches spéciaux SRX-05.....196
Liste de kits de batterie spéciaux SRX-05 197
Tableau d'équipement MIDI.....198
Fiche technique.....200
Précautions concernant les dossiers et les fichiers 202
Liste de messages d’erreur 202
Index.....203

Caractéristiques de la MC-909

Groovebox de pointe combinant MIDI et échantillonnage

Dans un seul appareil, la MC-909 allie la puissance d'une groove box conventionnelle (synthétiseur et séquenceur combinés) à un échantillonneur à part entière. Cette station de travail de nouvelle génération offre tout ce dont vous avez besoin pour atteindre un degré de perfection inédit.

Fonction de mastérisation intégrée

Un compresseur trois bandes intégré vous permet d'effectuer les opérations de mastérisation indispensables à l'étape ultime de la production musicale. La sortie de la MC-909 peut être directement enregistrée sur CD ou MD.

Synthèse sur échantillons

Les formes d'ondes échantillonnées avec la MC-909 ou chargées à partir d'une source externe peuvent être manipulées avec le filtre, le LFO et les effets, comme les formes d'ondes internes.

Echantillonneur complet

Le puissant échantillonneur 44.1 kHz propose cinq modes d'échantillonnage en fonction de diverses situations. Vous pouvez échantillonner des sources d'entrée analogiques ou numériques, ou rééchantillonner les sons internes. La vaste gamme des fonctions d'édition inclut notamment les fonctions Time Stretch et Chop.

Vous pouvez élargir la mémoire jusqu'à un maximum de 256 Mo en ajoutant des modules DIMM. Ajoutez-les aux 16 Mo de RAM interne (approximativement 3 minutes d'échantillonnage mono) et vous obtenez 272 Mo (approximativement 51 minutes d'échantillonnage mono).

Générateur de son haute performance

La MC-909 bénéficie du dernier générateur de son Roland proposant 800 Patches et 64 kits de batterie reposant sur de nouvelles formes d'onde créées spécialement pour cet instrument.

Vous pouvez également installer une carte d'extension (série SRX) afin d'augmenter le nombre de formes d'onde disponibles. La carte SRX-05 "Supreme Dance" notamment vous permet de faire appel à des Patches et des kits de batterie créés pour la MC-909.

Motifs dernier cri pour un usage immédiat et innovant

La MC-909 propose 215 motifs présélectionnés et 440 motifs RPS différents, couvrant une vaste palette de styles dance actuels dont la techno, trance, house, hiphop et R&B que vous pouvez utiliser immédiatement ou intégrer dans vos propres compositions.

Interfaces externes multiples

La MC-909 propose un connecteur USB permettant le transfert de fichiers vers un ordinateur. Les fichiers de formes d'onde en format .WAV ou .AIFF et les données de séquence de format SMF peuvent être importées ou exportées entre la MC-909 et votre ordinateur d'un simple clic de souris, aussi facilement que si vous utilisiez un support externe.

Emulation de platine extrêmement avancée et double contrôleur D Beam

En ajustant (Time Stretch) automatiquement un échantillon en fonction du tempo du séquenceur, il est possible de synchroniser la reproduction du séquenceur et des échantillons. Vous pouvez ainsi utiliser le curseur d'émulation de platine pour contrôler le BPM du séquenceur et des échantillons en temps réel. Vous pouvez également déterminer la plage variable du curseur.

En outre, la MC-909 dispose de deux contrôleurs D Beam situés à gauche et à droite de la face avant. Cela ouvre des possibilités en matière d'effets spéciaux inimaginables jusqu'à présent.

Création simple de motifs originaux

Avec un grand écran LCD, des commandes et une section Mixer pouvant modifier le son directement et à tout moment ainsi que des pads sensibles au toucher d'une conception absolument nouvelle, la MC-909 offre un environnement d'enregistrement idéal. Vous avez le choix entre la méthode d'enregistrement en temps réel, TR-REC, et pas à pas; vous pouvez manipuler votre musique avec des fonctions d'édition bien plus sophistiquées que celles des groove box précédentes.

Le séquenceur aussi a fait l'objet d'une mise à jour et vous permet de créer des motifs de 16 parties pouvant compter jusqu'à 998 mesures. Les fonctions SMF Convert Load/Save garantissent un échange facile des données avec d'autres séquenceurs.

Deux multi-effets, un compresseur et une réverbération

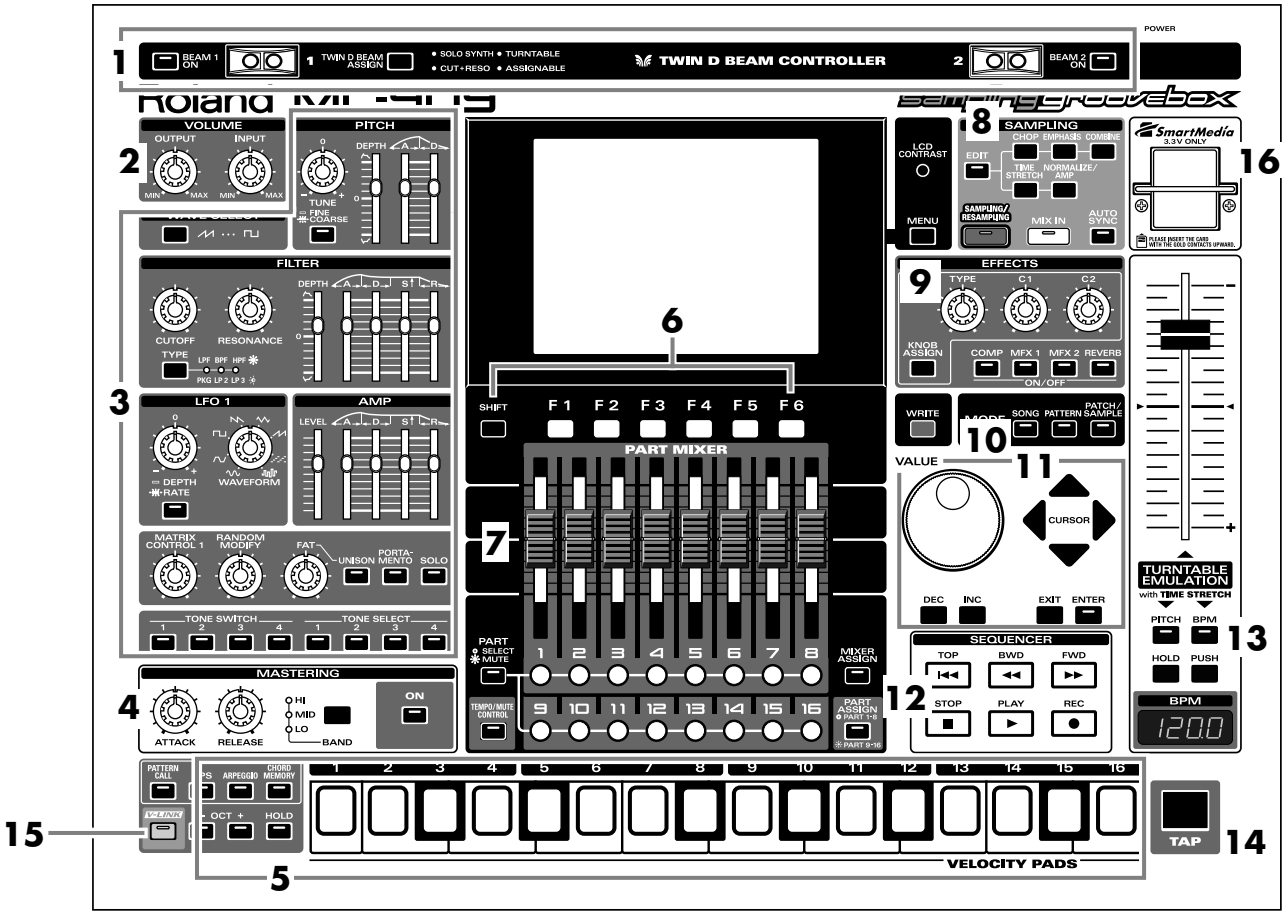
Deux multi-effets MFX indépendants (MFX1 offre 38 types de multi-effets et MFX2 47 types) proposent une panoplie complète d'effets prêts à l'emploi. MFX2, en particulier, peut produire de longs delays allant jusqu'à 4 secondes. Le compresseur deux bandes est idéal pour gonfler les instruments rythmiques comme la grosse caisse. Vous y trouverez avec plaisir la fameuse réverbération de la série XV.

Fonction V-LINK

V-LINK (V-LINK) est une fonction qui permet de relier musique et vidéo. Si vous utilisez du matériel vidéo compatible V-LINK, vous pouvez facilement lier des effets visuels aux effets sonores et conférer plus d'expression encore à votre exécution. En branchant la MC-909 à l'Edirol DV-7PR, vous pouvez synchroniser le changement d'images avec la musique ou vous servir des commandes de la MC-909 pour contrôler la brillance, la couleur ou la vitesse de défilement des images.

Description des commandes

Face avant



1. Contrôleurs D-Beam

Vous pouvez modifier les motifs ou les sons en passant la main au-dessus de ces contrôleurs (p. 67).

2. Section Volume

Détermine le niveau de sortie global de la MC-909 ainsi que le niveau d'entrée dans la MC-909.

3. Section de modification du son en temps réel

Modifie le son (p. 65).

4. Section de mastérisation

Applique un effet de mastérisation (compresseur) (p. 140).

5. Pads sensibles au toucher

Utilisés comme clavier pour jouer ou lancer des phrases (p. 59).

6. Boutons de fonction

Affichent les écrans correspondant aux fonctions reprises dans le bas de l'écran.

7. Section Part Mixer

Détermine le volume et la position stéréo (panoramique) de chaque partie du motif (p. 65).

8. Section d'échantillonnage (Sampling)

Enregistre les sons externes dans la MC-909 en tant que formes d'ondes avant de les traiter (p. 141).

9. Section Effets

Permet d'appliquer des effets spéciaux au son (p. 120).

10. Section Mode

Permet de sélectionner le mode Song (p. 111), Pattern (p. 53) ou Patch/Sample (p. 83). Le bouton du mode sélectionné s'allume.

11. Section Cursor/Value

Permet de sélectionner des motifs ou des Patches et d'entrer des valeurs (p. 51).

12. Section Séquenceur

Permet de reproduire/enregistrer des motifs ou des morceaux (p. 56, p. 114).

13. Turntable Emulation

Emulation de platine. Simule l'effet obtenu en changeant la vitesse de rotation d'une platine (p. 68).

14. Bouton TAP

Détermine le tempo (BPM) en fonction du rythme avec lequel vous frappez ce bouton (p. 57).

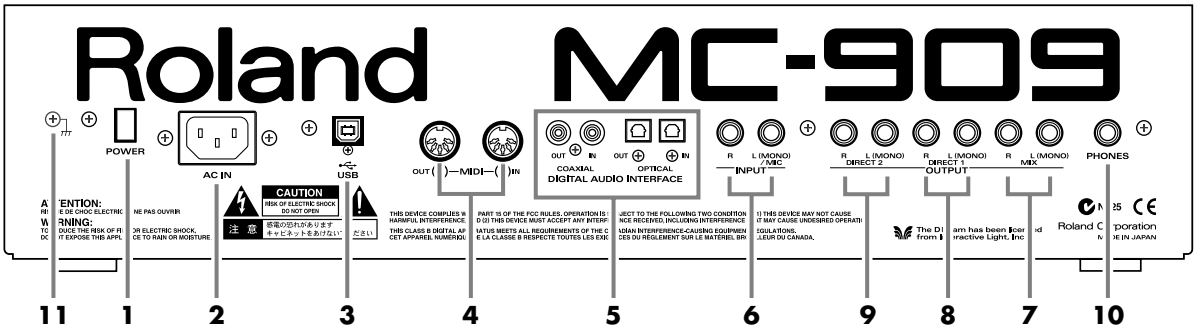
15. Bouton V-LINK

Active/coupe la fonction V-LINK (p. 169).

16. Fente pour carte SmartMedia

Insérez-y une carte SmartMedia (3.3V, maximum 128 Mo).

Face arrière



1. Interrupteur d'alimentation

Mise sous/hors tension de la MC-909(p. 49).

2. Connecteur secteur

Branchez ici le câble d'alimentation fourni (p. 48).

Branchez l'appareil uniquement à une prise de courant répondant aux spécifications imprimées sur la face inférieure de l'appareil.

3. Connecteur USB

Ce connecteur vous permet d'utiliser un câble USB pour relier votre ordinateur à la MC-909 (p. 167).

4. Connecteurs MIDI (In, Out)

Ces connecteurs permettent de brancher la MC-909 à d'autres appareils MIDI et de transmettre ou recevoir des messages MIDI (p. 48).

- **IN:** Cette prise reçoit les messages d'un instrument MIDI externe.
- **OUT:** Cette prise transmet les messages MIDI vers un instrument MIDI externe.

5. Interface audio numérique

Ces connecteurs sont des entrées/sorties numériques de format optique et coaxial S/P DIF.

S/P DIF: Format d'interface numérique utilisé par les appareils audio numériques consommateur.

Les connecteurs de sortie numérique produisent le même signal audio que les sorties MIX OUTPUT.

6. Prises INPUT

Acceptent des signaux audio stéréo (L/R) venant de sources externes. Si votre source est mono, servez-vous de la prise L.

MEMO

Lorsque vous enregistrez avec un micro, branchez-le à la prise L et réglez Input Select (p. 66) sur "MICROPHONE".

7. Prises MIX OUTPUT

Ces prises permettent d'envoyer des signaux audio stéréo (L/R) à un ampli ou une console de mixage. Pour une sortie mono, branchez uniquement la prise gauche (L).

8. Prises DIRECT 1 OUTPUT

Le son de la partie/du Patch/du kit de batterie/du Tone/du Tone rythmique dont le paramètre Output Assign (p. 120, p. 121, et p. 122) est réglé sur "DIR1" est envoyé en stéréo (L/R) via ces prises à l'ampli ou la console de mixage. Pour une sortie mono, branchez uniquement la prise gauche (L).

9. Prises DIRECT 2 OUTPUT

Le son de la partie/du Patch/du kit de batterie/du Tone/du Tone rythmique dont le paramètre Output Assign (p. 120, p. 121, et p. 122) est réglé sur "DIR2" est envoyé en stéréo (L/R) via ces prises à l'ampli ou la console de mixage. Pour une sortie mono, branchez uniquement la prise gauche (L).

10. Prise PHONES

Cette prise peut accueillir un casque (p. 48).

11. Borne de mise à la masse

Selon l'endroit où l'appareil est installé, il peut arriver que la surface du panneau donne l'impression d'être rugueuse. Ce phénomène s'explique par une charge électrique infinitésimale qui est absolument inoffensive. Cependant, si ce phénomène vous inquiète, reliez la borne de terre (voyez l'illustration) à la terre. Lorsque vous mettez l'appareil à la terre, un léger bourdonnement peut se produire selon les caractéristiques de votre installation. Si vous ne savez pas comment effectuer cette connexion, contactez le service de maintenance Roland le plus proche ou un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Information").

Endroits à éviter pour la connexion

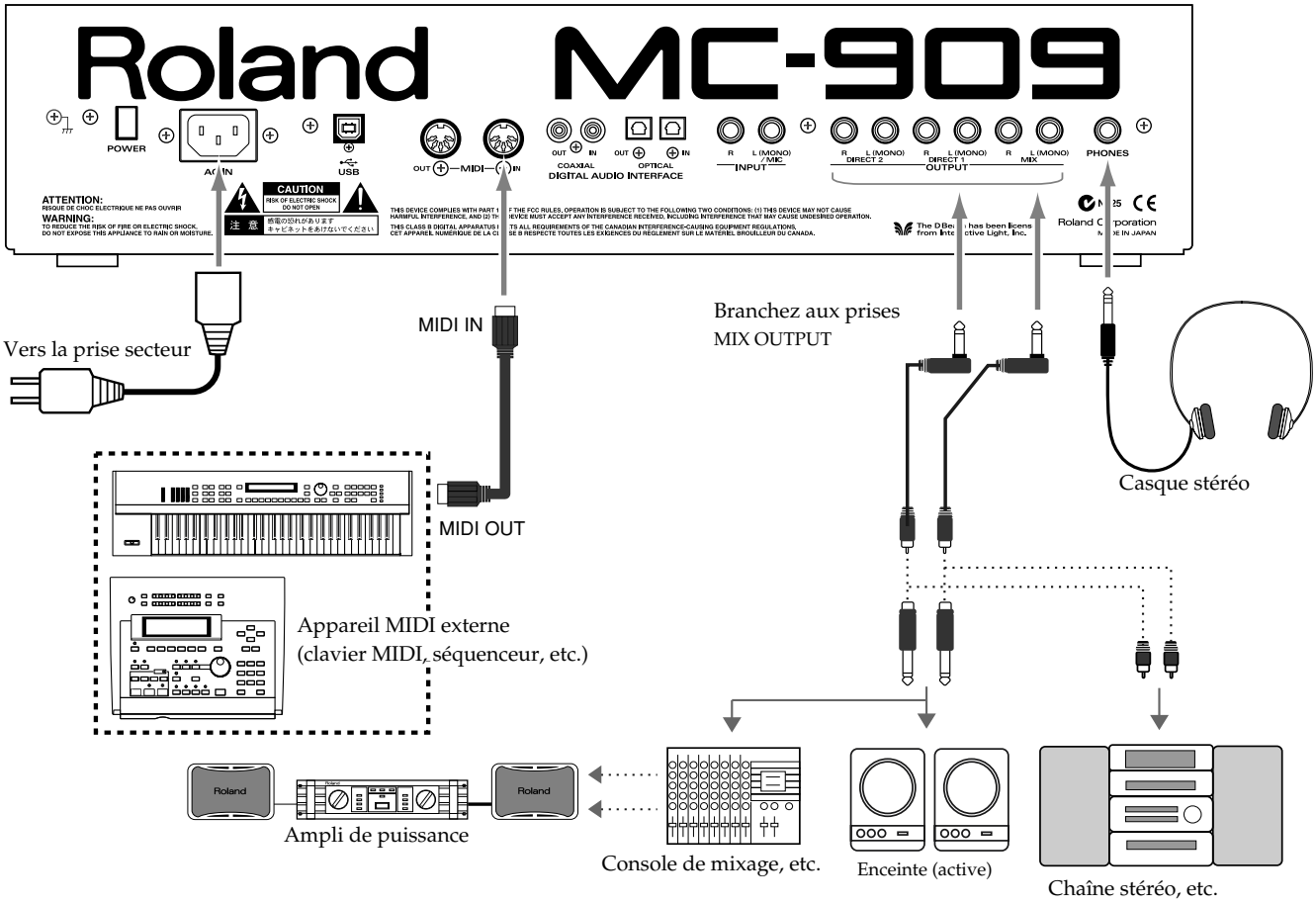
- Conduites d'eau (risque de décharge ou d'électrocution).
- Conduites de gaz (risque d'incendie ou d'explosion).
- Terre de lignes téléphoniques ou paratonnerre (peut être dangereux en cas d'orage).

Préparations

Connexions

La MC-909 ne dispose pas d'ampli interne ni d'enceintes. Il faut donc la brancher à un ampli de clavier, un système audio ou utiliser un casque. Voyez l'illustration suivante pour savoir comment brancher la MC-909 à des appareils externes.

* *Pour éviter tout dysfonctionnement ainsi que d'endommager les enceintes ou les autres périphériques, diminuez le volume et coupez l'alimentation de tous les appareils avant d'effectuer les connexions.*



1. Avant d'effectuer la moindre connexion, assurez-vous que l'alimentation de tous les appareils concernés est coupée.
2. Après avoir branché le câble fourni avec la MC-909 à la borne AC IN, branchez l'autre extrémité du cordon à une prise murale.
3. Branchez les câbles audio et MIDI comme indiqué dans l'illustration. Si vous souhaitez utiliser un casque, branchez-le à la prise PHONES.

Mise sous/hors tension

* *Lorsque les connexions sont établies (p. 48), mettez vos appareils sous tension en respectant l'ordre spécifié. Si vous modifiez cet ordre, vous risquez de provoquer des dysfonctionnements ou d'endommager certains éléments comme les enceintes.*

1. Vérifiez que toutes les commandes de volume de la MC-909 et des appareils connectés sont au minimum.
2. Mettez l'appareil branché aux prises INPUT sous tension.
3. Mettez la MC-909 sous tension avec son commutateur POWER.
4. Mettez les appareils périphériques branchés aux prises OUTPUT sous tension.
5. Réglez le volume de tous les appareils.

* *Cet appareil est doté d'un circuit de protection. Il faut attendre un bref laps de temps (quelques secondes) après la mise sous tension pour que l'appareil fonctionne normalement.*

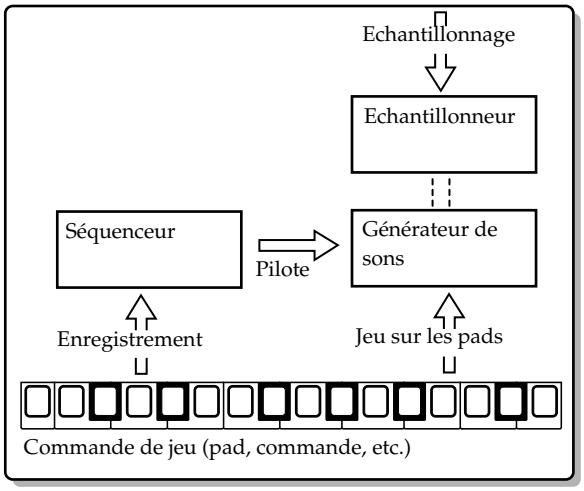
Mise hors tension

Avant de mettre l'appareil hors tension, abaissez le volume de tous les éléments du système et METTEZ HORS TENSION les appareils en inversant l'ordre de leur mise sous tension.

Survol de la MC-909

Structure de base de la MC-909

Cette section propose un survol des sections séquenceur, générateur de sons, contrôle et échantillonneur qui constituent les éléments principaux de la MC-909.



Section générateur de sons

Cette section est consacrée à la production du son. Elle génère des sons en réponse aux données reçues des sections de contrôle ou séquenceur de la MC-909. Vous pouvez également piloter le générateur de sons en transmettant des données d'exécution à partir d'un appareil MIDI externe. Comme la section du générateur de sons de la MC-909 est en mesure de jouer jusqu'à 64 notes simultanément, elle peut facilement gérer plusieurs parties.

Morceau (Song)

Deux motifs ou plus agencés selon un certain ordre constituent un morceau.

Un morceau peut contenir jusqu'à 50 motifs dont vous déterminez l'agencement.

Motif (Pattern)

Un motif peut être constitué de 1 à 998 mesures de données d'exécution assorties des sons (Patches ou kits de batterie) pour 16 parties maximum.

La MC-909 propose 215 motifs préprogrammés différents.

Partie (Part)

Une partie correspond à un musicien d'un groupe ou d'un orchestre. Comme la MC-909 propose 16 parties, vous pouvez utiliser jusqu'à seize Patches ou kits de batterie différents pour produire 16 parties simultanément.

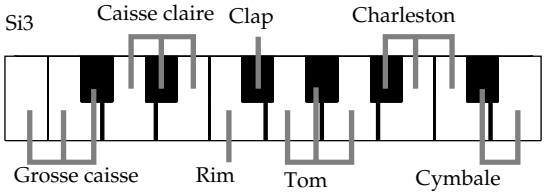
Patch

Un Patch correspond à un seul instrument comme un piano ou une guitare. Un Patch peut contenir jusqu'à quatre "Tones" (sons élémentaires). La MC-909 proposant 800 Patches différents, vous disposez immédiatement d'une extraordinaire gamme de sons.

Kit de batterie (Rhythm Set)

Un kit de batterie assigne un son d'instrument distinct à chaque note du clavier. Ces sons ne sont pas mélodiques mais rythmiques. La MC-909 propose 64 kits de batterie préprogrammés.

Exemple:



Tones

Les Tones sont les sons de base dont la combinaison permet de créer un Patch. La MC-909 propose 693 formes d'onde différentes et chaque Tone peut se voir assigner deux formes d'onde. (Il est possible d'assigner les formes d'onde en stéréo: une pour la gauche et une pour la droite.)

Vous pouvez monter des cartes d'extension de formes d'onde (de la série SRX), disponibles en option, afin d'élargir votre palette ou utiliser des sons que vous échantillonnez comme formes d'onde.

Effets

Cet appareil vous permet d'appliquer toute une série d'effets spéciaux à vos Patches ou kits de batterie. Vous pouvez vous servir de quatre effets simultanément: de la compression (cet effet confère plus de punch au son), de la réverbération et de deux multi-effets (proposant chacun 47 types d'effet tels qu'égaliseur, overdrive ou delay).

Section séquenceur

Un **séquenceur** enregistre des données d'exécution et permet de reproduire cette exécution.

La MC-909 est un séquenceur qui permet de reproduire des motifs et de modifier la méthode de reproduction. Ce type de séquenceur est appelé **séquenceur de motif**.

Enregistrer/reproduire une exécution

La MC-909 dispose de 215 motifs préprogrammés (**preset patterns**). Vous pouvez reproduire ces présélections très facilement.

Vous pouvez aussi créer vos propres motifs originaux soit en modifiant les motifs préprogrammés, soit en créant un motif de bout en bout.

Reproduction simultanée de plusieurs parties

La MC-909 peut jouer plusieurs Patches simultanément. Par exemple, la configuration suivante permet de reproduire simultanément la batterie, la basse, le piano et la guitare et émule ainsi un groupe entier.

Partie 1	Guitare
Partie 2	Basse
Partie 3	Piano
Partie 10	Kit de batterie (Rhythm set)

Edition des données d'exécution

A la différence d'une cassette ou d'un MD, un séquenceur enregistre uniquement les données d'exécution et non des sons. Il est donc facile de modifier les données d'exécution pour créer vos propres motifs.

Section de contrôle

Les "contrôleurs" ou commandes de jeu de la MC-909 sont les pads, les contrôleurs D Beam ainsi que les commandes et curseurs de la face avant. Ces commandes de jeu permettent de modifier l'exécution et le son de différentes manières.

Pads sensibles au toucher (Velocity Pads)

Ces pads fonctionnent comme un clavier. Ils permettent également de déclencher les motifs RPS (p. 60) et l'arpégiateur (p. 62). Normalement, le pad 2 correspond à Do4 (C4). La force exercée sur un pad (le toucher) détermine la dynamique de la note.

Contrôleurs D Beam

Vous pouvez piloter ou modifier les sons en passant la main au-dessus de ces contrôleurs (p. 67).

Emulation de platine (Turntable Emulation)

Les boutons et le curseur de cette section permettent une action synchronisée en temps réel avec des sources telles qu'une platine et vous permettent de faire votre travail de DJ (p. 68).

Commandes de contrôle en temps réel

Ces commandes et curseurs permettent de contrôler en temps réel des paramètres de son tels que la fréquence de coupure du filtre, la résonance ou la vitesse du LFO.

Section échantillonneur

Un échantillonneur permet de saisir des sons à partir d'un fichier de forme d'onde ou d'une source externe comme un CD, par exemple. Sur la MC-909, un son échantillonné peut être traité comme n'importe quelle forme d'onde interne de la section générateur de sons: vous pouvez en changer la hauteur, y appliquer un filtre ou en modifier l'enveloppe.

Réglage du contraste de l'écran

Utilisez la commande [LCD_CONTRAST] située à droite de l'écran pour régler le contraste.
Tournez la commande vers la droite pour assombrir l'écran ou vers la gauche pour l'éclaircir.

Edition d'une valeur

Servez-vous de la molette [VALUE] pour les changements de valeur importants et des boutons [INC]/[DEC] pour modifier la valeur pas à pas. Vos changements modifient la valeur contrastée (affichée en blanc dans un cadre noir). L'endroit où se trouve le curseur d'écran est contrasté. Si un même écran propose plusieurs valeurs à éditer, servez-vous des boutons [CURSOR] pour amener le curseur sur la valeur à modifier.

Changement rapide d'une valeur

- Maintenez [SHIFT] enfoncé tout en actionnant la molette [VALUE] pour accélérer le changement de la valeur.

Action répétée d'un bouton

- Si vous maintenez le bouton [INC] ou [DEC] enfoncé, son action est répétée et la valeur continue à changer.
- Maintenez un bouton [CURSOR] enfoncé pour déplacer le curseur en continu.

Action répétée accélérée

- Pour accélérer l'augmentation de la valeur, maintenez [INC] enfoncé puis appuyez sur [DEC] et maintenez-le enfoncé.
- Pour accélérer la diminution de la valeur, maintenez [DEC] enfoncé puis appuyez sur [INC] et maintenez-le enfoncé.
- Pour accélérer le mouvement du curseur, maintenez un bouton [CURSOR] enfoncé puis appuyez sur le bouton [CURSOR] opposé et maintenez-le enfoncé.

Sauvegarde des données

Après l'édition des réglages ou l'enregistrement d'une exécution, sauvegardez les données si vous voulez les conserver. Si vous mettez l'appareil hors tension sans sauvegarder les données, vos réglages ou enregistrement seront perdus.
Pour en savoir plus sur la sauvegarde des données, voyez les pages suivantes.

- **Sauvegarder un motif** (p. 81)
- **Sauvegarder un Patch/un kit de batterie** (p. 109)
- **Sauvegarder un morceau** (p. 117)
- **Sauvegarder un échantillon** (p. 154)
- **Sauvegarder un ensemble de motifs** (p. 59)
- **Sauvegarder un ensemble RPS** (p. 62)
- **Sauvegarder un style d'arpège** (p. 64)
- **Sauvegarder une forme d'accord** (p. 65)

NOTE

La sauvegarde prend quelques secondes. Ne mettez pas l'appareil hors tension tant que la sauvegarde n'est pas terminée. Cela entraînerait des dysfonctionnements de la MC-909.

Rétablir les réglages usine (Factory Reset)

Si vous souhaitez ramener tous les paramètres de la MC-909 à leur valeur usine, faites appel à la fonction Factory Reset.

NOTE

Après exécution de la fonction Factory Preset, **les données de la mémoire utilisateur interne sont perdues**. Si vous souhaitez conserver des données de la mémoire interne de la MC-909, sauvegardez-les sur carte SmartMedia ou sur votre ordinateur par connexion USB.

NOTE

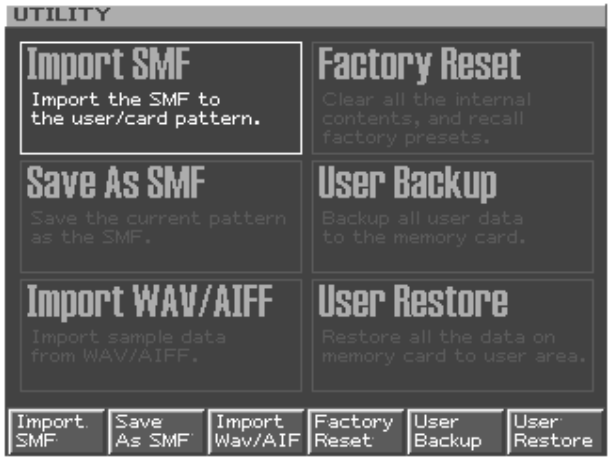
Ne coupez jamais l'alimentation durant l'exécution de la fonction Factory Reset. Vous risquez de détruire le contenu de la mémoire.

1. Appuyez sur [MENU].

2. Utilisez [CURSOR] pour sélectionner "Utility".

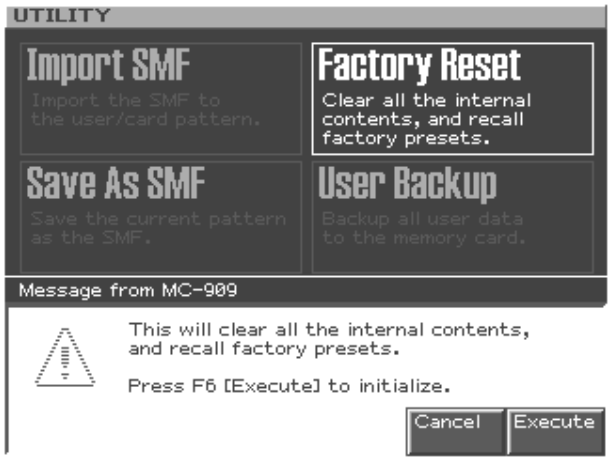


3. Appuyez sur [ENTER] pour accéder au menu Utility.



4. Appuyez sur [F4 (Factory Reset)].

Un avertissement apparaît pour vous rappeler que la fonction efface le contenu de la mémoire interne et charge les réglages usine.



5. Pour initialiser les réglages, appuyez sur [F6 (Execute)].

L'initialisation est effectuée.

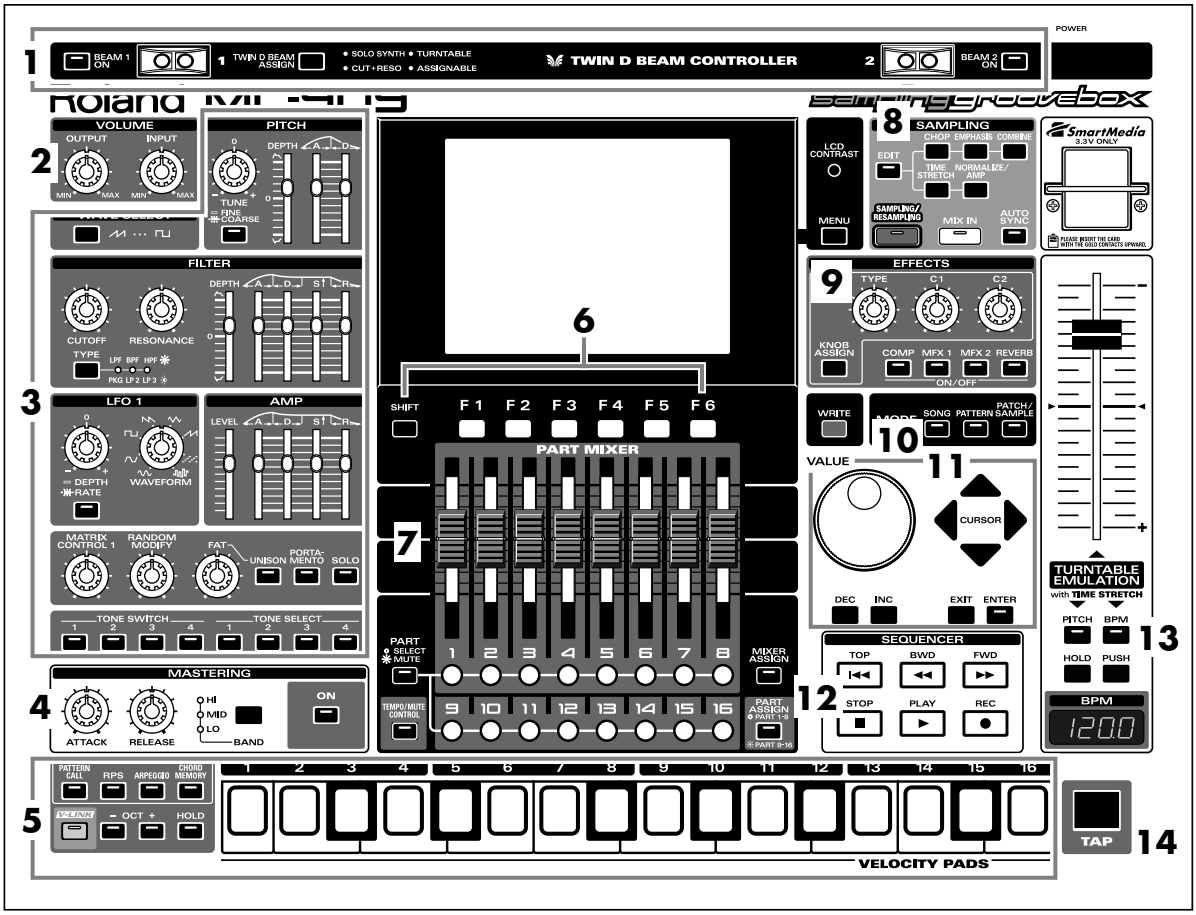
* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

Lorsque l'écran affiche "Please Power Off", mettez l'appareil hors tension puis rallumez-le.

Mode Pattern

Ce mode permet de reproduire, d'enregistrer et d'éditer des motifs.

Fonction des commandes en mode Pattern



Lorsque vous appuyez sur le bouton **[PATTERN]** de la section Mode, le témoin du bouton s'allume et la MC-909 passe en mode Pattern.

En mode Pattern, les différentes commandes de la face avant ont les fonctions suivantes.

1. Contrôleurs D Beam

Passez la main au-dessus de ces contrôleurs pour modifier le motif (p. 67).

[BEAM 1 ON]	Active/coupe le contrôleur D Beam de gauche (BEAM 1).
[BEAM 2 ON]	Active/coupe le contrôleur D Beam de droite (BEAM 2).
[TWIN D BEAM ASSIGN]	Détermine la fonction du contrôleur D Beam.

2. Section Volume

[OUTPUT]	Détermine le niveau de sortie des prises MIX OUT et du casque.
[INPUT]	Détermine le niveau d'entrée des prises INPUT.

3. Section de modification du son en temps réel

Ces commandes modifient le son (p. 65).

4. Section de mastérisation

[ON]	Active/coupe l'effet de mastérisation (compresseur).
[BAND]	Sélectionne la bande de fréquence à ajuster.
[ATTACK]	Détermine le temps entre le moment où le volume atteint le niveau seuil et le déclenchement du compresseur.
[RELEASE]	Détermine le temps entre le moment où le volume descend sous le niveau seuil et la coupure du compresseur.

5. Pads

Utilisez ces pads comme un clavier pour jouer ou lancer des phrases (p. 59).

6. Boutons de fonction

Ces boutons affichent les écrans correspondant aux fonctions reprises dans le bas de l'écran.

7. Section Part Mixer

Elle permet de régler le volume, le panoramique, etc. pour chaque partie (p. 65).

[PART] (SELECT/MUTE)	Sélectionne la fonction des boutons des parties [1]–[16]. Ces boutons font office de boutons de sélection de partie lorsque le témoin est éteint et de boutons Mute (étouffement) lorsqu'il est allumé.
[TEMPO/MUTE]	Active/coupe la partie Tempo/Mute (une partie réservée à l'enregistrement des changements de tempo et des opérations d'étouffement (Mute), p. 74).
[MIXER ASSIGN]	Actionnez ce bouton (et allumez son témoin) pour afficher l'écran Mixer.
[PART ASSIGN]	Sélectionne les parties contrôlées par les curseurs. Les curseurs contrôlent les parties 1–8 lorsque son témoin est éteint ou les parties 9–16 lorsqu'il est allumé.

8. Section d'échantillonnage (Sampling)

[EDIT]	Affiche l'écran Sample Edit (p. 146).
[SAMPLING/RESAMPLING]	Affiche le menu Sampling (p. 144).
[MIX IN]	Effectue un mixage des signaux INPUT et l'envoie à la sortie (p. 66).
[AUTO SYNC]	Synchronise un échantillon en fonction du motif (p. 68).

9. Section Effets

Permet d'appliquer des effets spéciaux au son (p. 120).

[COMP]–[REVERB]	Active/coupe chaque effet (p. 120).
[KNOB ASSIGN]	Sélectionne l'effet à contrôler en temps réel (p. 123).
[TYPE]	Sélectionne le type d'effet.
[C1], [C2]	Modifie la fonction assignée en temps réel.

10. Section Mode

Appuyez sur [PATTERN] pour passer en mode Pattern.

Si vous appuyez sur un des deux autres boutons, vous activez le mode correspondant.

11. Section Cursor/Value

Utilisez ces boutons et la molette pour sélectionner des motifs et entrer des valeurs (p. 51).

12. Section Séquenceur

[PLAY]	Reproduit un motif (p. 56).
[STOP]	Arrête la reproduction/l'enregistrement.
[FWD]	Passe à la mesure suivante.
[BWD]	Revient à la mesure précédente.
[TOP]	Va au début du motif.
[REC]	Utilisé pour l'enregistrement (p. 69).

13. Turntable Emulation

Emulation de platine. Simule l'effet obtenu en augmentant/diminuant la vitesse de rotation d'une platine (p. 68).

14. Bouton TAP

Vous pouvez déterminer la valeur BPM (tempo) en tapant sur ce bouton selon le rythme voulu (p. 57).

Reproduction d'un motif

Notions de base

Ecran principal du mode Pattern



1. Motif actuel

Motif en cours de reproduction

2. Motif suivant

Motif devant être reproduit ensuite.

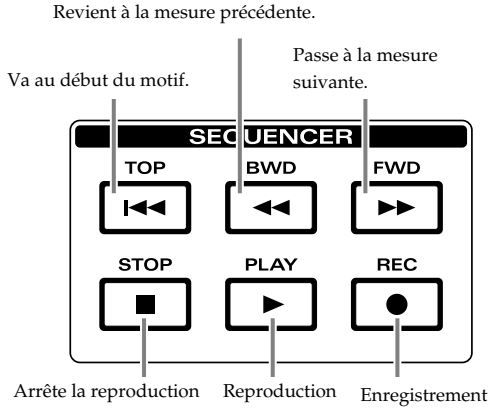
* *"Len" indique la longueur (Length) du motif en nombre de mesures.*

Boutons de fonction

[F1 (List)] (Pattern List)	Sélection d'un motif dans une liste (p. 57).
[F2 (Edit)] (Pattern Edit)	Edition des réglages d'un motif (p. 75).
[F3 (Mixer)] (Part Mixer)	Détermine le volume, le panoramique, etc. pour chaque partie (p. 65).
[F4 (Effects)]	Permet d'appliquer des effets spéciaux au son (p. 120).
[F5 (Mastering)]	Réglages de l'effet de mastérisation (p. 140).
[F6 (BPM/Click)]	Règle le tempo et active/coupe le métronome (p. 57).
[SHIFT] + [F1 (Arp)] (Arpeggiator)	Réglages d'arpégiateur (p. 62).
[SHIFT] + [F2 (Chord Memory)]	Programme les accords (p. 64).
[SHIFT] + [F3 (Pattern Call)]	Sélectionne un ensemble de motifs (p. 59).
[SHIFT] + [F4 (RPS)]	Réglages RPS (p. 61).
[SHIFT] + [F5 (System)] (System Edit)	Réglages globaux de la MC-909 (p. 158).
[SHIFT] + [F6 (Utility)] (Utility Menu)	Ouvre le menu Utility (p. 163).

Opérations élémentaires

Utilisez les boutons suivants pour contrôler la reproduction.



* *Les boutons [FWD], [BWD] et [TOP] peuvent aussi être utilisés en cours de reproduction.*

* ** Appuyez deux fois sur [STOP] pour retourner au début du motif.*

Sélection du motif à reproduire

Il y a deux façons de sélectionner un motif à reproduire: **directement** ou **à partir d'une liste**.

Sélection directe d'un motif

Sélection du motif actuel

Quand aucun motif n'est reproduit, utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour en choisir un.

Sélection du motif suivant

Durant la reproduction d'un motif, utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour choisir le suivant.

A la fin du motif en cours, le motif sélectionné enchaîne.

* *Juste avant la fin du motif en cours de reproduction, l'indication "LOCKED" s'affiche au-dessus du nom du motif suivant. Vous ne pouvez plus changer le motif suivant une fois que cette indication apparaît car l'enchaînement est en cours de préparation.*

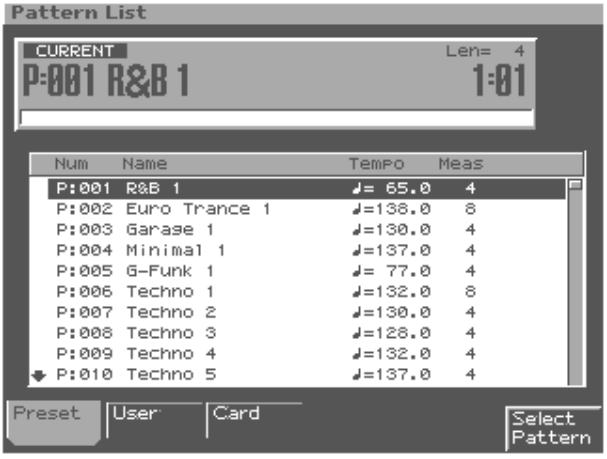


MEMO

Si vous actionnez [CURSOR (gauche/droite)] durant la reproduction d'un motif, le motif change immédiatement et la reproduction commence au début du nouveau motif.

Sélection d'un motif à partir d'une liste

1. **Appuyez sur [F1 (List)].**



2. **Appuyez sur [F1 (Preset)], [F2 (User)] ou [F3 (Card)] pour sélectionner le groupe contenant le motif voulu (préprogrammé, utilisateur ou carte).**

3. **Utilisez [VALUE], [INC/DEC] ou [CURSOR (haut/bas)] pour sélectionner un motif.**

   Si vous maintenez [SHIFT] enfoncé en actionnant une des commandes ci-dessus, le numéro de motif change par dizaines.

4. **Appuyez sur [F6 (Select Pattern)] pour entériner votre choix.**

[F1 (Preset)]	Motifs préprogrammés.
[F2 (User)]	Motifs utilisateur.
[F3 (Card)]	Motifs sauvegardés sur carte de mémoire.
[F6 (Select Pattern)]	Confirmation de la sélection.

Tempo (BPM) d'une suite de motifs

Chaque motif a son propre réglage de tempo (BPM). Lorsque vous reproduisez plusieurs motifs successivement, le tempo varie en fonction du motif.

MEMO

Si vous le souhaitez, vous pouvez conserver le tempo du premier motif reproduit et l'appliquer aux motifs suivants (BPM Lock ->p. 160).

Changer le tempo (BPM)

Avec la molette [VALUE]

1. **Appuyez sur [F6 (BPM/Click)] pour afficher la fenêtre BPM.**



2. **Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour choisir la valeur BPM.**

3. **Appuyez sur [F6 (Close)] pour refermer la fenêtre BPM.**

Avec le bouton TAP

Appuyez **trois fois ou plus** sur le bouton [TAP] selon le rythme voulu; les intervalles représentent les **noires** du tempo souhaité.

* *Si vous le souhaitez, vous pouvez changer la résolution du bouton [TAP] et utiliser des croches ou des doubles croches au lieu de noires (Tap Resolution ->p. 159).*

Activer/couper le métronome (Click)

1. **Appuyez sur [F6 (BPM/Click)] pour afficher la fenêtre BPM.**

2. **Appuyez sur [F5 (Click)] pour activer/couper le métronome.**

   Lorsqu'il est activé, une coche "✔" apparaît.

3. **Appuyez sur [F6 (Close)] pour refermer la fenêtre BPM.**

MEMO

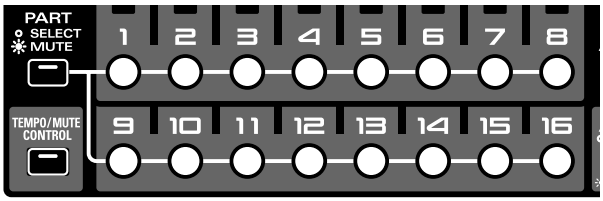
Le réglage du volume du métronome fait partie des réglages globaux (Volume du métronome -> p. 117)

MEMO

Vous pouvez afficher la fenêtre BPM durant l'enregistrement TR-REC d'une pression sur [SHIFT]+[F6] ou durant l'échantillonnage d'une pression sur [F4].

Etouffer (Mute) une partie

Un motif contient seize parties. Vous pouvez étouffer chacune d'elles en temps réel.



1. **Dans la section Part Mixer, appuyez sur [PART] (SELECT/MUTE) pour allumer son témoin.**

   Les boutons de partie [1]–[16] contrôlent alors l'étouffement des parties.

2. **Appuyez sur le bouton de la partie à étouffer afin de le faire clignoter.**

   Cette partie est étouffée.

3. **Pour annuler l'étouffement, appuyez une fois de plus sur le bouton de la partie en question pour l'allumer.**

Les témoins des boutons des parties indiquent l'état des parties:

- **Allumé:** La partie peut être reproduite.
- **Clignotant:** La partie est étouffée.
- **Eteint:** La partie ne contient pas de données d'exécution. (Le témoin s'allume lors de l'enregistrement de données.)

Mute Remain

Cette fonction conserve l'état (étouffé ou non) des parties pour la reproduction du motif suivant. Cela vous permet, par exemple, de reproduire le motif suivant en étouffant la partie rythmique.

1. **En cours de reproduction, appuyez sur [PLAY].**

   L'écran affiche "MUTE REMAIN".

2. **Sélectionnez le motif suivant.**

   Après un certain temps, le motif sélectionné est reproduit avec les réglages Mute inchangés.

   Lorsque le motif change, la fonction Mute Remain est automatiquement annulée.

* *Mute Remain est annulée si vous appuyez une fois de plus sur [PLAY] avant le changement de motif.*

Solo

Cette fonction prépare une partie à la reproduction et étouffe toutes les autres.

1. **Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton [1]–[16] de la partie à reproduire.**

   Cette fonction coupe les autres parties: seule la partie sélectionnée est audible.

All Parts Mute

Cette fonction étouffe toutes les parties à la fois.

1. **Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [PART ASSIGN].**

   Toutes les parties sont étouffées.

All Parts On

Cette fonction réactive toutes les parties à la fois.

1. **Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [MIXER ASSIGN].**

   L'étouffement de toutes les parties est annulé et elles redeviennent audibles.

Mute Reverse

Cette fonction inverse l'état étouffé/audible des parties.

1. **Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [TEMPO/MUTE CONTROL].**

   Les parties étouffées deviennent audibles et les parties audibles sont étouffées.

Paramètres de configuration

Sur la MC-909, les paramètres suivants peuvent être réglés individuellement pour chaque motif. Ces paramètres sont appelés "paramètres de configuration".

- Tempo
- Patch/kit de batterie*
- Niveau de partie*
- Position stéréo (Pan) de partie*
- Transposition de partie*
- Niveau de réverbération de partie*
- Assignation de sortie de partie*
- Assignation de la sortie du séquenceur*
- Réglages de réverbération
- Réglages du compresseur
- Réglages des multi-effets
- Etat étouffé/audible de partie*
- Auto Sync activée/coupée*

* *L'astérisque indique les paramètres pouvant être réglés individuellement pour chaque partie.*

Pads

Ces pads fonctionnent comme un clavier. Ils peuvent également servir pour la reproduction de RPS et l'arpégiateur. Normalement, le pad 2 correspond à Do4 (C4). La force exercée sur les pads (le toucher) détermine la dynamique des notes.

MEMO

Vous pouvez aussi régler le toucher sur une valeur fixe (Pad Velocity ->p. 159).

[HOLD]	Si vous appuyez sur ce bouton pour allumer son témoin, le son reste audible après le relâchement du pad. Le son s'arrête lorsque vous appuyez une fois de plus sur [HOLD] (le témoin s'éteint).
[OCT -]/[OCT +]	Ces boutons transposent la plage des pads par pas d'une octave (maximum +/-4 octaves). Si vous appuyez simultanément sur les deux boutons, la transposition par octave est annulée.

Diverses manières d'utiliser les pads

[PATTERN CALL]	Les pads rappellent des motifs (Pattern Call, p. 59).
[RPS]	Les pads produisent des phrases (RPS, p. 60).
[ARPEGGIO]	Les pads jouent des arpèges (Arpeggiator, p. 62).
[CHORD MEMORY]	Une pression sur un seul pad produit un accord (Chord Memory, p. 64).

Pattern Call

Les pads peuvent servir à sélectionner des motifs.
Les motifs assignés à chacun des 16 pads constituent un "ensemble de motifs" (Pattern Set). Vous pouvez modifier un ensemble de motifs et sauvegarder jusqu'à 50 sets différents. Vous pouvez aussi changer d'ensemble de motifs en cours de reproduction.

MEMO

Cette méthode peut être utilisée pour sélectionner le motif actuel ou le motif suivant.

* *Pattern Call n'est pas disponible en mode Song.*

Utilisation de la fonction Pattern Call

1. **Appuyez sur [PATTERN CALL] afin d'allumer son témoin.**
2. **Appuyez sur un des pads [1]–[16].**
   Le motif assigné au pad enfoncé est sélectionné.

* *[HOLD] et [OCT +/-] n'ont aucun effet.*

* *Pattern Call ne peut pas être utilisée avec les fonctions RPS, Arpeggiator ou Chord Memory.*

Sélection d'un ensemble de motifs

1. **Maintenez [PATTERN CALL] enfoncé et utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour choisir un ensemble de motifs.**

Ajouter un motif à un ensemble de motifs

1. **Sélectionnez le motif à ajouter afin d'en faire le motif actuel.**
2. **Sélectionnez l'ensemble de motifs auquel vous souhaitez l'ajouter.**
3. **Maintenez le bouton [PATTERN CALL] enfoncé et actionnez le pad auquel le motif doit être assigné.**
   Ce motif est assigné au pad actionné.

Sauvegarder un ensemble de motifs

Les réglages d'ensemble de motifs sont perdus lorsque vous mettez l'appareil hors tension. Pour conserver vos changements, vous devez les sauvegarder de la façon suivante.

1. **Maintenez [PATTERN CALL] enfoncé et actionnez [F6 (PtnCall Setting)].**
   Vous pouvez aussi maintenir [SHIFT] enfoncé et appuyer sur [F3 (Pattern Call)].
   L'écran d'édition Pattern Call apparaît.
2. **Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour choisir l'ensemble de motifs à sauvegarder.**
3. **Appuyez sur [WRITE].**
   L'affichage Write Menu apparaît.
   Assurez-vous que "Pattern Set" est contrasté.
4. **Appuyez sur [ENTER] ou [F4 (PCL)].**
5. **Donnez un nom à l'ensemble de motifs.**
   Pour en savoir plus sur l'entrée d'un nom, voyez "Sauvegarder un motif" (p. 43).
6. **Lorsque le nom est entré, appuyez sur [F6 (Write)].**
   Un message vous demande confirmation.
7. **Pour sauvegarder l'ensemble de motifs, appuyez sur [F6 (Execute)].**

* *Pour annuler la sauvegarde, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

MEMO

Les motifs appartenant à un ensemble disposent de paramètres de configuration différents de ceux du mode Pattern normal.

RPS

Une phrase assignée à un des 16 pads est reproduite en continu tant que vous maintenez le pad enfoncé.
Les phrases assignées à chacun des 16 pads constituent un "ensemble RPS" (RPS Set). Vous pouvez éditer un ensemble RPS et sauvegarder jusqu'à 50 sets différents. Vous pouvez aussi changer d'ensemble RPS durant la reproduction de motif.

Utilisation de RPS

1. **Appuyez sur [RPS] afin d'allumer son témoin.**
2. **Appuyez sur un des pads [1]–[16].**
   La phrase assignée au pad enfoncé est reproduite en continu.

* *[OCT +/-] n'a aucun effet.*

* *La fonction RPS ne peut pas être utilisée avec les fonctions Pattern Call, Arpeggiator ou Chord Memory.*

RPS Hold

Vous pouvez maintenir la reproduction d'une phrase après le relâchement du pad.

- **Maintenir des phrases individuelles**

1. **Appuyez sur le bouton [HOLD] pour allumer son témoin.**
2. **Actionnez un pad pour produire une phrase.**
   Pour arrêter cette phrase, appuyez de nouveau sur le même pad.

- **Maintenir toutes les phrases**

1. **Maintenez [HOLD] enfoncé et actionnez un pad pour produire une phrase.**
   [HOLD] clignote et la phrase est reproduite jusqu'à ce que vous actionniez de nouveau le même pad.
2. **Pour maintenir une autre phrase, maintenez [HOLD] enfoncé et appuyez sur le pad voulu, comme décrit à l'étape 1.**
   Les phrases sont reproduites ensemble.
3. **Pour produire une phrase que vous ne souhaitez pas maintenir, appuyez simplement sur le pad voulu.**
   La reproduction de la phrase cesse dès que vous relâchez le pad.

* *Aux étapes 1 et 2, vous pouvez aussi appuyer simultanément sur [HOLD] et le pad voulu pour reproduire la phrase au lieu de maintenir [HOLD] enfoncé puis d'appuyer sur le pad.*

MEMO

Pour arrêter toutes les phrases, appuyez sur [HOLD] (son témoin s'éteint).

Sélection d'un ensemble RPS

1. **Maintenez [RPS] enfoncé et utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour choisir un ensemble RPS.**

Ajouter une phrase dans un ensemble RPS

1. **Sélectionnez le motif contenant la phrase à ajouter afin d'en faire le motif actuel.**
2. **Etouffez toutes les parties à l'exception de celle à ajouter à l'ensemble RPS.**
   Voyez p. 58 pour en savoir plus sur l'étouffement (Mute).
3. **Sélectionnez l'ensemble RPS devant accueillir la phrase.**
4. **Maintenez le bouton [RPS] enfoncé et actionnez le pad auquel la phrase doit être assignée.**
   La phrase est assignée au pad actionné.

<Remarques concernant les assignations RPS>

* *Il est impossible d'assigner une phrase constituée de plusieurs parties à un pad. Etouffez toutes les parties à l'exception de celle contenant la phrase à assigner. Si vous essayez d'assigner une phrase constituée de plusieurs parties, le message "Cannot Assign Phrase!" apparaît.*

* *Si vous avez assigné une phrase tirée d'un motif utilisateur, toute modification ultérieure des données du motif contenant cette phrase affectera la phrase de l'ensemble RPS. Si, par exemple, vous effacez les données d'un motif dont une phrase a été assignée à un ensemble RPS, vous n'entendrez rien lorsque vous ferez appel à cette phrase en reproduction RPS.*

* *Si vous assignez une phrase venant d'une partie utilisant MFX, les réglages MFX en vigueur durant la reproduction RPS sont ceux du motif actuellement sélectionné. La reproduction RPS peut alors différer de la phrase originale.*

MEMO

Les motifs appartenant à un ensemble RPS disposent de paramètres de configuration différents de ceux du mode Pattern normal.

Paramètres RPS

1. Maintenez [RPS] enfoncé et appuyez sur [F6 (RPS Setting)].

Vous pouvez aussi maintenir [SHIFT] enfoncé et appuyer sur [F4 (RPS)]. L'écran affichant les paramètres RPS apparaît.

2. Utilisez [CURSOR (haut/bas)] pour sélectionner un paramètre.

3. Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour éditer le paramètre.

Paramètre	Plage	Description
RPS Set	01–50	Ensemble RPS à éditer
RPS Part	Part 1–16	Partie RPS à éditer
RPS Part Patch Bank	—	Patch assigné à la partie RPS
RPS Part Patch Bank	—	
RPS Part Output Select	DRY, MFX1, MFX2, COMP, DIR1, DIR2, RHY	Façon dont le son de chaque partie est produit. **DRY:** Sortie via MIX OUTPUT sans passer par les effets (signal sec) **MFX1 (2):** Sortie via le multi-effets 1 (ou 2) **COMP:** Sortie via le compresseur **DIR1 (2):** Sortie via les prises DIRECT 1 (ou DIRECT 2) sans passer par les effets **RHY:** La sortie de la partie est déterminée par les réglages du kit de batterie assigné à la partie.
Remote Keyboard Switch	OFF, ON	Voyez p. 160.

<RPS Trigger Quantize>

Lorsque vous faites appel à la fonction RPS en mode de reproduction de motif, il peut y avoir un certain flottement au niveau du timing des motifs et des phrases, selon le moment où vous enfoncez les pads. Pour l'éviter, la MC-909 vous permet de spécifier le timing de reproduction de la phrase afin de la synchroniser parfaitement avec le motif. (RPS Trigger Quantize ->p. 160)

- **REAL:**
  La phrase est reproduite immédiatement avec le rythme auquel vous avez actionné les pads.
- **16TH, 8TH, QUARTER:**
  Le motif est divisé en unités correspondant à la valeur de note choisie; lorsque vous actionnez les pads, la reproduction de la phrase commence sur la note suivante.
- **MEASURE:**
  Motif divisé en mesures: quand vous pressez les pads, la reproduction de la phrase commence au début de la mesure suivante.

* *Il vaut mieux actionner les pads un peu avant le moment voulu afin de synchroniser la phrase avec le motif (sauf lorsque vous sélectionnez "REAL" bien entendu).*

* *Si la reproduction du motif est arrêtée, la phrase est reproduite immédiatement, quel que soit le réglage sélectionné ci-dessus.*

Réglage des paramètres des parties RPS

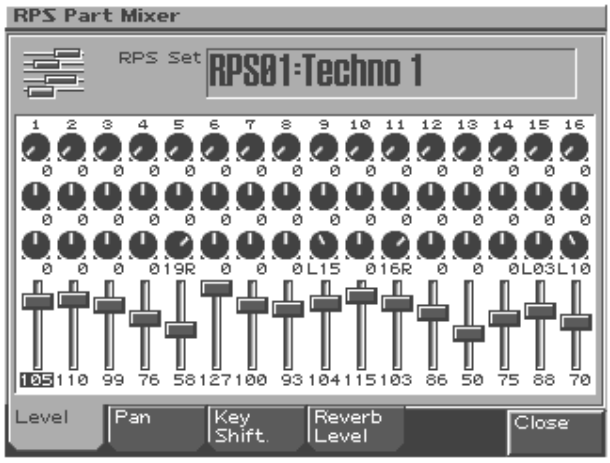
La reproduction RPS fait appel à des parties RPS dédiées et distinctes de celles utilisées pour la reproduction conventionnelle de motifs. Les motifs assignés aux pads [1]–[16] pilotent les parties RPS 1–16. Voici comment régler les paramètres de ces parties RPS.

1. Maintenez [RPS] enfoncé et appuyez sur [F6 (RPS Setting)].

Vous pouvez aussi maintenir [SHIFT] enfoncé et appuyer sur [F4 (RPS)].
L'écran affichant les paramètres RPS apparaît.

2. Appuyez sur [F3 (RPS Mixer)].

L'écran RPS Mixer apparaît.



3. Utilisez la section Part Mixer pour régler le volume, le panoramique, etc. des parties RPS 1–16.

[PART ASSIGN]	Sélectionne les parties RPS contrôlées par les curseurs. Si ce témoin est éteint, les parties 1–8 sont contrôlées. S'il est allumé, les curseurs pilotent les parties 9–16.
Curseurs	Règlent le volume, la position stéréo, la transposition et le niveau de réverbération des parties 1–8 ou 9–16.

Utilisez [F1]–[F4] pour sélectionner un paramètre et réglez-en la valeur avec les curseurs.

Bouton de fonction	Paramètre ajusté par les curseurs
[F1 (Level)]	Volume de la partie RPS
[F2 (Pan)]	Position gauche/droite de la partie RPS
[F3 (Key Shift)]	Transposition de la partie RPS Règle la hauteur par demi-tons sur une plage de +/-4 octaves.
[F4 (Reverb Level)]	Niveau de réverbération de la partie RPS

* *Vous pouvez aussi vous servir des boutons [CURSOR] pour sélectionner une partie et un paramètre puis faire appel à [VALUE] ou [DEC/INC] pour en régler la valeur.*

4. Appuyez sur [F6 (Close)] pour refermer la fenêtre RPS Mixer.

Sauvegarder un ensemble RPS

Les nouveaux réglages d'un ensemble RPS sont perdus lorsque vous mettez l'appareil hors tension. Pour conserver vos changements, sauvegardez l'ensemble RPS de la façon suivante.

1. **Maintenez [RPS] enfoncé et appuyez sur [F6 (RPS Setting)].**

   Vous pouvez aussi maintenir [SHIFT] enfoncé et appuyer sur [F4 (RPS)]. L'écran affichant les paramètres RPS apparaît.

2. **Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour choisir l'ensemble RPS à sauvegarder.**

3. **Appuyez sur [WRITE].**

   L'affichage Write Menu apparaît.

   Assurez-vous que "RPS Set" est contrasté.

4. **Appuyez sur [ENTER] ou [F3 (RPS)].**

5. **Donnez un nom à l'ensemble RPS.**

   Pour en savoir plus sur l'entrée d'un nom, voyez "Sauvegarder un motif" (p. 81).

6. **Lorsque le nom est entré, appuyez sur [F6 (Write)].**

   Un message vous demande confirmation.

7. **Pour effectuer la sauvegarde, appuyez sur [F6 (Execute)].**

* *Pour annuler la sauvegarde, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

Arpégiateur

L'arpégiateur de la MC-909 vous permet de transformer les accords joués en arpèges (les notes des accords sont alors jouées successivement et non simultanément).

Vous pouvez non seulement faire appel aux styles d'arpège usine déterminant la façon dont l'arpège est joué mais vous pouvez aussi réécrire librement les styles.

Utilisation de l'arpégiateur

1. **Appuyez sur [ARPEGGIO] afin d'allumer son témoin.**

2. **Jouez un accord avec les pads.**

   Vous obtenez un arpège produit selon le style choisi.

* *Il est impossible d'utiliser l'arpégiateur avec les fonctions Pattern Call ou Chord Memory.*

Sélection d'un style d'arpège

1. **Maintenez [ARPEGGIO] enfoncé et utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour choisir un style.**

Réglages d'arpégiateur

Voici comment changer la façon dont l'arpège est produit.

1. **Maintenez [ARPEGGIO] enfoncé et appuyez sur [F6 (Arp Setting)].**

   Vous pouvez aussi maintenir [SHIFT] enfoncé et appuyer sur [F1 (Arp)].

   L'écran affichant les paramètres de l'arpégiateur apparaît.

2. **Utilisez le bouton [CURSOR (haut/bas)] pour sélectionner un paramètre.**

3. **Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour éditer le paramètre.**

Combiner les fonctions Arpeggio et Chord Memory

Lorsque vous jouez avec l'arpégiateur, vous pouvez aussi faire appel à la fonction Chord Memory (p. 64). Après avoir mémorisé des formes d'accords complexes, vous pouvez les rappeler lorsque l'arpégiateur est activé afin de créer des arpèges complexes d'une simple pression sur un pad.

Paramètre	Description
Arpeggio Grid (Grid Type)	Détermine la résolution de la grille utilisée pour créer un arpège au sein d'un style (Arpeggio Style) ainsi que l'importance de la syncope pour créer un shuffle (aucune, faible ou forte). **1/4:** Noire **1/8:** Croche **1/8L:** Léger (light) shuffle de croches **1/8H:** Shuffle de croches important (heavy) **1/12:** Triolet de croches **1/16:** Double croche **1/16L:** Léger (light) shuffle de doubles croches **1/16H:** Shuffle de doubles croches prononcé (heavy) **1/24:** Triolet de doubles croches

Paramètre	Description
Arpeggio Motif	Détermine le mode de reproduction des sons lorsque le nombre de notes excède celui programmé pour le style d'arpège. **UP(L):** Seul le pad le plus grave est audible chaque fois: les notes sont reproduites en commençant par les plus graves. **UP(L&H):** Les pads le plus grave et le plus haut sont audibles chaque fois: les notes sont reproduites en commençant par les plus graves. **UP(_):** Les notes sont reproduites en commençant par les plus graves. Aucune note n'est audible chaque fois. **DOWN(L):** Seul le pad le plus grave est audible chaque fois: les notes sont reproduites en commençant par les plus hautes. **DOWN(L&H):** Les pads le plus grave et le plus haut sont audibles chaque fois: les notes sont reproduites en commençant par les plus hautes. **DOWN(_):** Les notes sont reproduites en commençant par les plus graves. Aucune note n'est audible chaque fois. **UP&DOWN(L):** Seul le pad le plus grave est audible chaque fois: les notes de l'arpège sont reproduites en commençant par les plus graves puis dans l'ordre inverse. **UP&DOWN(L&H):** Seuls les pads le plus grave et plus haut sont audibles chaque fois: les notes de l'arpège sont reproduites en commençant par les plus graves puis dans l'ordre inverse. **UP&DOWN(_):** Les notes sont reproduites en commençant par les plus graves puis dans l'ordre inverse. Aucune note n'est audible chaque fois. **RANDOM(L):** Seul le pad le plus grave est audible chaque fois et les notes de l'arpège sont reproduites selon un ordre aléatoire.
Arpeggio Duration	Détermine si l'arpège est joué staccato (notes détachées) ou tenuto (notes liées). **30–120 %:** Par exemple, avec une valeur "30", la durée de la note dans la grille (ou, lorsqu'une série de notes sont reliées par des liaisons, la dernière note) correspond à 30% de la durée de la note choisie pour la grille. **FULL:** Même si la note n'est pas dotée d'une liaison, une même note continue à résonner jusqu'au début de la suivante.
Arpeggio Octave Range	Ajoute un effet qui transpose les arpèges d'un cycle à la fois par unités d'une octave. Vous pouvez déterminer la plage de transposition vers le haut ou vers le bas (jusqu'à trois octaves vers le haut ou vers le bas).
Remote Keyboard Switch	Voyez p. 160.

Créer un style d'arpège

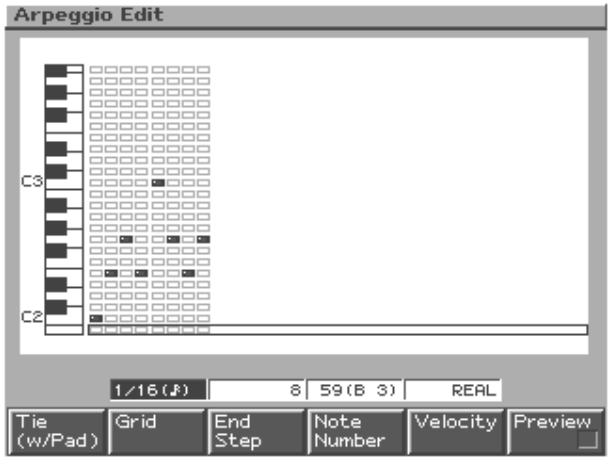
1. Maintenez [ARPEGGIO] enfoncé et appuyez sur [F6 (Arp Setting)].

Vous pouvez aussi maintenir [SHIFT] enfoncé et appuyer sur [F1 (Arp)].

L'écran affichant les paramètres de l'arpégiateur apparaît.

2. Appuyez sur [F4 (Arp Edit)].

L'écran permettant d'entrer le style d'arpège apparaît.



3. Utilisez les boutons de fonction et [VALUE] ou [INC/DEC] pour choisir la note à entrer.

Vous pouvez aussi sélectionner le numéro de note avec **[CURSOR (haut/bas)]**.

[F1 (Tie)]	En maintenant [F1 (Tie)] enfoncé et en appuyant sur un pad, vous pouvez allonger la durée de la dernière note entrée en y ajoutant la valeur actuelle.
[F2 (Grid)]	Détermine la résolution de la grille utilisée pour créer un arpège au sein d'un style (Arpeggio Style) ainsi que l'importance de la syncope pour créer un shuffle (aucune, faible ou forte). **1/4:** Noire **1/8:** Croche **1/8L:** Léger (light) shuffle de croches **1/8H:** Shuffle de croches important (heavy) **1/12:** Triolet de croches **1/16:** Double croche **1/16L:** Léger (light) shuffle de doubles croches **1/16H:** Shuffle de doubles croches important (heavy) **1/24:** Triolet de doubles croches
[F3 (End Step)]	Détermine la longueur du style **Plage:** 1–32
[F4 (Note Number)]	Détermine la hauteur de la note à entrer. **Plage:** 0 (C-1)–127 (G9)
[F5 (Velocity)]	Détermine la dynamique (volume) des messages de note. **Plage:** REAL, 1–127 * Si vous optez pour REAL, la force exercée sur les pads (toucher) détermine la dynamique.
[F6 (Preview)]	Ecoute de l'arpège en cours.

NOTE

Un style peut contenir jusqu'à 16 notes (hauteurs spécifiques).

4. Pour entrer les données, appuyez sur le pad correspondant au timing auquel vous souhaitez entrer une note afin d'allumer le témoin du pad.
Pour effacer une note entrée, appuyez sur le pad correspondant afin d'éteindre son témoin.

NOTE

Vous ne pouvez plus changer la dynamique d'un message de note une fois que vous l'avez entré. Pour changer la dynamique, effacez la note et réentrez-la.

5. Une fois le style d'arpège terminé, appuyez sur [EXIT].

Sauvegarder un style d'arpège

Un style d'arpège de votre cru est perdu lorsque vous mettez l'appareil hors tension. Pour conserver vos changements, sauvegardez-les de la façon suivante.

1. Maintenez [ARPEGGIO] enfoncé et appuyez sur [F6 (Arp Setting)].

Vous pouvez aussi maintenir [SHIFT] enfoncé et appuyer sur [F1 (Arp)].
L'écran affichant les paramètres de l'arpégiateur apparaît.

2. Appuyez sur [F6 (Arp Write)].

Un écran vous permettant de sélectionner le style d'arpège de destination pour vos réglages apparaît.

3. Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour sélectionner le style d'arpège à sauvegarder.

4. Appuyez sur [F6 (Write)].

Un message vous demande confirmation.

5. Pour sauvegarder les données, appuyez sur [F6 (Execute)].

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

Chord Memory

Vous pouvez jouer une forme d'accord programmée au préalable d'une seule pression sur un pad. Vous pouvez faire appel aux formes d'accords usine ou créer vos propres originaux.

Utilisation de Chord Memory

1. Appuyez sur [CHORD MEMORY] afin d'allumer son témoin.

2. Appuyez sur un des pads.

La forme d'accord préprogrammée résonne.

MEMO

Lorsque vous appuyez sur le pad [2] (Do4), la forme d'accord a la hauteur spécifiée. Les autres pads produisent des accords parallèles à des hauteurs proportionnelles à celle du pad [2] (Do4).

* *La fonction Chord Memory ne peut pas être utilisée avec les fonctions Pattern Call ou RPS.*

Sélection d'une forme d'accord

1. Maintenez [CHORD MEMORY] enfoncé et utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour choisir une forme d'accord.

Programmation d'une forme d'accord

1. Maintenez [CHORD MEMORY] enfoncé et appuyez sur [F6 (Chord Setting)].

Vous pouvez aussi maintenir [SHIFT] enfoncé et appuyer sur [F2 (Chord Memory)].
L'écran affichant les paramètres Chord Memory apparaît.

2. Appuyez sur [F4 (Chord Edit)].

L'écran de programmation des formes d'accord apparaît.

3. Servez-vous des pads pour entrer l'accord voulu.

Entrez les notes voulues lorsque le pad [2] (Do4) est enfoncé.
Les pads s'allument pour indiquer les notes choisies.
Si vous actionnez un même pad une fois de plus, il s'éteint et ne produit aucun son.

4. Une fois la forme d'accord terminée, appuyez sur [EXIT].

MEMO

Lors de la programmation de la forme d'accord, vous pouvez appuyer sur [F6 (Preview)] pour écouter l'accord.

Sauvegarder une forme d'accord

Une forme d'accord de votre cru est perdue lorsque vous mettez l'appareil hors tension. Pour conserver vos changements, sauvegardez-les de la façon suivante.

1. **Maintenez [CHORD MEMORY] enfoncé et appuyez sur [F6 (Chord Setting)].**

   Vous pouvez aussi maintenir [SHIFT] enfoncé et appuyer sur [F2 (Chord Memory)].

   L'écran affichant les paramètres Chord Memory apparaît.

2. **Appuyez sur [F6 (Chord Write)].**

   Un écran vous permettant de sélectionner la forme d'accord de destination pour vos réglages apparaît.

3. **Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour choisir la forme d'accord à sauvegarder.**

4. **Appuyez sur [F6 (Write)].**

   Un message vous demande confirmation.

5. **Pour sauvegarder les données, appuyez sur [F6 (Execute)].**

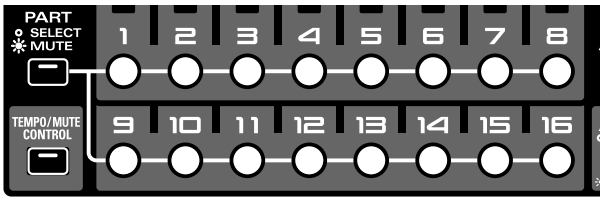
* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

Section de modification en temps réel

Vous pouvez vous servir des commandes et curseurs de cette section pour modifier le son en cours de reproduction.

Pour en savoir plus sur le fonctionnement de chaque commande et curseur, voyez le mode Patch (p. 83).

Sélection de la partie dont le son doit être modifié



1. **Dans la section Part Mixer, appuyez sur [PART] (SELECT/MUTE) pour éteindre son témoin.**

   Les boutons de partie [1]–[16] permettent de sélectionner des parties.

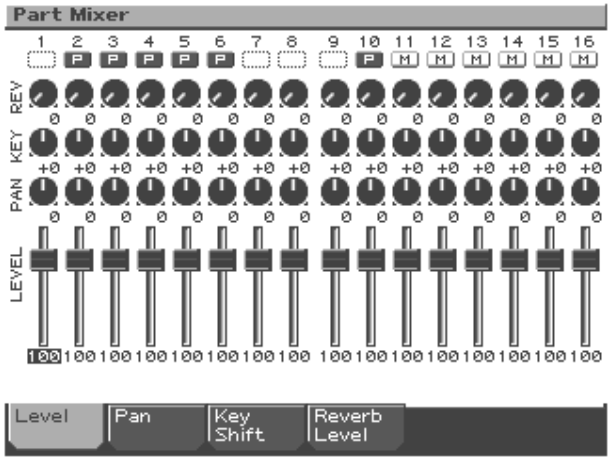
2. **Appuyez sur le bouton correspondant à la partie dont le son doit être modifié. Le bouton s'allume.**

   La partie est sélectionnée.

Section Part Mixer

Cette section règle le volume, le panoramique, etc. de chaque partie.

[PART] (SELECT/MUTE)	Détermine la fonction des boutons de partie [1]–[16]. Si ce témoin est éteint, les boutons de partie sélectionnent les parties. S'il est allumé, ces boutons étouffent les parties.
[TEMPO/MUTE]	Active/coupe la partie Tempo/Mute (une partie réservée à l'enregistrement des changements de tempo et des opérations d'étouffement (Mute), p. 74).
[MIXER ASSIGN]	L'écran Mixer apparaît lorsque vous appuyez sur ce bouton pour l'allumer.
[PART ASSIGN]	Sélectionne les parties contrôlées par les curseurs. Si ce témoin est éteint, les parties 1–8 sont contrôlées. S'il est allumé, les curseurs pilotent les parties 9–16.
Curseurs	Déterminent le volume des parties 1–8 ou 9–16. En affichant l'écran Mixer, vous pouvez aussi régler la position stéréo, la transposition et l'intensité de la réverb. de chaque partie (voyez l'illustration ci-dessous).



Utilisez [F1]–[F4] pour sélectionner un paramètre et réglez-en la valeur avec les curseurs.

Bouton de fonction	Paramètre ajusté par les curseurs
[F1 (Level)]	Volume de la partie
[F2 (Pan)]	Position gauche/droite de la partie
[F3 (Key Shift)]	Transposition de la partie Règle la hauteur par demi-tons sur une plage de +/-4 octaves.
[F4 (Reverb Level)]	Niveau de réverbération de la partie

* *Vous pouvez aussi vous servir des boutons [CURSOR] pour sélectionner une partie et un paramètre puis faire appel à [VALUE] ou [DEC/INC] pour en régler la valeur.*

La lettre affichée sous le numéro de partie dans le haut de l'écran Mixer indique l'état de chaque partie:

- **P:** peut être reproduite (playable)
- **M:** étouffée (Mute)
- **Vide:** La partie ne contient pas de données d'exécution.

Mix In

Le son d'une source externe branchée aux prises INPUT ou à l'entrée numérique peut être mélangée et transmise à la sortie.
Servez-vous des pads pour faire varier la hauteur du signal d'entrée.

Sortie directe d'un signal provenant d'une source externe

1. **Dans la section d'échantillonnage, appuyez sur [MIX IN] pour allumer son témoin.**
   Le signal de la source externe est mixé et transmis à la sortie.
2. **Pour annuler la fonction Mix In, appuyez une fois de plus sur [MIX IN] afin d'éteindre son témoin.**

Varier la hauteur d'un signal venant d'une source externe

1. **Maintenez le bouton [MIX IN] enfoncé.**
   La sous-fenêtre Mix In apparaît.



2. **Tout en maintenant toujours [MIX IN] enfoncé, appuyez sur [F6 (Velo Pads)] ou actionnez [VALUE] pour sélectionner "VELOCITY PADS".**
   Servez-vous des pads pour faire varier la hauteur du signal d'entrée.
3. **Jouez sur les pads.**
   Vous pouvez changer la hauteur et la durée des notes comme sur un clavier conventionnel.
   Le signal d'entrée joue à sa hauteur originale lorsque vous appuyez sur le pad [2] (Do4).
   Vous pouvez faire varier la hauteur du signal d'entrée sur une plage allant de 14 demi-tons plus haut (pad [16]) à 25 demi-tons plus bas (pad [1] avec [OCT -] actionné deux fois) que la hauteur originale.

   * *Vous ne pouvez pas jouer d'accords.*
4. **Pour annuler la fonction Mix In, appuyez une fois de plus sur [MIX IN] afin d'éteindre son témoin.**

Sélection de la source d'entrée

1. **Maintenez le bouton [MIX IN] enfoncé .**
   La sous-fenêtre Mix In apparaît.
2. **Appuyez sur [F5 (Input Setting)].**
   L'écran des paramètres d'entrée apparaît.
3. **Appuyez sur [CURSOR (haut/bas)] pour amener le curseur sur le paramètre à régler.**
4. **Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour choisir la valeur.**

Paramètre	Plage	Description
Input Select	LINE IN L/R, LINE IN L, DIGITAL(OPT), DIGITAL(COAX), MICROPHONE	Source externe du signal d'entrée **LINE-L-R:** Prises INPUT L/R (stéréo) **LINE-L:** Prise INPUT L (mono) **DIGI-OPT:** Entrée numérique (optique) **DIGI-COAX:** Entrée numérique (coaxiale) **MIC:** Prise INPUT (mono, niveau micro)
External Output Assign	DRY, MFX1, MFX2, COMP	Sortie vers laquelle le signal externe mixé est envoyé. **DRY:** Sortie via MIX OUTPUT sans passer par les effets (signal sec) **MFX1 (2):** Sortie via le multi-effets 1 (ou 2) **COMP:** Sortie via le compresseur
External Level L	0–127	Volume du signal d'entrée (canal gauche)
External Level R	0–127	Volume du signal d'entrée (canal droit)
External Reverb Send Level	0–127	Intensité de la réverbération appliquée au signal d'entrée Réglez ce paramètre sur 0 si vous ne voulez pas de réverb.

Réglage du volume de l'appareil externe

Utilisez la commande [INPUT] de la section Volume pour régler le volume de l'appareil externe.

* *Il est impossible de régler le volume d'un appareil branché à la prise numérique Digital In avec la commande [INPUT]. Réglez le volume sur l'appareil en question.*

Contrôleurs D Beam

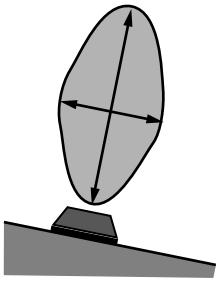
Les contrôleurs D Beam vous permettent d'effectuer des opérations en passant simplement la main au-dessus du contrôleur. Ces contrôleurs ont trois fonctions préprogrammées (telles que Solo Synth et Turntable) mais vous pouvez modifier les paramètres et utiliser ces contrôleurs pour appliquer toute une série d'autres effets.

[BEAM 1 ON]	Active/coupe le contrôleur D Beam de gauche (BEAM 1).
[BEAM 2 ON]	Active/coupe le contrôleur D Beam de droite (BEAM 2).
[TWIN D BEAM ASSIGN]	Détermine la fonction du contrôleur D Beam. Appuyez sur ce bouton pour faire défiler les possibilités: SOLO SYNTH, CUT+RESO, TURNTABLE et ASSIGNABLE.

Zone de réaction du contrôleur D Beam

Le schéma suivant indique la zone dans laquelle le contrôleur D Beam réagit aux mouvements. Les mouvements de la main hors de cette zone ne produisent aucun effet.

* *La zone de réaction du contrôleur D Beam est considérablement réduite lorsque vous utilisez l'appareil en plein soleil. Ne l'oubliez pas lorsque vous vous servez des contrôleurs D Beam à l'extérieur.*



SOLO SYNTH

Il s'agit d'un synthé mono pour lequel votre main gauche (Beam 1) pilote le volume et votre main droite (Beam 2) la hauteur.

1. **Appuyez sur [D BEAM ASSIGN] de sorte à allumer le témoin "SOLO SYNTH".**
2. **Appuyez sur [BEAM 1 ON] et [BEAM 2 ON] de sorte à allumer les deux témoins.**
3. **Lorsque vous amenez la main près de Beam 1, le son est audible.**
   - Une fois que vous avez du son, rapprochez la main de Beam 1 afin de diminuer le volume. Eloignez-la pour augmenter le volume.
   - Rapprochez la main de Beam 2 afin d'augmenter la hauteur. Eloignez-la pour diminuer la hauteur.

* *Si la main se trouvant près de Beam 1 quitte la zone de réaction du contrôleur D Beam, le volume diminue progressivement jusqu'à disparition du son. Cela évite que le son reste "coincé".*

* *Vous pouvez changer la plage de hauteur (p. 162).*

CUT + RESO (Cutoff + Resonance)

Votre main gauche (Beam 1) pilote la fréquence de coupure du filtre (p. 91) et votre main droite (Beam 2) la résonance.

1. **Appuyez sur [D BEAM ASSIGN] de sorte à allumer le témoin "CUT + RESO".**
2. **Appuyez sur [BEAM 1 ON] et [BEAM 2 ON] de sorte à allumer les deux témoins.**
3. **Dans la sous-section FILTER, appuyez sur [TYPE] pour sélectionner le type de filtre (p. 91).**
4. **Passez les mains sur les Beams 1/2 pour modifier le son de la partie actuelle.**
   - Rapprochez la main de Beam 1 afin d'augmenter la fréquence de coupure. Eloignez-la pour diminuer la fréquence de coupure.
   - Rapprochez la main de Beam 2 afin d'augmenter la résonance. Eloignez-la pour diminuer la résonance.

NOTE

Si vous avez réglé Filter Type sur LPF2 ou LPF3, le réglage de résonance n'a aucun effet et le contrôleur D Beam 2 ne change donc pas le son.

MEMO

Vous pouvez déterminer la plage des paramètres (p. 162).

TURNTABLE

Votre main gauche (Beam 1) pilote le tempo (BPM) et votre main droite (Beam 2) la hauteur.

1. **Appuyez sur [D BEAM ASSIGN] de sorte à allumer le témoin "TURNTABLE".**
2. **Appuyez sur [BEAM 1 ON] et [BEAM 2 ON] de sorte à allumer les deux témoins.**
3. **Passez les mains sur les Beams 1/2 pour modifier le tempo et la hauteur de toutes les parties.**
   - Rapprochez la main de Beam 1 pour ralentir le tempo.
   - Rapprochez la main de Beam 2 pour diminuer la hauteur.

* *Si votre main quitte la zone de réaction du contrôleur D Beam, le son retrouve progressivement ses réglages originaux de tempo et de hauteur.*

MEMO

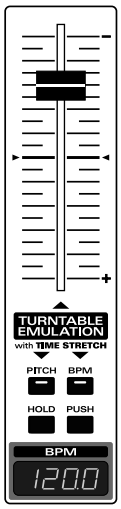
Vous pouvez également programmer le contrôleur de sorte à ce que le rapprochement de la main augmente le tempo et élève la hauteur (p. 162).

ASSIGNABLE (autres applications)

Voyez les paramètres des contrôleurs D Beam (p. 162) parmi les paramètres système.

Turntable Emulation

Vous pouvez vous servir de ce curseur et des boutons [PUSH]/[HOLD] pour synchroniser votre jeu avec une platine ou une autre source audio.



Curseur	Le tempo (BPM) ralentit lorsque vous remontez le curseur (vers "-") et accélère lorsque vous l'abaissez (vers "+"). La valeur BPM originale correspond à la position neutre située en milieu de course du curseur. * Vous pouvez également déterminer la plage du curseur (p. 159).	
[PITCH], [BPM]	Ces boutons déterminent si le curseur et les boutons [HOLD]/[PUSH] contrôlent la hauteur ou le tempo (BPM).	
	PITCH BPM Tous deux allumés	La hauteur et le tempo changent. Produit le même effet qu'une platine.
	PITCH BPM [PITCH] allumé	Seule la hauteur change.
	PITCH BPM [BPM] allumé	Seul le tempo change.
	PITCH BPM Tous deux éteints	Le curseur et les boutons [HOLD]/[PUSH] ne changent ni la hauteur ni le tempo. Ce réglage évite que la hauteur ou le tempo ne change si le curseur est actionné par inadvertance.
[HOLD]	Ralentit l'exécution au tempo minimum de la plage du curseur pour synchroniser votre jeu avec la platine.	
[PUSH]	Accélère l'exécution au tempo maximum de la plage du curseur afin de synchroniser votre jeu avec la platine.	

MEMO

Vous pouvez aussi assigner d'autres fonctions comme le pitch bend au curseur (p. 159).

NOTE

Lorsque vous utilisez un Patch/kit de batterie d'une carte d'extension qui se sert de formes d'onde avec un tempo indiqué (BPM), il est impossible de contrôler indépendamment la hauteur et le BPM.

Auto Sync

Vous pouvez synchroniser le tempo de reproduction d'un échantillon (forme d'onde) que vous avez échantillonné ou chargé de votre ordinateur avec le motif.

NOTE

Pour utiliser Auto Sync, réglez d'abord le paramètre BPM (p. 148) de l'échantillon.

1. **Sélectionnez la partie contenant le Patch utilisant l'échantillon à synchroniser automatiquement.**
2. **Appuyez sur [AUTO SYNC] afin d'allumer son témoin.**

   Le tempo de reproduction de l'échantillon se synchronise automatiquement en fonction du BPM du motif.

MEMO

Vous pouvez activer/couper la fonction Auto Sync pour chaque partie individuellement.

NOTE

Auto Sync exige le double de la polyphonie normale. Cela signifie que lorsque la fonction Auto Sync est activée, la polyphonie de toute la MC-909 diminue.

Effets

Voyez p. 120.

Mastérisation

Voyez p. 140.

Enregistrer un motif

1. **Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour le numéro du motif à enregistrer.**

2. **Appuyez sur [REC].**



3. **Appuyez sur [F1]–[F4] pour sélectionner une méthode d'enregistrement.**

Bouton de fonction	Méthode d'enregistrement
[F1 (Realtime)]	**En temps réel** (p. 69) Les données des pads, commandes et appareils externes MIDI sont enregistrées en temps réel.
[F2 (TR-Rec)]	**TR-REC** (p. 71) Les 16 pads représentent des notes, ce qui vous permet d'entrer des données de note en activant/coupant chaque pad.
[F3 (Step)]	**Pas à pas** (p. 73) Enregistre successivement chaque note en temps non réel (note par note).
[F4 (Tempo/Mute)]	**Tempo/Mute** (p. 74) Enregistre les changements de tempo et d'état étouffé/audible en temps réel.

L'écran d'attente d'enregistrement correspondant apparaît.

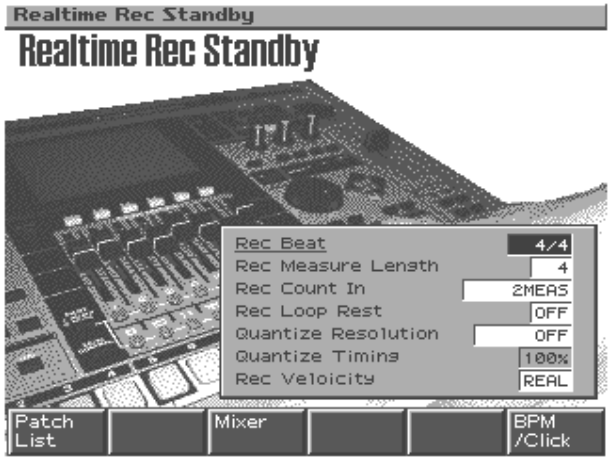
4. **Spécifiez l'armure de temps (le type de mesure) et la longueur du motif puis lancez l'enregistrement.**

Pour en savoir plus, voyez les sections consacrées aux diverses méthodes d'enregistrement.

Enregistrement en temps réel

Cette méthode vous permet d'enregistrer votre exécution sur les pads et avec les contrôleur D Beam de la MC-909 ou sur un clavier MIDI externe. Les mouvements des commandes et des curseurs peuvent aussi être enregistrés.

Ecran d'attente (standby)



Paramètre	Plage	Description
Rec Beat	2/4–7/4, 5/8–7/8, 9/8, 12/8, 9/16, 11/16, 13/16, 15/16, 17/16, 19/16	Armure de temps (mesure) du motif * Uniquement pour un motif vide.
Rec Measure Length	1–998	Longueur du motif * Un motif déjà enregistré peut être allongé mais pas raccourci. Pour le raccourcir, utilisez la fonction d'édition Delete Measure (p. 76) afin d'effacer les mesures superflues.
Rec Count In	OFF, 1 MEAS, 2 MEAS, WAIT NOTE	Longueur du décompte avant l'enregistrement Avec WAIT NOTE, l'enregistrement démarre dès que vous actionnez un pad.
Rec Loop Rest	OFF, ON	Insère une mesure vide avant de retourner au début du motif Avec ON, cette fonction insère une mesure vide avant de retourner à la première mesure du motif. * De cette façon, vous évitez que la fin de la dernière mesure ne soit enregistrée dans la première mesure.
Quantize Resolution	OFF, 32nd note–quarter note (triple croche–noire)	Valeur de note à utiliser pour la quantification (correction du timing). Avec OFF, il n'y a pas de correction du timing.

Paramètre	Plage	Description
Quantize Timing	0–100 %	Degré de correction du timing. Un réglage de 0% ne produit aucun effet tandis qu'un réglage de 100% corrige le timing strictement en fonction de la grille imposée par la résolution choisie avec Input Quantize Resolution.
Rec Velocity	REAL, 1–127	Volume (dynamique) des notes entrées avec les pads. Si vous optez pour REAL, la force exercée sur les pads (toucher) détermine la dynamique.

Boutons de fonction

[F1 (Patch List)]	Sélection d'un Patch/kit de batterie dans une liste (p. 87).
[F3 (Mixer)] (Part Mixer)	Affiche l'écran Mixer (p. 65).
[F6 (BPM/ Click)]	Règle le tempo et active/coupe le métronome (p. 57).

Procédure d'enregistrement

1. Sélectionnez l'enregistrement en temps réel (p. 69).

2. Appuyez sur [PLAY] et commencez l'enregistrement.



Jouez avec les pads, les contrôleurs D Beam ou un clavier MIDI externe.

Une fois arrivé à la dernière mesure, l'enregistrement recommence pour la première mesure. Vous entendez aussi ce que vous avez déjà enregistré. Les nouvelles données s'ajoutent à celles déjà enregistrées.

3. Appuyez sur [STOP] pour arrêter l'enregistrement.

Commandes pouvant être enregistrées

- Pads
- Contrôleurs D Beam
- Commandes de contrôle en temps réel
- Curseur Turntable Emulation *

  *: Ne peut être enregistré que s'il pilote l'effet Pitch bend ou la modulation.

Sélection de la partie à enregistrer

1. Dans la section Part Mixer, appuyez sur [PART] (SELECT/MUTE) pour éteindre son témoin.

Les boutons de partie [1]–[16] permettent de sélectionner des parties.

2. Appuyez sur le bouton de la partie à enregistrer.

MEMO

Vous pouvez même sélectionner la partie à enregistrer durant l'enregistrement.

Simulation (Rehearsal)

Vous pouvez interrompre l'enregistrement temporairement sans pour autant arrêter l'opération d'enregistrement. Cela vous permet de tester des idées entre deux enregistrements sans devoir relancer et arrêter la procédure d'enregistrement chaque fois.

1. Durant l'enregistrement en temps réel, appuyez sur [F4 (Rehearsal)] ou [REC].

[REC] clignote et vous vous trouvez en mode de simulation (Rehearsal). Les données d'exécution ne sont pas enregistrées. Vous pouvez alors vous entraîner à jouer des phrases avant de les enregistrer.

2. Appuyez une fois de plus sur [F4 (Rehearsal)] ou [REC] pour reprendre l'enregistrement.

Realtime Erase

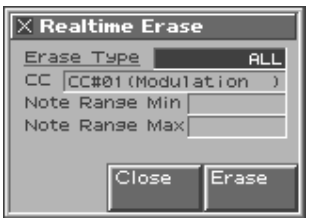
Durant l'enregistrement en temps réel, vous pouvez vous servir des pads ou des commandes de modification en temps réel pour effacer des données.

1. Sélectionnez la partie dans laquelle vous souhaitez effacer des données.

Suivez la procédure décrite sous "Sélection de la partie à enregistrer" (p. 70).

2. Durant l'enregistrement, appuyez sur [F2 (Erase)].

La fenêtre d'effacement en temps réel apparaît.



3. Dans la case Erase Type, sélectionnez le type de données à effacer.

ALL	Toutes les données
NOTE	Messages de note
P-AFT	Aftertouch polyphonique
C-AFT	Aftertouch de canal
CC	Commandes de contrôle
PC	Changements de programme
BEND	Données Pitch Bend
SYSEX	Données exclusives du système
BPM	Changements de tempo
MUTE	Etouffement activé/coupé
EXCEPT NOTE	Toutes les données sauf les messages de note

* *Pour effacer les données de commandes, actionnez la commande correspondante en face avant afin de préciser le type de données.*

4. Effacez les données.

- Si vous avez choisi "NOTE", maintenez deux notes enfoncées sur les pads ou un clavier MIDI et tous les messages de note de la plage comprise entre ces deux notes sont effacés tant que vous maintenez ces deux notes enfoncées.
- Pour les autres types de données, les données sélectionnées avec Erase Type sont effacées tant que vous maintenez [F5 (Erase)] enfoncé.

5. Pour revenir en mode d'enregistrement, appuyez sur [F5 (Close)] ou [EXIT].

Recording Cancel

Voici comment vous pouvez annuler tout un enregistrement et revenir à l'état d'attente avant enregistrement.

1. Durant l'enregistrement, appuyez sur [F5 (Rec Cancel)].

Un message vous demande confirmation.

2. Pour annuler l'enregistrement, appuyez sur [F6 (Execute)].

Toutes les données enregistrées entre le moment où vous avez appuyé sur [PLAY] et celui où vous avez actionné [F5 (Rec Cancel)] sont effacées.

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

TR-REC

Avec cette méthode d'enregistrement, les pads de la MC-909 sont utilisés pour entrer des messages de note selon un timing précis. Vous pouvez entrer/effacer des notes en appuyant simplement sur les pads pour les allumer ou les éteindre. C'est une façon simple de spécifier la position des notes.

* *Cette méthode ne permet d'enregistrer que des messages de note (les commandes de contrôle produites par les commandes en temps réel, par exemple, ne sont pas enregistrées).*

Ecran d'attente (standby)



Paramètre	Plage	Description
Rec Beat	2/4–7/4, 5/8–7/8, 9/8, 12/8, 9/16, 11/16, 13/16, 15/16, 17/16, 19/16	Armure de temps (mesure) du motif * Uniquement pour un motif vide.
Rec Measure Length	1–998	Longueur du motif * Un motif déjà enregistré peut être allongé mais pas raccourci. Pour le raccourcir, utilisez la fonction d'édition Delete Measure (p. 76) afin d'effacer les mesures superflues.
Rec Velocity	REAL, 1–127	Volume (dynamique) des notes entrées avec les pads. Avec REAL, la force exercée sur les pads (toucher) détermine la dynamique.

Boutons de fonction

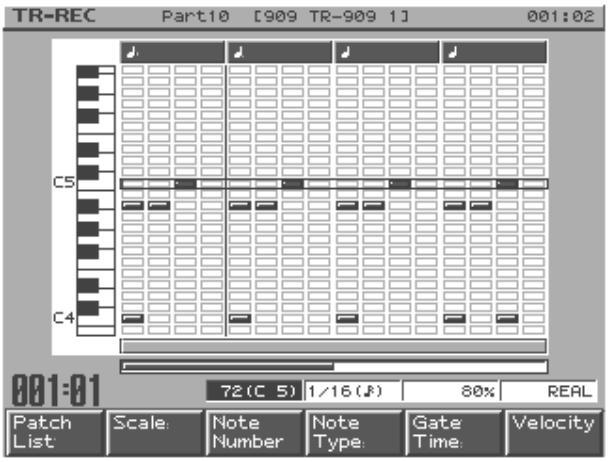
[F1 (Patch List)]	Sélection d'un Patch/kit de batterie dans une liste (p. 87).
[F3 (Mixer)] (Part Mixer)	Affiche l'écran Mixer (p. 65).
[F6 (BPM/Click)]	Règle le tempo et active/coupe le métronome (p. 57).

Procédure d'enregistrement

1. **Sélectionnez TR-REC (p. 69).**

2. **Appuyez sur [PLAY] pour lancer l'enregistrement.**

   Vous passez en mode d'enregistrement et vous entendez les notes que vous entrez en boucle.



3. **Utilisez les boutons de fonction et [VALUE] ou [INC/DEC] pour choisir les messages de note à entrer.**

   Vous pouvez aussi sélectionner le numéro de note avec **[CURSOR (haut/bas)]**.

[F1 (Patch List)]	Sélection d'un Patch/kit de batterie dans une liste (p. 87).
[F2 (Scale)]	L'échelle de timing (voyez le cadre explicatif à cette page) des pads change avec chaque pression sur ce bouton de fonction.
[F3 (Note Number)]	Détermine la hauteur de la note à entrer. Pour un kit de batterie, ce paramètre sélectionne le son rythmique à entrer. **Plage:** 0 (C-1)–127 (G9)
[F4 (Note Type)]	Détermine la valeur de note. **Plage:** 1/32–1/1
[F5 (Gate Time)]	Détermine le temps de maintien de la note en tant que pourcentage de la valeur choisie pour Note Type. **Plage:** 5–200%
[F6 (Velocity)]	Détermine la dynamique (volume) des messages de note. **Plage:** REAL, 1–127 * Si vous optez pour REAL, la force exercée sur un pad (le toucher) détermine la dynamique de la note.
[SHIFT] + [F1 (V-Zoom In)]	Rétrécit la portion de clavier affichée à l'écran. Cela permet de visualiser des notes bien précises.
[SHIFT] + [F2 (V-Zoom Out)]	Elargit la portion de clavier affichée à l'écran. Vous pouvez l'utiliser pour avoir une vue d'ensemble des notes entrées.
[SHIFT] + [F6 (BPM/Click)]	Règle le tempo et active/coupe le métronome (p. 57).

MEMO

En maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur [TOP] [BWD] [FWD], vous pouvez vous déplacer dans le motif comme lors de la reproduction.

4. **Utilisez [CURSOR (gauche/droite)] ou [BWD/FWD] pour vous déplacer dans la zone d'entrée de messages de note.**

HINT

Le bas de l'écran affiche toujours deux barres pour indiquer la région d'entrée affichée et la position actuelle de reproduction du motif.

MEMO

Si vous appuyez sur [TOP], la position de reproduction du motif revient au début de la région d'entrée affichée à l'écran.

5. **Pour entrer les données, appuyez sur le pad correspondant au timing auquel vous souhaitez entrer une note afin d'allumer le témoin du pad.**
   Pour effacer une note entrée, appuyez sur le pad correspondant afin d'éteindre son témoin.

NOTE

Vous ne pouvez plus changer le type de note, le temps de maintien (Gate Time) ou la dynamique d'un message de note une fois la note entrée. Pour changer ces paramètres, effacez la note et réentrez-la.

6. **Appuyez sur [STOP] pour arrêter l'enregistrement.**

Sélection de la partie à enregistrer

1. **Dans la section Part Mixer, appuyez sur [PART] (SELECT/MUTE) pour éteindre son témoin.**

   Les boutons de partie [1]–[16] permettent de sélectionner des parties.

2. **Appuyez sur le bouton de la partie à enregistrer.**

MEMO

Vous pouvez même sélectionner la partie à enregistrer durant l'enregistrement.

Echelle de timing

Chaque pression sur [F2 (Scale)] change l'échelle selon l'ordre suivant.

- Doubles croches
  Les pads [1]–[16] correspondent à une plage d'entrée de données d'une mesure dans laquelle vous pouvez entrer des notes à des intervalles de doubles croches.
- Triples croches
  Les pads [1]–[16] correspondent à une plage d'entrée de données de deux temps dans laquelle vous pouvez entrer des notes à des intervalles de triples croches.
- Triolets de croches
  Les pads [1]–[16] correspondent à une plage d'entrée de données d'une mesure dans laquelle vous pouvez entrer des notes à des intervalles de triolets de croches.
- Triolets de doubles croches
  Les pads [1]–[16] correspondent à une plage d'entrée de données de deux temps dans laquelle vous pouvez entrer des notes à des intervalles de triolets de doubles croches.

Enregistrement pas à pas

Cette méthode d'enregistrement permet d'entrer des messages de note un par un.

* *Cette méthode ne permet d'enregistrer que des messages de note (les commandes de contrôle produites par les commandes en temps réel, par exemple, ne sont pas enregistrées).*

Ecran d'attente (standby)



Paramètre	Plage	Description
Rec Beat	2/4–7/4, 5/8–7/8, 9/8, 12/8, 9/16, 11/16, 13/16, 15/16, 17/16, 19/16	Armure de temps (mesure) du motif * Uniquement pour un motif vide.
Rec Measure Length	1–998	Longueur du motif * Un motif déjà enregistré peut être allongé mais pas raccourci. Pour le raccourcir, utilisez la fonction d'édition Delete Measure (p. 76) afin d'effacer les mesures superflues.
Rec Velocity	REAL, 1–127	Volume (dynamique) des notes entrées avec les pads. Si vous optez pour REAL, la force exercée sur les pads (toucher) détermine la dynamique.

Boutons de fonction

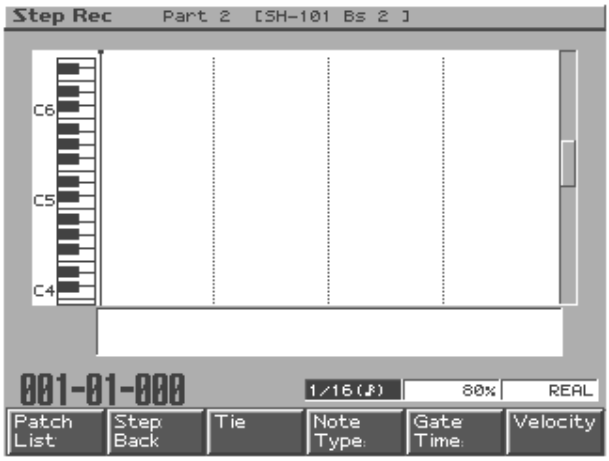
[F1 (Patch List)]	Sélection d'un Patch/kit de batterie dans une liste (p. 87).
[F3 (Mixer)] (Part Mixer)	Affiche l'écran Mixer (p. 65).

Procédure d'enregistrement

1. Sélectionnez l'enregistrement pas à pas (p. 69).

2. Appuyez sur [PLAY] pour lancer l'enregistrement.

Vous êtes prêt pour l'enregistrement.



3. Utilisez les boutons de fonction [F4]–[F6] et [VALUE] ou [INC/DEC] pour déterminer la durée et le toucher des notes à entrer.

[F1 (Patch List)]	Sélection du Patch/kit de batterie voulu dans une liste (p. 87).
[F2 (Step Back)]	Annule la dernière note entrée.
[F3 (Tie)]	Allonge la durée de la dernière note entrée par celle de la note actuelle.
[F4 (Note Type)]	Sélection du type de valeur de note. **Plage:** 1/32–1/1
[F5 (Gate Time)]	Détermine le temps de maintien des messages de note en tant que pourcentage de la valeur choisie pour Note Type. **Plage:** 5–200%
[F6 (Velocity)]	Détermine la dynamique (volume) des messages de note. **Plage:** REAL, 1–127 * Si vous optez pour REAL, la force exercée sur les pads (toucher) détermine la dynamique.
[SHIFT] + [F1 (V-Zoom In)]	Rétrécit la portion de clavier affichée à l'écran. Cela permet de visualiser des notes bien précises.
[SHIFT] + [F2 (V-Zoom Out)]	Elargit la portion de clavier affichée à l'écran. Servez-vous en pour avoir une vue d'ensemble des notes entrées.

4. Entrez les messages de note avec les pads.

Le numéro de note est déterminé par le pad actionné. Vous pouvez aussi entrer des accords.

Lorsque vous entrez un message de note, la position d'entrée avance en fonction de la valeur choisie sous Note Type.

5. Répétez les étapes 2 et 3 pour entrer des messages de note.

6. Quand vous avez fini d'enregistrer, appuyez sur [STOP].

Sélection de la partie à enregistrer

1. Dans la section Part Mixer, appuyez sur [PART] (SELECT/MUTE) pour éteindre son témoin.

Les boutons de partie [1]–[16] permettent de sélectionner des parties.

2. Appuyez sur le bouton de la partie à enregistrer.

MEMO

Vous pouvez même sélectionner la partie à enregistrer durant l'enregistrement.

Déplacer la position d'entrée

- Une pression sur [CURSOR (droite)] avance la position d'entrée d'une unité définie par Note Type.
- Une pression sur [CURSOR (gauche)] recule la position d'entrée d'une unité définie par Note Type.
- Une pression sur [FWD] avance la position d'entrée d'une mesure.
- Une pression sur [BWD] recule la position d'entrée d'une mesure.

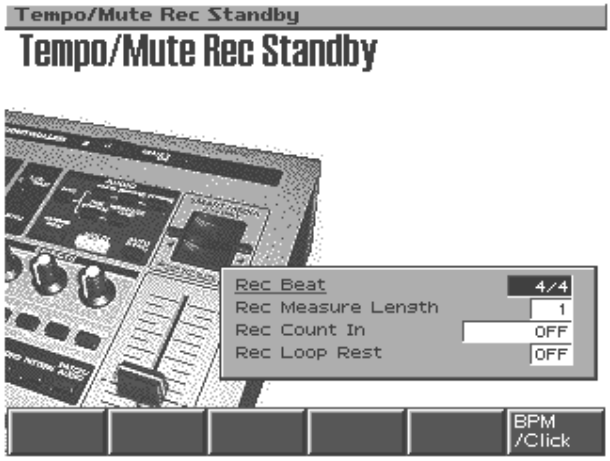
NOTE

Il est impossible de gagner des positions contenant déjà des notes.

Déplacer la plage affichée

- Une pression sur [CURSOR (haut/bas)] déplace la plage de notes affichées vers le haut ou vers le bas.
- Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [FWD] pour déplacer la plage de notes affichées d'une mesure vers l'avant.
- Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [BWD] pour déplacer la plage de notes affichées d'une mesure vers l'arrière.

Enregistrement Tempo/Mute



Les changements de tempo et les opérations d'étouffement (Mute) peuvent être enregistrés dans la partie réservée à cet effet (Tempo/Mute).

La procédure d'enregistrement est grosso modo la même que pour l'enregistrement en temps réel.

Paramètre	Plage	Description
Rec Beat	2/4–7/4, 5/8–7/8, 9/8, 12/8, 9/16, 11/16, 13/16, 15/16, 17/16, 19/16	Armure de temps (mesure) du motif * Uniquement pour un motif vide.
Rec Measure Length	1–998	Longueur du motif
Rec Count In	OFF, 1 MEAS, 2 MEAS, WAIT NOTE	Longueur du décompte avant l'enregistrement Avec WAIT NOTE, l'enregistrement démarre dès que vous actionnez un pad après avoir appuyé sur [PLAY].
Rec Loop Rest	OFF, ON	Insère une mesure vide avant de retourner au début du motif Avec ON, cette fonction insère une mesure vide avant de retourner à la première mesure du motif. * De cette façon, vous évitez que la fin de la dernière mesure ne soit enregistrée dans la première mesure.

1. Sélectionnez l'enregistrement Tempo/Mute (p. 69).

2. Appuyez sur [PLAY] pour lancer l'enregistrement.

Seuls les changements de tempo (BPM) et d'état étouffé/audible sont enregistrés. Les opérations avec les pads, les contrôleurs D Beam ainsi que les commandes et curseurs de la face avant ne seront pas enregistrées.

- Vous pouvez régler le tempo (BPM) avec [VALUE], [INC/DEC] ou la fonction Turntable Emulation.
- Pour en savoir plus sur l'étouffement des parties (Mute), voyez p. 58.

3. Appuyez sur [STOP] pour arrêter l'enregistrement.

Edition de motif

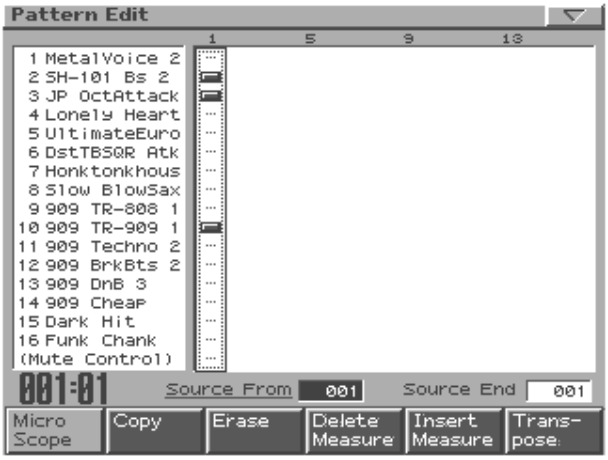
Voici comment vous pouvez éditer les données d'un motif mesure par mesure. Vous pouvez créer des motifs entièrement nouveaux en modifiant les données d'un motif ou en combinant plusieurs motifs.

* *Pour pouvoir éditer un motif, il ne doit pas être en cours de reproduction.*

Procédure de base pour l'édition de motif

1. Sélectionnez le motif à éditer.

2. Appuyez sur [F2 (Edit)] pour afficher le menu Pattern Edit.



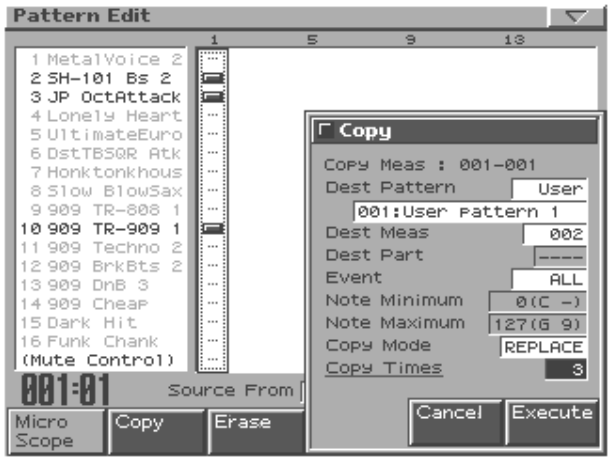
3. Sélectionnez la plage de mesures à éditer.

- **Source From:** première mesure de la plage
  Si vous choisissez "SETUP", les paramètres de configuration (p. 18) seront inclus.
- **Source End:** dernière mesure de la plage
  Si vous choisissez "SETUP", seuls les paramètres de configuration sont sélectionnés et aucune mesure ne sera incluse.

4. Actionnez le ou les boutons [1]–[16] et [TEMPO/MUTE] de la ou des parties à éditer (les témoins correspondants s'allument).

5. Utilisez les boutons de fonction pour choisir le type d'édition voulu.

La sous-fenêtre d'édition apparaît.



[F1 (Micro Scope)]	Edition d'éléments individuels au sein du motif. (p. 79)
[F2 (Copy)]	Copie d'un motif. (p. 76)
[F3 (Erase)]	Efface les données indésirables. (p. 76)
[F4 (Delete Measure)]	Supprime les mesures indésirables. (p. 76)
[F5 (Insert Measure)]	Insère des mesures vides. (p. 76)
[F6 (Transpose)]	Transpose la hauteur. (p. 76)
[SHIFT] + [F1 (Change Velocity)]	Modifie la dynamique des notes. (p. 76)
[SHIFT] + [F2 (Change Duration)]	Modifie la longueur des notes. (p. 77)
[SHIFT] + [F3 (Shift Clock)]	Décale légèrement le timing. (p. 77)
[SHIFT] + [F4 (Data Thin)]	Extrait les données superflues. (p. 77)
[SHIFT] + [F5 (Edit Qtz)] (Edit Quantize)	Quantifie les données. (p. 77)
[SHIFT] + [F6 (Reclock)]	Convertit les valeurs de note. (p. 77)

6. Réglez les paramètres et appuyez sur [F6 (Execute)].

* *Pour annuler la procédure, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

Copie de motif

Cette opération copie des données du motif actuel dans un autre motif.

Paramètre	Plage	Description
Dest Pattern	Preset, User, Card	Banque contenant le motif de destination
	1–650 (Preset) 1–200 (User) 1–999 (Card)	No. du motif de destination
Dest Meas	1–(dernière mesure + 1)	Première mesure de la destination pour la copie
Dest Part	1–16	Partie de destination de la copie
Event	ALL, NOTE, PROG, CC, BEND, PAFT, CAFT, SYS-EX, BPM, MUTE	Données à copier
Note Minimum	0 (C-1)–127 (G9)	Plage de notes à copier * Disponible uniquement si Event est sur "NOTE".
Note Maximum		
Copy Mode	REPLACE, MIX	Mode de copie **REPLACE:** Les données se trouvant à la destination sont remplacées par les données copiées. **MIX:** Les données se trouvant à la destination sont combinées avec les données copiées.
Copy Times	1–998 (Max)	Nombre de copies des données

NOTE

Vous ne pouvez spécifier une partie de destination (Dest Part) que si les données à copier se limitent à une seule partie. Si les données à copier sont réparties sur plusieurs parties, elles sont copiées dans les mêmes parties du motif de destination.

NOTE

Lorsque vous copiez des données d'une partie dans une autre au sein d'un même motif, vous ne pouvez sélectionner qu'une partie à la fois.

Erase

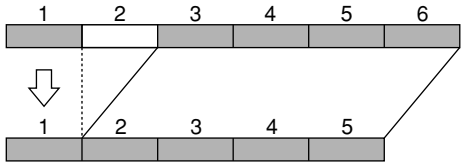
Cette opération efface toutes ou une partie des données d'un motif.

Paramètre	Plage	Description
Event	ALL, NOTE, PROG, CC, BEND, PAFT, CAFT, SYS-EX, BPM, MUTE	Données à effacer
Note Minimum	0 (C-1)–127 (G9)	Plage de notes à effacer * Disponible uniquement si Event est sur "NOTE".
Note Maximum		

Delete Measure

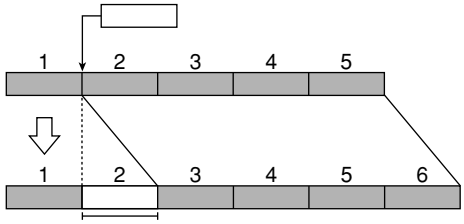
Cette opération supprime des mesures indésirables d'un motif et relie les mesures restantes.

Si une partie contient des données après la section supprimée, les données d'exécution de cette partie sont raccourcies. Si vous précisez que la suppression doit s'appliquer à toutes les parties, le motif lui-même est raccourci.



Insert Measure

Cette opération insère des mesures vides entre une mesure donnée d'un motif et la suivante. Si vous souhaitez ajouter des données au milieu d'une exécution, cette opération permet d'ajouter une ou plusieurs mesures vides que vous pouvez enregistrer ensuite. Les mesures insérées ont la même armure de temps (mesure) que la mesure précédant le point d'insertion.



Paramètre	Plage	Description
Insert Meas	1–998 (Max)	Nombre de mesures à insérer * Vous ne pouvez pas entrer un nombre qui dépasserait le total de mesures du motif (998).

Transpose

Cette opération transpose les numéros de note (hauteur) d'une ou plusieurs parties du motif. Vous pouvez transposez les notes sur une plage de +/-2 octaves.

Paramètre	Plage	Description
Value	-24– +24	Intervalle de transposition.
Note Minimum	0 (C-1)–127 (G9)	Plage de notes à transposer
Note Maximum		

Change Velocity

Cette opération modifie la dynamique (toucher) des notes enregistrées dans le motif.

Paramètre	Plage	Description
Value	-99– +99	Taux de changement de la dynamique
Note Minimum	0 (C-1)–127 (G9)	Plage de notes dont la dynamique doit changer
Note Maximum		

MEMO

Si cette opération aboutit à une dynamique supérieure à 127 (ou inférieure à 1), la valeur de dynamique sera limitée à 127 (ou 1).

Change Duration

Cette opération modifie la durée (temps de maintien de la note) des notes enregistrées dans le motif. Cette fonction permet de rendre une exécution plus staccato ou tenuto.

Paramètre	Plage	Description
Value	-960– +960	Taux de changement de la durée
Note Minimum	0 (C-1)–127 (G9)	Plage de notes dont la durée doit changer
Note Maximum		

Shift Clock

Cette opération avance ou retarde le timing des données enregistrées dans le motif par unités d'un clock (1/96 d'un temps). Cette fonction permet de décaler légèrement une exécution entière.

Paramètre	Plage	Description
Value	-960– +960	Décalage par clocks.
Event	ALL, NOTE, PROG, CC, BEND, PAFT, CAFT, SYS-EX, BPM, MUTE	Type de données dont le timing est ajusté
Note Minimum	0 (C-1)–127 (G9)	Plage des notes dont le timing est ajusté
Note Maximum		

Data Thin

Comme des données telles que le Pitch bend ou des commandes de contrôle font varier la valeur en continu, elles peuvent occuper une quantité considérable de mémoire. La fonction Data Thin réduit de telles données afin de diminuer l'espace de mémoire occupé sans changer audiblement le son. Elle permet d'exploiter la mémoire interne plus efficacement.

Paramètre	Plage	Description
Value	0–99	Taux de réduction des données
Thin Event	ALL, CC, BEND, PAFT, CAFT	Type de données pouvant être réduites

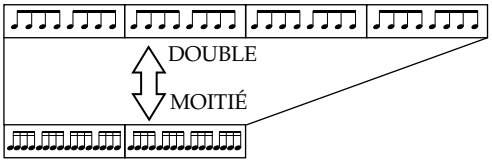
Edit Quantize

Cette opération corrige le timing des données enregistrées dans le motif en fonction des critères de timing choisis.
Une quantification conventionnelle corrige uniquement le timing des notes dans le motif durant la reproduction sans toucher aux données elles-mêmes. La fonction Edit Quantize, par contre, vous permet de quantifier les données elles-mêmes.

Paramètre	Plage	Description
QTZ Type	GRID, SHUFFLE, GROOVE	Type de quantification
Lorsque Type est réglé sur "GRID" (grille)		
QTZ Template	1/32, 1/24, 1/16, 1/12, 1/8, 1/6, 1/4	Valeur de note en fonction de laquelle les notes sont déplacées
QTZ Timing	0–100	Rigueur de la quantification Des valeurs élevées appliquent la quantification avec plus de rigueur et insistent davantage sur le timing des notes.
Lorsque Type est réglé sur "SHUFFLE"		
QTZ Template	1/16, 1/8	Valeur de note en fonction de laquelle les notes sont déplacées
QTZ Timing	0–100	Importance du "shuffle" Une valeur "50" produit un rythme normal sans shuffle. Des valeurs comprises entre 60 et 66 introduisent un agréable shuffle.
Lorsque Type est réglé sur "GROOVE"		
QTZ Template	Voyez la "Liste des modèles de groove" (p. 78)	Modèle à utiliser
QTZ Timing	0–100	Rigueur de l'ajustement du timing Des valeurs élevées appliquent le timing du modèle avec plus de rigueur aux notes.
QTZ Velocity	0–100	Rigueur de l'ajustement de la dynamique Des valeurs élevées appliquent la dynamique du modèle avec plus de rigueur aux notes.

Reclock

Cette opération double ou diminue de moitié les valeurs des notes enregistrées dans le motif. Par exemple, un motif de quatre mesures enregistré avec un tempo de 120 peut être converti en motif de deux mesures en diminuant la valeur de ses notes de moitié et en lui conférant un tempo de 60 pour obtenir une reproduction identique. Si vous souhaitez relier des motifs au tempo complètement différent, vous pouvez faire appel à la fonction Reclock pour donner aux deux motifs des valeurs de note communes.



* *La fonction Reclock ne change pas le tempo original du motif.*

Paramètre	Plage	Description
Reclock Size	HALF, DOUBLE	Façon dont les valeurs de note sont modifiées **HALF:** Les valeurs de note sont diminuées de moitié. **DOUBLE:** Les valeurs de note sont doublées.

* *Il est impossible de choisir une valeur qui produirait un motif de plus de 998 mesures ou de moins d'une mesure après l'opération Reclock.*

Liste des modèles de groove

Type Dance doubles croches (16 Beat)	
Dance-Nm-L.Ac	timing exact/variation faible de dynamique
Dance-Nm-H.Ac	timing exact/variation élevée de dynamique
Dance-Nm-L.Sw	timing exact/léger swing
Dance-Nm-H.Sw	timing exact/swing important
Dance-Hv-L.Ac	timing traînant/variation faible de dynamique
Dance-Hv-H.Ac	timing traînant/variation élevée de dynamique
Dance-Hv-L.Sw	timing traînant/léger swing
Dance-Hv-H.Sw	timing traînant/swing important
Dance-Ps-L.Ac	timing anticipé/variation faible de dynamique
Dance-Ps-H.Ac	timing anticipé/variation élevée de dynamique
Dance-Ps-L.Sw	timing anticipé/léger swing
Dance-Ps-H.Sw	timing anticipé/swing important
Type Fusion 16 Beat (doubles croches)	
Fuson-Nm-L.Ac	timing exact/variation faible de dynamique
Fuson-Nm-H.Ac	timing exact/variation élevée de dynamique
Fuson-Nm-L.Sw	timing exact/léger swing
Fuson-Nm-H.Sw	timing exact/swing important
Fuson-Hv-L.Ac	timing traînant/variation faible de dynamique
Fuson-Hv-H.Ac	timing traînant/variation élevée de dynamique
Fuson-Hv-L.Sw	timing traînant/léger swing
Fuson-Hv-H.Sw	timing traînant/swing important
Fuson-Ps-L.Ac	timing anticipé/variation faible de dynamique
Fuson-Ps-H.Ac	timing anticipé/variation élevée de dynamique
Fuson-Ps-L.Sw	timing anticipé/léger swing
Fuson-Ps-H.Sw	timing anticipé/swing important
Type Reggae 16 Beat (doubles croches)	
Regge-Nm-L.Ac	timing exact/variation faible de dynamique
Regge-Nm-H.Ac	timing exact/variation élevée de dynamique
Regge-Nm-L.Sw	timing exact/léger swing
Regge-Nm-H.Sw	timing exact/swing important
Regge-Hv-L.Ac	timing traînant/variation faible de dynamique
Regge-Hv-H.Ac	timing traînant/variation élevée de dynamique
Regge-Hv-L.Sw	timing traînant/léger swing
Regge-Hv-H.Sw	timing traînant/swing important
Regge-Ps-L.Ac	timing anticipé/variation faible de dynamique
Regge-Ps-H.Ac	timing anticipé/variation élevée de dynamique
Regge-Ps-L.Sw	timing anticipé/léger swing
Regge-Ps-H.Sw	timing anticipé/swing important
Type Pops 8 Beat (croches)	
Pops-Nm-L.Ac	timing exact/variation faible de dynamique
Pops-Nm-H.Ac	timing exact/variation élevée de dynamique
Pops-Nm-L.Sw	timing exact/léger swing
Pops-Nm-H.Sw	timing exact/swing important
Pops-Hv-L.Ac	timing traînant/variation faible de dynamique
Pops-Hv-H.Ac	timing traînant/variation élevée de dynamique
Pops-Hv-L.Sw	timing traînant/léger swing
Pops-Hv-H.Sw	timing traînant/swing important
Pops-Ps-L.Ac	timing anticipé/variation faible de dynamique
Pops-Ps-H.Ac	timing anticipé/variation élevée de dynamique
Pops-Ps-L.Sw	timing anticipé/léger swing
Pops-Ps-H.Sw	timing anticipé/swing important
Type Rhumba 8 Beat (croches)	
Rhumb-Nm-L.Ac	timing exact/variation faible de dynamique
Rhumb-Nm-H.Ac	timing exact/variation élevée de dynamique
Rhumb-Nm-L.Sw	timing exact/léger swing
Rhumb-Nm-H.Sw	timing exact/swing important
Rhumb-Hv-L.Ac	timing traînant/variation faible de dynamique
Rhumb-Hv-H.Ac	timing traînant/variation élevée de dynamique
Rhumb-Hv-L.Sw	timing traînant/léger swing
Rhumb-Hv-H.Sw	timing traînant/swing important
Rhumb-Ps-L.Ac	timing anticipé/variation faible de dynamique
Rhumb-Ps-H.Ac	timing anticipé/variation élevée de dynamique
Rhumb-Ps-L.Sw	timing anticipé/léger swing
Rhumb-Ps-H.Sw	timing anticipé/swing important
Autres	
Samba 1	samba (pandero)
Samba 2	samba (surdo et timba)
Axe 1	axe (caixa)
Axe 2	axe (surdo)
Salsa 1	salsa (cascara)
Salsa 2	salsa (conga)
Triplets	triolets
Quituplets	quintolets
Sextuplets	sextolets
7 Against 2	sept notes jouées sur deux temps
Lagging Tri	triolets retardés

NOTE

La quantification ne corrige que les messages de note; les autres messages ne sont pas corrigés. Cela signifie que si vous avez enregistré des messages modifiant le son en temps réel (comme le Pitch bend) dans le motif, certains réglages de quantification peuvent rendre le timing de ces messages incorrect. Il vaut mieux utiliser la fonction Quantize avec des motifs ne contenant pas de messages de changement en temps réel.

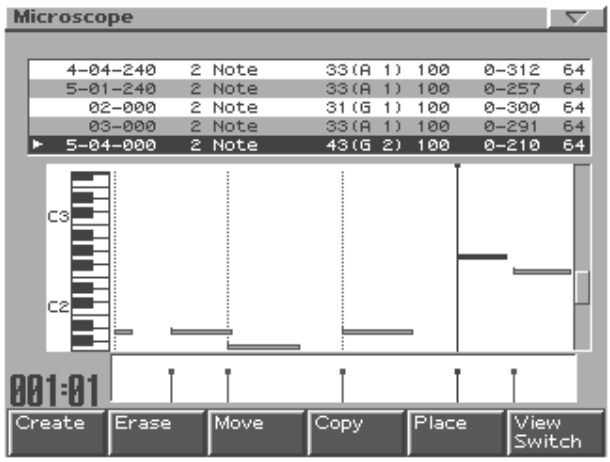
Microscope

Cette fonction permet d'éditer des éléments individuels au sein d'un motif terminé.

* *Pour pouvoir éditer un motif, il ne doit pas être en cours de reproduction.*

Procédure de base avec la fonction Microscope

1. **Sélectionnez le motif à éditer.**
2. **Appuyez sur [F2 (Edit)] pour afficher le menu Pattern Edit.**
3. **Appuyez sur [F1 (Micro Scope)] pour afficher l'écran Microscope.**



4. **Actionnez les boutons [1]–[16] et [TEMPO/MUTE] pour sélectionner la partie à éditer.**
5. **Sélectionnez les données à éditer avec [CURSOR (haut/bas)].**
6. **Utilisez [CURSOR (gauche/droite)] pour sélectionner le paramètre à éditer.**
7. **Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour en modifier la valeur.**
8. **Répétez les étapes 4 et 7 pour poursuivre l'édition.**
9. **Lorsque vous avez terminé, appuyez sur [EXIT].**

Données pouvant être éditées avec Microscope

Le Microscope vous permet d'éditer les neuf types de données suivants (messages MIDI).

Message MIDI	Description
Note	Données de note pilotant des sons
Program Change	Messages changeant les sons (Patches)
Control Change	Messages pouvant appliquer des effets tels que modulation ou portamento, en fonction du numéro du contrôleur
Pitch Bend	Messages modifiant la hauteur durant l'exécution
Poly Aftertouch	Messages appliquant de l'aftertouch aux touches individuelles
Channel Aftertouch	Messages appliquant de l'aftertouch à un canal MIDI entier
System Exclusive	Messages MIDI propres à la MC-909
Tempo Change	Messages modifiant le tempo
Mute Control	Données d'étouffement pour chaque partie

Boutons de fonction

[F1 (Create)]	Insère de nouvelles données d'exécution.
[F2 (Erase)]	Efface des données d'exécution.
[F3 (Move)]	Déplace des données d'exécution.
[F4 (Copy)]	Copie des données d'exécution.
[F5 (Place)]	Positionne des données d'exécution.
[F6 (View Switch)]	N'affiche que des données spécifiques. Les données cochées "✔" sont affichées.

Insérer des données d'exécution (Create)

Voici comment insérer de nouvelles données d'exécution à un endroit précis dans un motif.

1. **Appuyez sur [F1 (Create)].**
   La fenêtre Create Event apparaît.
2. **Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour choisir les données à insérer.**
3. **Appuyez sur [F6 (OK)].**
   La fenêtre Create Position apparaît.
4. **Utilisez [CURSOR (gauche/droite)] pour amener le curseur sur les cases "measure", "beat" et "clock" puis servez-vous de [VALUE] ou [INC/DEC] pour préciser la position d'insertion des données.**
5. **5. Appuyez sur [F6 (OK)] pour insérer les données.**
6. **6. Les paramètres des données d'exécution ont leur valeur par défaut: modifiez-les donc selon vos besoins.**

Effacer des données d'exécution (Erase)

Voici comment effacer un événement spécifique.

1. **Sélectionnez les données à effacer avec [CURSOR (haut/bas)].**
2. **Appuyez sur [F2 (Erase)] pour effacer les données.**

Déplacer des données d'exécution (Move)

Voici comment déplacer un événement.

1. **1. Sélectionnez les données à déplacer avec [CURSOR (haut/bas)].**
2. **Appuyez sur [F3 (Move)].**
   La fenêtre Move Event apparaît.
3. **Utilisez [CURSOR (gauche/droite)] pour amener le curseur sur les cases "measure", "beat" et "clock" puis servez-vous de [VALUE] ou [INC/DEC] pour préciser la position de destination des données.**
4. **Appuyez sur [F6 (OK)] pour déplacer les données.**

Copie des données d'exécution (Copy)

Voici comment copier un événement à l'emplacement spécifié. Cette fonction est pratique lorsque vous souhaitez utiliser des données identiques plusieurs fois.

1. **Sélectionnez les données à copier avec [CURSOR (haut/bas)].**
2. **Appuyez sur [F4 (Copy)] pour copier l'événement.**
3. **Appuyez sur [F5 (Place)].**
   La fenêtre Place Event apparaît.
4. **Utilisez [CURSOR (gauche/droite)] pour amener le curseur sur les cases "measure", "beat" et "clock" puis servez-vous de [VALUE] ou [INC/DEC] pour préciser la position de destination des données à copier.**
5. **Appuyez sur [F6 (OK)] pour coller les données.**

Editer un message SysEx

1. **Sélectionnez le message System Exclusive à éditer avec [CURSOR (haut/bas)].**
2. **Appuyez sur [CURSOR (droite)].**
   La fenêtre System Exclusive Edit apparaît.
3. **Amenez le curseur sur les données à éditer avec [CURSOR].**
4. **Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour modifier la valeur.**
5. **Appuyez sur [F6 (OK)] pour entériner vos changements.**

Boutons de fonction

[F1 (Auto Sum)]	Si le message est un message System Exclusive Roland type IV, le calcul de la somme de contrôle est effectué automatiquement lors de la finalisation des valeurs. Si cette option est cochée "✔", le calcul de la somme de contrôle est effectué automatiquement lors de la finalisation des valeurs.
[F2 (Delete)]	Efface les données à l'emplacement du curseur.
[F3 (Insert)]	Insère les données à l'emplacement du curseur.
[F4 (Test)]	Transmet les données en cours d'édition.
[F5 (Cancel)]	Annule le changement des données.
[F6 (OK)]	Finalise les données.

Sauvegarder un motif

Les réglages de motifs que vous venez d'effectuer sont perdus dès que vous éditez un autre motif ou si vous mettez l'appareil hors tension. Pour conserver vos changements, sauvegardez le motif de la façon suivante.

1. Sélectionnez le motif à sauvegarder.

2. Appuyez sur [WRITE].

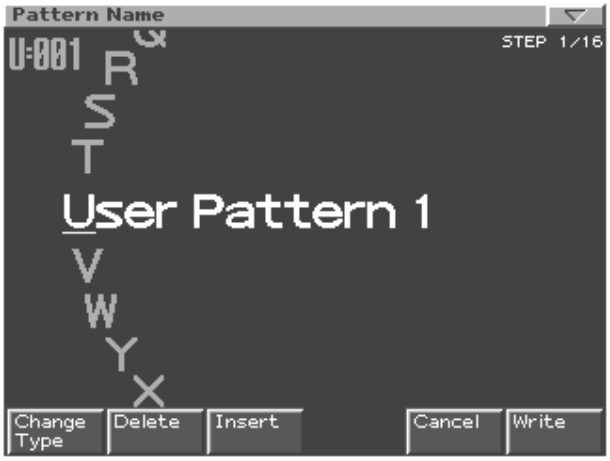
L'affichage Write Menu apparaît.

Assurez-vous que "Pattern" est contrasté.



3. Appuyez sur [ENTER] ou [F1 (PTN)].

L'écran d'entrée du nom de motif, Pattern Name, apparaît.



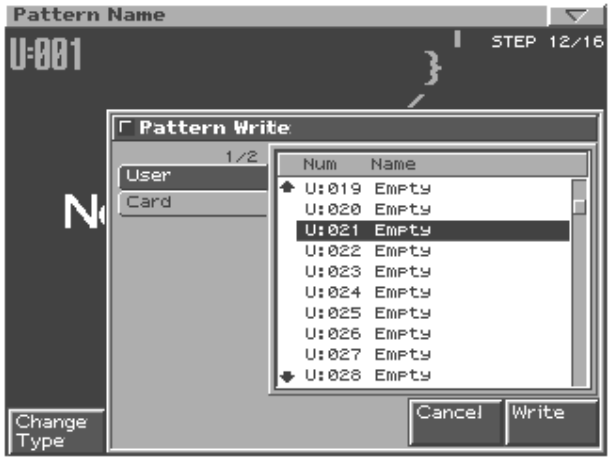
4. Donnez un nom au motif créé.

[CURSOR (gauche/droite)]	Déplace le curseur (l'emplacement sélectionné pour l'entrée/l'édition d'un caractère).
[CURSOR haut/bas]	Alterne entre majuscules et minuscules.
[VALUE] [INC/DEC]	Sélection des caractères.
[F1 (Change Type)]	Sélectionne le type de caractère. Chaque pression permet de choisir une des trois options: lettres majuscules (A), minuscules (a) ou chiffres et symboles (0).
[F2 (Delete)]	Supprime le caractère se trouvant à la position du curseur tout en déplaçant les caractères suivants vers la gauche afin de combler l'espace.
[F3 (Insert)]	Insère un espace à l'emplacement du curseur.

* *Pour annuler l'entrée du nom, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

5. Lorsque le nom est entré, appuyez sur [F6 (Write)].

Un écran vous permettant de sélectionner le motif de destination apparaît.



6. Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour choisir le motif dans lequel les données seront consignées.

Utilisez [CURSOR (gauche/droite)] pour sélectionner la banque (User ou Card).

7. Appuyez sur [F6 (Write)].

Un message vous demande confirmation pour la sauvegarde des données.

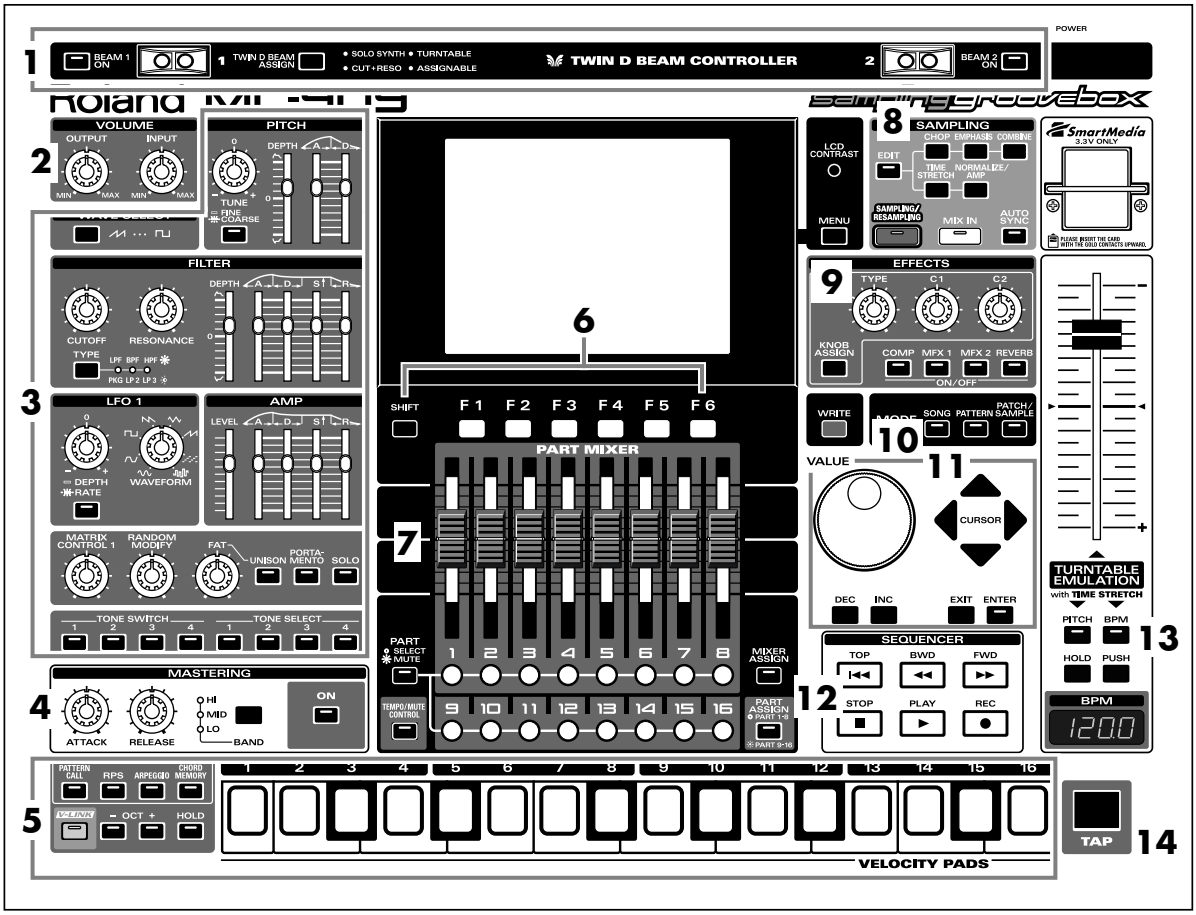
8. Pour sauvegarder les données, appuyez sur [F6 (Execute)].

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

MEMO

Mode Patch/ Sample

Fonction des commandes en mode Patch/Sample



Lorsque vous appuyez sur le bouton **[PATCH/SAMPLE]**de la section Mode, le témoin du bouton s'allume et la MC-909 passe en mode Patch/Sample.

En mode Patch/Sample, les différentes commandes de la face avant ont les fonctions suivantes.

1. Contrôleurs D Beam

Passez la main au-dessus de ces contrôleurs pour modifier le motif (p. 67).

[BEAM 1 ON]	Active/coupe le contrôleur D Beam de gauche (BEAM 1).
[BEAM 2 ON]	Active/coupe le contrôleur D Beam de droite (BEAM 2).
[TWIN D BEAM ASSIGN]	Détermine la fonction du contrôleur D Beam.

2. Section Volume

[OUTPUT]	Détermine le niveau de sortie des prises MIX OUT et du casque.
[INPUT]	Détermine le niveau d'entrée des prises INPUT.

3. Section de modification en temps réel

Ces commandes modifient le son en temps réel (p. 65).

Commande/ Bouton	Paramètre
[WAVE SELECT]	Affiche la liste de formes d'onde.
Sous-section **PITCH**	
[TUNE]	**bouton éteint:** Patch Fine Tune (p. 89) **bouton allumé:** Patch Coarse Tune (p. 89)
[DEPTH]	Pitch Envelope Depth (p. 91)
[A]	Pitch Envelope Time1 (p. 91)
[D]	Pitch Envelope Time3 (p. 91)
Sous-section **FILTER**	
[TYPE]	Filter Type (p. 91)
[CUTOFF]	Cutoff Frequency (p. 91)
[RESONANCE]	Resonance (p. 92)
[DEPTH]	Filter Envelope Depth (p. 93)
[A]	Filter Envelope Time1 (p. 93)
[D]	Filter Envelope Time3 (p. 93)
[S]	Filter Envelope Level3 (p. 93)
[R]	Filter Envelope Time4 (p. 93)
Sous-section **AMP**	
[LEVEL]	Patch Level (p. 94)
[A]	Amp Envelope Time1 (p. 95)
[D]	Amp Envelope Time3 (p. 95)
[S]	Amp Envelope Level3 (p. 95)
[R]	Amp Envelope Time4 (p. 95)
Sous-section **LFO 1**	
[DEPTH/RATE]	**bouton éteint:** LFO1 Pitch/Filter/Amp/ Pan Depth (p. 97, p. 97) * Disponible **bouton allumé:** LFO1 Rate (p. 96)
[WAVEFORM]	LFO1 Waveform (p. 96)

Commande/ Bouton	Paramètre
Autres	
[MATRIX CONTROL 1]	Paramètres réglés sur CTRL1 Destination (p. 100)
[RANDOM MODIFY]	Modifie de façon aléatoire les paramètres de générateur de sons pour la partie actuelle (p. 88).
[FAT]	Unison Fat Level (p. 98)
[UNISON]	Unison Switch (p. 98)
[PORTAMENTO]	Portamento Switch (p. 97)
[SOLO]	Mono/Poly (p. 97)
TONE SWITCH	
[1]–[4]	Active/coupe le Tone (p. 88).
TONE SELECT	
[1]–[4]	Sélection d'un Tone à éditer (p. 88).

4. Section de mastérisation

[ON]	Active/coupe l'effet de mastérisation (compresseur).
[BAND]	Sélectionne la bande de fréquence à ajuster.
[ATTACK]	Détermine le temps entre le moment où le volume atteint le niveau seuil et le déclenchement du compresseur.
[RELEASE]	Détermine le temps entre le moment où le volume descend sous le niveau seuil et la coupure du compresseur.

5. Pads

Utilisez ces pads comme un clavier pour jouer ou lancer des phrases (p. 59).

6. Boutons de fonction

Ces boutons affichent les écrans correspondant aux fonctions reprises dans le bas de l'écran.

7. Section Part Mixer

Elle permet de régler le volume, le panoramique, etc. pour chaque partie (p. 65).

[PART] (SELECT/MUTE)	Sélectionne la fonction des boutons des parties [1]–[16]. Ces boutons font office de boutons de sélection de partie lorsque le témoin est éteint et de boutons Mute (étouffement) lorsqu'il est allumé.
[TEMPO/MUTE]	Active/coupe la partie Tempo/Mute (une partie réservée à l'enregistrement des changements de tempo et des opérations d'étouffement (Mute), p. 74).
[MIXER ASSIGN]	Actionnez ce bouton (et allumez son témoin) pour afficher l'écran Mixer.
[PART ASSIGN]	Sélectionne les parties contrôlées par les curseurs. Les curseurs contrôlent les parties 1–8 lorsque son témoin est éteint ou les parties 9–16 lorsqu'il est allumé.

8. Section d'échantillonnage (Sampling)

[EDIT]	Affiche l'écran Sample Edit (p. 146).
[SAMPLING/RESAMPLING]	Affiche le menu Sampling (p. 144).
[MIX IN]	Effectue un mixage des signaux INPUT et l'envoie à la sortie (p. 66).
[AUTO SYNC]	Synchronise un échantillon en fonction du motif (p. 68).

9. Section Effets

Permet d'appliquer des effets spéciaux au son (p. 120).

[COMP]–[REVERB]	Active/coupe chaque effet (p. 120).
[KNOB ASSIGN]	Sélectionne l'effet à contrôler en temps réel (p. 123).
[TYPE]	Sélectionne le type d'effet.
[C1], [C2]	Modifie la fonction assignée en temps réel.

10. Section Mode

Appuyez sur [PATTERN] pour passer en mode Pattern.
Si vous appuyez sur un des deux autres boutons, vous activez le mode correspondant.

11. Section Cursor/Value

Utilisez ces boutons et la molette pour sélectionner des motifs et entrer des valeurs (p. 51).

12. Section Séquenceur

[PLAY]	Reproduit un motif (p. 56).
[STOP]	Arrête la reproduction/l'enregistrement.
[FWD]	Passe à la mesure suivante.
[BWD]	Revient à la mesure précédente.
[TOP]	Va au début du motif.
[REC]	Utilisé pour l'enregistrement (p. 69).

13. Turntable Emulation

Emulation de platine. Simule l'effet obtenu en augment/diminuant la vitesse de rotation d'une platine (p. 68).

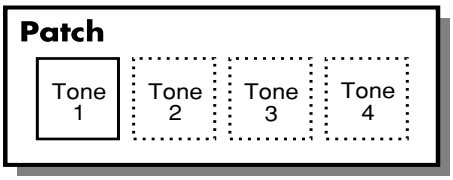
14. Bouton TAP

Vous pouvez déterminer la valeur BPM (tempo) en tapant sur ce bouton selon le rythme voulu (p. 57).

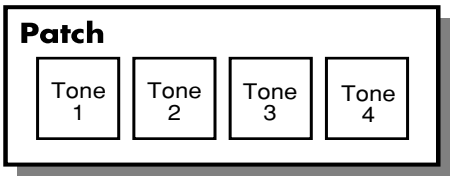
Edition de Patch

Structure d'un Patch

Le type de son le plus fréquemment utilisé sur la MC-909 est appelé un Patch. Chaque Patch peut contenir jusqu'à quatre Tones.



Exemple 1: Patch constitué d'un seul Tone (les Tones 2~4 sont coupés).



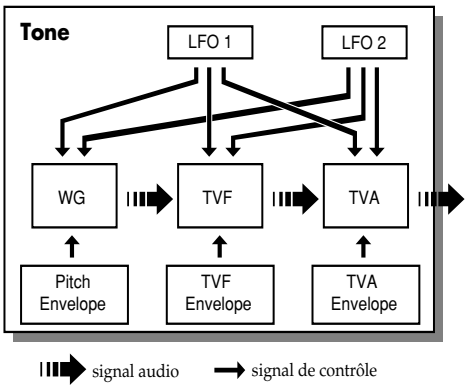
Exemple 2: Patch constitué de 4 Tones.

Vous pouvez activer ou couper les Tones d'un Patch. Seuls les Tones activés sont audibles lorsque vous utilisez le Patch. (p. 88)

Vous pouvez aussi définir la structure d'un Patch afin de déterminer la façon dont les Tones 1 et 2 et les Tones 3 et 4 sont combinés. (p. 98)

Structure d'un Tone

Les Tones sont les plus petites unités de son programmables sur la MC-909 et constituent les éléments de base d'un Patch. Il est impossible d'écouter un Tone tel quel – il doit faire partie d'un Patch ou d'un kit de batterie (Rhythm Set). Un Tone est constitué des cinq éléments suivants.



WG (Wave Generator)

Ce générateur de formes d'onde détermine le matériau de base (formes d'onde PCM) du Tone. Vous pouvez assigner deux formes d'onde à chaque Tone.

La MC-909 dispose de 693 formes d'onde différentes. (Voyez la liste des formes d'onde p. 178.)

Tous les Patches de la MC-909 sont constitués de combinaisons de Tones reposant sur ces formes d'onde.

TVF (Time Variant Filter)

Détermine la façon dont le timbre du Tone change.

TVA (Time Variant Amplifier)

Détermine la façon dont le volume et la position stéréo du Tone changent.

Envelope

Une enveloppe change le Tone dans le temps. Il y a des enveloppes distinctes pour la hauteur (pitch), le filtre (TVF) et le volume ou l'amplitude (TVA). Par exemple, vous pouvez utiliser l'enveloppe TVA pour changer l'attaque et la chute du Tone.

LFO (Low Frequency Oscillator)

Servez-vous du LFO pour créer des changements cycliques (une "modulation" cyclique) dans un Tone. Chaque Tone dispose de deux LFO. Vous pouvez appliquer le LFO aux réglages de hauteur (Pitch), de filtre (TVF) et de volume (TVA) du Tone. Lorsque vous appliquez un LFO à la hauteur, vous obtenez un effet de vibrato. Lorsque vous appliquez un LFO à la fréquence de coupure du filtre (TVF), vous obtenez un effet de wah-wah. Lorsque vous appliquez un LFO au volume (TVA), vous obtenez un effet de trémolo.

Astuces pour créer un Patch

- Sélectionnez un Patch ressemblant à celui que vous avez en tête.
  Pour créer un nouveau son, il vaut mieux démarrer avec un Patch proche du son voulu. Si vous choisissez un Patch qui ne ressemble absolument pas au son que vous souhaitez créer, vous risquez d'avoir un travail de programmation nettement plus long.
- Choisissez les Tones qui seront audibles
  Lors de la création d'un Patch, il est important de savoir quels Tones vous allez utiliser. Il est également important de couper les Tones inutilisés pour éviter de perdre des voix et de réduire ainsi inutilement le nombre de notes que vous pouvez produire simultanément.
- Vérifiez la façon dont les Tones sont combinés
  Les paramètres Structure Type 1&2 et 3&4 déterminent la façon dont les quatre Tones sont combinés. Avant de sélectionner de nouveaux Tones, veillez à bien saisir la façon dont les Tones sélectionnés interagissent.

Ecran principal du mode Patch/Sample



Bank Num (Number) Patch/Rhythm (Patch Name/Rhythm Set Name)	Banque/numéro/nom du Patch (kit de batterie) utilisé par chaque partie (1–16)
Lev (Part Level)	Voyez p. 65.
Pan (Part Pan)	
Key (Part Key Shift)	
Rev (Par Reverb Send Level)	
Out (Part Output Assign)	Façon dont le son original de chaque partie est produit (p. 120)
Seq (Sequencer Output Assign)	Destination du signal du séquenceur **INT:** Générateur de sons interne **EXT:** Prise MIDI OUT **BOTH:** Les deux destinations ci-dessus simultanément

Boutons de fonction

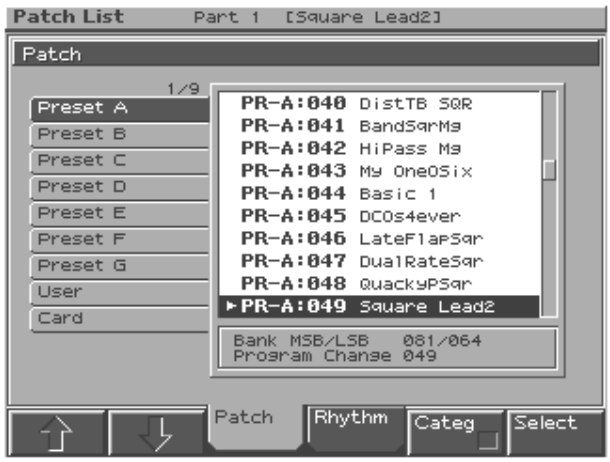
[F1 (List)] (Patch List)	Sélection d'un Patch/kit de batterie dans une liste (p. 87).
[F2 (Edit)] (Patch Edit)	Edition des réglages d'un Patch/kit de batterie (p. 88, p. 102).
[F3 (Mixer)] (Part Mixer)	Détermine le volume/la position stéréo pour chaque partie (p. 65).
[F4 (Effects)]	Permet d'appliquer des effets spéciaux au son (p. 120).
[F5 (Mastering)]	Réglages de l'effet de mastérisation (p. 140).
[F6 (BPM/Click)]	Règle le tempo et active/coupe le métronome (p. 57).

Sélection d'un Patch/kit de batterie

Sélection dans une liste

1. Appuyez sur [F1 (List)] pour afficher la liste des Patches.

Le Patch/kit de batterie sélectionné est contrasté.



2. Pour sélectionner un Patch, appuyez sur [F3 (Patch)]. Pour sélectionner un kit de batterie, appuyez sur [F4 (Rhythm)].

3. Utilisez [F1] [F2] ou [CURSOR (gauche/droite)] pour sélectionner la banque.

4. Appuyez sur [F6 (Select)] pour entériner votre choix.

Sélection d'un Patch par catégorie

1. A l'écran Patch Select, appuyez sur [F5 (Categ)].

Les Patches sont affichés par catégorie.

2. Utilisez [F1] [F2] ou [CURSOR (gauche/droite)] pour sélectionner une catégorie.

3. Appuyez sur [F6 (Select)] pour entériner votre choix.

NOTE

Les kits de batterie n'ont pas de catégories.

Sélection directe

1. A l'écran principal du mode Patch/Sample, utilisez [CURSOR] pour amener le curseur sur le nom ou la banque du Patch/kit de batterie.

2. Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour faire votre choix.

Sélection des Tones audibles

Activez les Tones que vous souhaitez utiliser. Si vous voulez écouter un Tone particulier, coupez les autres.
Appuyez sur **TONE SWITCH [1]–[4]** pour activer (témoin allumé) ou couper (témoin éteint) un Tone.

Procédure d'édition d'un Patch

Edition avec les commandes en face avant

Certains paramètres du générateur de sons peuvent être édités avec les commandes en face avant.
Ces paramètres sont indiqués par un "#" dans la liste d'édition détaillée.

Edition spéciale

[RANDOM MODIFY]	Modifie de façon aléatoire les paramètres de générateur de sons pour la partie actuelle. Le côté aléatoire permet de tomber sur des sons originaux. Lorsque vous tournez cette commande vers la droite, les paramètres sont modifiés de façon aléatoire. Si vous la tournez à bout de course vers la gauche avant de la ramener vers la droite, les paramètres sont resélectionnés et modifiés au hasard.
[FAT]	Disponible si [UNISON] est activé. Cette fonction produit un effet de désaccord (lorsque la commande se trouve entre l'extrême gauche et le centre) ou d'harmonisation (lorsque la commande se trouve entre le centre et l'extrême droite).

Lorsque vous obtenez un son à votre goût, sauvegardez le Patch (p. 109).

Morphing de formes d'onde du LFO1

Les formes d'onde du LFO1 peuvent être "morphées" (passage progressif d'une forme d'onde à l'autre) selon l'ordre illustré en face avant.

Edition détaillée

1. **A l'écran principal du mode Patch/Sample, amenez le curseur sur le Patch à éditer.**
2. **Appuyez sur [F2 (Edit)] pour afficher l'écran Edit.**
3. **Utilisez [F1] et [F2] pour sélectionner un groupe de paramètres.**
4. **Utilisez le bouton [CURSOR (haut/bas)] pour sélectionner un paramètre.**
5. **Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour éditer le paramètre.**

* *Vous pouvez vous servir des commandes et curseurs en face avant pour modifier le son (p. 84).*

6. **Lorsque l'édition est terminée, appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran principal.**

Sélection d'un Tone à éditer

Appuyez sur le bouton TONE SELECT [1]–[4] correspondant au Tone à éditer (son témoin s'allume).

* *En appuyant simultanément sur plusieurs boutons [TONE SELECT], vous sélectionnez plusieurs Tones en une fois.*

Wave

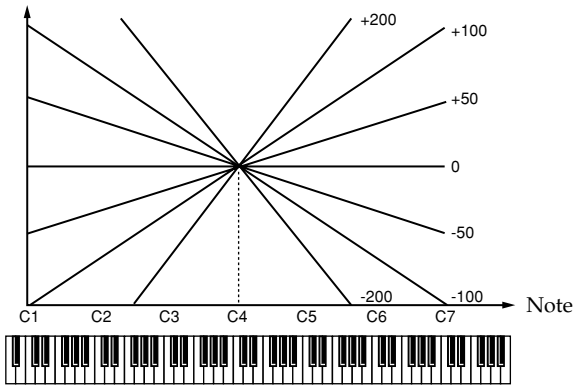
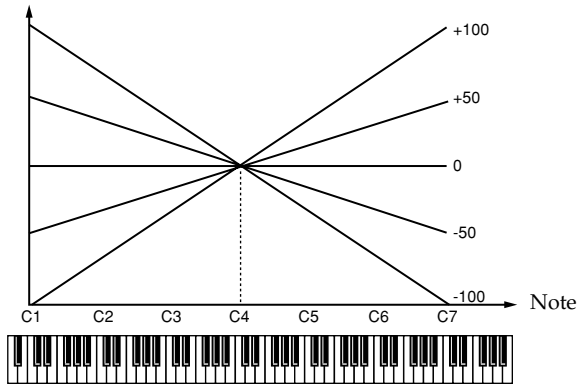
Cet ensemble de paramètres vous permet de sélectionner la forme d'onde PCM servant de base pour le Tone sélectionné et d'appliquer des effets à cette forme d'onde.

Paramètre	Plage	Description
Wave Group	INT, SRX, PRES, USER, CARD	Groupe de la forme d'onde sur laquelle repose le Tone **INT:** Formes d'ondes internes **SRX:** Formes d'ondes venant d'une carte d'extension **PRES:** Formes d'ondes d'échantillons préprogrammés (Preset) **USER:** Formes d'ondes d'échantillons utilisateur (User) **CARD:** Formes d'ondes d'échantillons de carte * SRX n'est disponible que si vous avez installé une carte d'extension.
Wave No. L/MONO Wave No. R	0 (OFF)–693	Forme d'onde sur laquelle repose le Tone Vous pouvez choisir une forme d'onde différente pour les canaux gauche et droit de la MC-909. * Si vous souhaitez utiliser la même forme d'onde pour les canaux L et R, réglez le canal R sur 0 (coupé).
Wave Gain	-6, 0, +6, +12 dB	Gain de la forme d'onde (amplitude) La valeur change par pas de 6 dB (décibels). Une augmentation de 6 dB double le volume de la forme d'onde. Si vous voulez utiliser le Booster pour ajouter de la distorsion au son de la forme d'onde, réglez ce paramètre sur la valeur la plus élevée.
FXM (Frequency Cross Modulation) FMX crée une structure harmonique complexe en se servant d'une forme d'onde spécifique pour moduler la fréquence de la forme d'onde sélectionnée. C'est idéal pour créer des sons extrêmes ou des effets qui tuent.		
FXM SW (Wave FXM Switch)	OFF, ON	Active (ON) ou coupe (OFF) la fonction FXM.
FXM Color (Wave FXM Color)	1–4	Détermine le mode d'application de la modulation de fréquence par FXM. Une valeur élevée produit un son brut. Si vous diminuez la valeur, vous obtenez un son plus métallique.
FXM Depth (Wave FXM Depth)	0–16	Intensité de la modulation de fréquence par FXM

Pitch

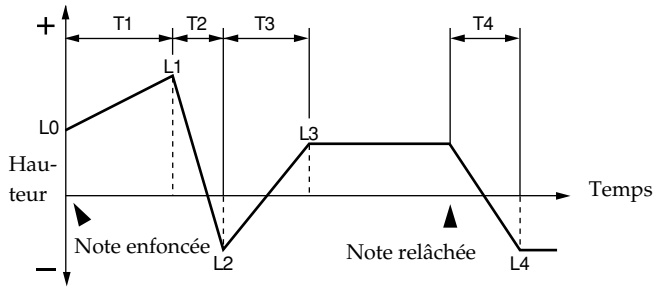
Ces paramètres déterminent la hauteur de la forme d'onde et la façon dont la force exercée sur clavier affecte l'enveloppe de hauteur (changements de hauteur dans le temps).

Paramètre	Valeur	Description
Patch Coarse Tune #	-48– +48	Hauteur du Patch entier Règle la hauteur par pas de demi-tons sur une plage de +/-4 octaves.
Patch Fine Tune #	-50– +50	Hauteur du Patch entier Règle la hauteur par pas d'un centième de demi-ton (1 cent) sur une plage d'un demi-ton vers le haut ou vers le bas.
Tone Coarse Tune	-48– +48	Hauteur du Tone Règle la hauteur par pas de demi-tons sur une plage de +/-4 octaves.
Tone Fine Tune	-50– +50	Hauteur du Tone Règle la hauteur par pas d'un centième de demi-ton (1 cent) sur une plage d'un demi-ton vers le haut ou vers le bas.
Rnd Pitch Depth (Tone Random Pitch Depth)	0–1200	Détermine la plage de changement aléatoire de hauteur se produisant chaque fois qu'un pad est enfoncé. Si vous ne souhaitez pas que la hauteur change aléatoirement, réglez ce paramètre sur 0. Cette valeur est réglée par cents (1/100e de demi-ton).

Paramètre	Valeur	Description
Pitch Keyfollow (Wave Pitch Keyfollow)	-200– +200	Changement de hauteur effectif lorsque vous montez d'une octave (12 notes) Si la hauteur doit monter d'une octave lorsque vous jouez 12 notes ascendantes (comme c'est le cas sur les claviers traditionnels), réglez ce paramètre sur +100. Si la hauteur doit monter de deux octaves lorsque vous jouez 12 notes ascendantes, réglez ce paramètre sur +200. Inversement, si la hauteur doit descendre lorsque vous jouez 12 notes ascendantes, choisissez une valeur négative. Si la hauteur doit toujours être la même, quelle que soit la note jouée, réglez ce paramètre sur 0. Hauteur 
P-Env V-Sens (Pitch Envelope Velocity Sensitivity)	-63– +63	Intensité du changement de hauteur en réponse à la force exercée sur les pads. Des valeurs plus élevées augmentent la différence entre des notes jouées avec force ou doucement. Des valeurs négatives (-) produisent le résultat inverse.
P-Env T1 V-Sens (Pitch Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)	-63– +63	Ce paramètre permet de faire varier T1 (temps 1) de l'enveloppe de hauteur en fonction du toucher exercé sur le pad. Des valeurs plus élevées augmentent la différence entre des notes jouées avec force ou doucement. Choisissez une valeur positive (+) pour accélérer le temps T1 et une valeur négative (-) pour le ralentir.
P-Env T4 V-Sens (Pitch Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)	-63– +63	Ce paramètre permet de faire varier T4 (temps 4) de l'enveloppe de hauteur en fonction de la vitesse de relâchement du pad. Des valeurs plus élevées augmentent la différence entre des notes relâchées rapidement et celles relâchées plus lentement. Choisissez une valeur positive (+) pour accélérer le temps T4 et une valeur négative (-) pour le ralentir.
P-Env Time KF (Pitch Envelope Time Keyfollow)	-100– +100	Ce paramètre permet de faire varier les temps (temps T2–T4) de l'enveloppe de hauteur en fonction de la note jouée. Plus la valeur est élevée, plus la vitesse change lorsque vous vous éloignez du Do central (C4). Des valeurs positives accélèrent l'enveloppe au fur et à mesure que vous jouez des notes de plus en plus hautes (vers la droite). Inversement, des valeurs négatives ralentissent l'enveloppe (allongent les temps T). Temps 

Pitch Env (Enveloppe de hauteur)

Ces paramètres déterminent l'effet de l'enveloppe de hauteur (changements de hauteur dans le temps) et sa forme.

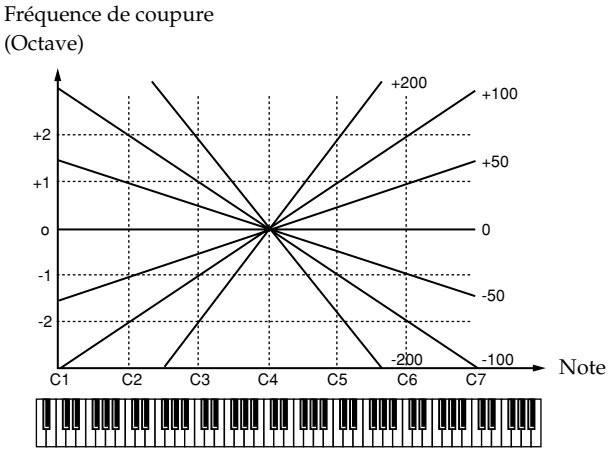
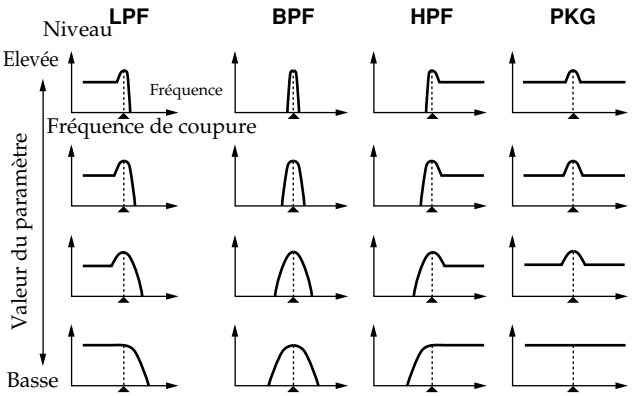
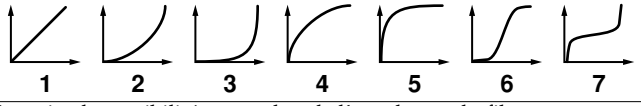


Paramètre	Valeur	Description
P-Env Depth #	-12– +12	Effet de l'enveloppe de hauteur Une valeur élevée produit un changement plus marqué. Des valeurs négatives inversent le changement de l'enveloppe.
P-Env Time1–4 #	0–127	Temps de l'enveloppe de hauteur (T1–T4) Des valeurs élevées allongent le temps jusqu'à la hauteur suivante. (Exemple: T2 est le temps qu'il faut à la hauteur pour passer du niveau L1 au niveau L2). * La commande temps réel [A] détermine le Temps 1 et la commande [D] le Temps 3.
P-Env Level0–4	-63– +63	Niveaux de l'enveloppe de hauteur (L0–L4) Ces paramètres déterminent le changement de hauteur par rapport à la hauteur de base (la valeur définie avec Coarse Tune et Fine Tune) à chaque point de l'enveloppe. Des valeurs positives augmentent la hauteur par rapport à la hauteur de base tandis que des valeurs négatives la diminuent.

Filtre

Ces paramètres permettent de régler le filtre TVF (Time Variant Filter). Ils modifient le timbre d'un Tone en ajustant sa brillance ou sa densité.

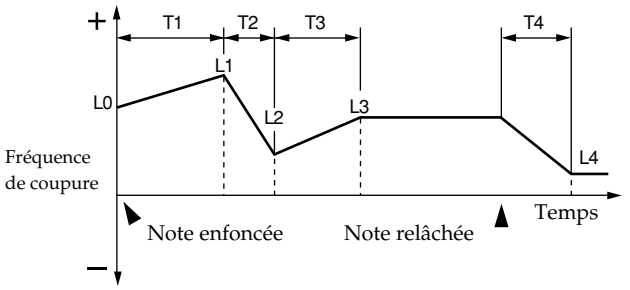
Paramètre	Valeur	Description
Filter Type #	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3	Type de filtre Un filtre réduit ou atténue une plage de fréquence spécifique d'un Tone afin d'en modifier la brillance ou la densité. **OFF:** Pas de filtre. **LPF:** Filtre passe-bas. Réduit le volume des fréquences situées au-dessus de la fréquence de coupure. Le son devient plus doux avec l'atténuation des hautes fréquences. Ce type de filtre est le plus courant. **BPF:** Filtre passe-bande. Conserve uniquement la plage de fréquences entourant la fréquence de coupure et coupe le reste. Ce filtre vient à point pour les sons à caractère prononcé. **HPF:** Filtre passe-haut. Réduit le volume des fréquences situées en dessous de la fréquence de coupure. Il est idéal pour les sons de percussion brillants. **PKG:** Filtre en cloche (Peaking). Souligne la plage de fréquences entourant la fréquence de coupure. Vous pouvez créer des effets wah-wah en vous servant d'un LFO pour moduler cycliquement la fréquence de coupure. **LPF2:** Filtre passe-bas 2. Coupe les fréquences situées au-dessus de la fréquence de coupure. Il diffère de LPF car vous pouvez contrôler la réduction avec les paramètres TVF ENVELOPE tout en conservant une fréquence de coupure fixe. Il peut se révéler très efficace avec des sons d'instruments acoustiques car rien ne vient affaiblir la puissance et l'énergie du son. * Le réglage de résonnance est ignoré. **LPF3:** Filtre passe-bas 3. Coupe les fréquences situées au-dessus de la fréquence de coupure. Ce filtre réduit les hautes fréquences de façon plus douce que LPF2. Il peut se révéler très efficace avec des sons d'instruments acoustiques car rien ne vient affaiblir la puissance et l'énergie du son. * Le réglage de résonnance est ignoré.
Cutoff Frequency #	0–127	Détermine la fréquence (fréquence de coupure) à laquelle le filtre commence à avoir un effet sur les fréquences de la forme d'onde. **Si Filter Type est sur LPF/LPF2/LPF3**, une fréquence de coupure plus basse réduit d'autant les harmoniques et produit un son plus doux et plus chaud. Des réglages plus élevés rendent le son plus brillant.Lorsque Filter Type est réglé sur **BPF**, la fréquence de coupure détermine la plage des fréquences qui seront audibles. Ce filtre vient à point pour les sons à caractère prononcé. **Si Filter Type est sur HPF**, une fréquence de coupure plus élevée réduit d'autant les graves et produit un son plus brillant. **Lorsque Filter Type est réglé sur PKG**, la fréquence de coupure détermine la plage des fréquences accentuées.

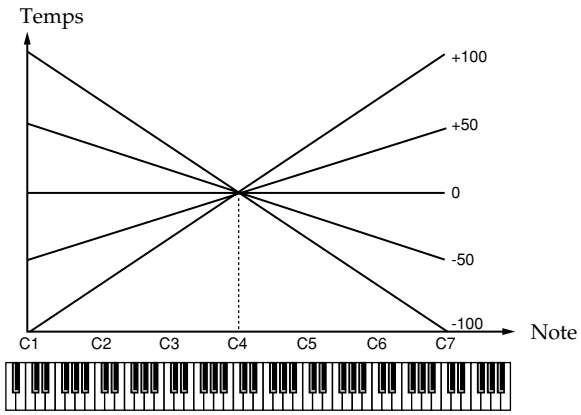
Paramètre	Valeur	Description
Cutoff Keyfollow	-200– +200	Détermine la façon dont la fréquence de coupure change en fonction du pad enfoncé. Sur le Do central (C4), vous avez la valeur Cutoff originale. Des valeurs positives élèvent la fréquence de coupure lorsque vous jouez des notes plus hautes que le Do central tandis que des valeurs négatives baissent la fréquence de coupure quand vous jouez des notes plus hautes. Plus la valeur est élevée, plus le changement par rapport au réglage original de la fréquence de coupure est important. 
Cutoff Velo Curve (Cutoff Frequency Velocity Curve)	FIX, 1–7	Courbe déterminant la façon dont le toucher influence la fréquence de coupure. Avec “FIX”, la fréquence de coupure reste inchangée, quelle que soit la force exercée sur les pads. 
Cutoff Velo Sens (Cutoff Frequency Velocity Sensitivity)	-63– +63	Détermine la sensibilité au toucher de la fréquence de coupure. Des valeurs plus élevées augmentent la différence entre des notes jouées avec force ou doucement. Des valeurs négatives (-) inversent le changement.
Resonance #	0–127	Taux d’accentuation de la plage entourant la fréquence de coupure. Des valeurs plus élevées soulignent davantage le caractère distinctif du son. Une augmentation excessive risque d’entraîner de l’oscillation et de la distorsion. 
Reso Velo Sens (Resonance Velocity Sensitivity)	-63– +63	Détermine la sensibilité au toucher de la résonance. Des valeurs plus élevées augmentent la différence entre des notes jouées avec force ou doucement. Des valeurs négatives (-) inversent le changement.
F-Env V-Curve (Filter envelope velocity curve)	FIX, 1–7	Courbe déterminant la façon dont le toucher influence l’enveloppe du filtre Avec “FIX”, l’enveloppe du filtre reste inchangée, quelle que soit la force exercée sur les pads. 
F-Env V-Sens (Filter envelope Velocity Sensitivity)	-63– +63	Détermine la sensibilité au toucher de l’enveloppe du filtre. Des valeurs plus élevées augmentent la différence entre des notes jouées avec force ou doucement. Des valeurs négatives (-) inversent le changement.
F-Env T1 V-Sens (Filter Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)	-63– +63	Détermine la façon dont le toucher (velocity) influence l’attaque (Temps T1) de l’enveloppe du filtre. Des valeurs plus élevées augmentent la différence entre des notes jouées avec force ou doucement. Des valeurs négatives (-) inversent le changement. Choisissez une valeur positive (+) pour accélérer le temps T1 et une valeur négative (-) pour le ralentir.

Paramètre	Valeur	Description
F-Env T4 V-Sens (Filter Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)	-63– +63	Ce paramètre permet de faire varier T4 (temps 4) de l'enveloppe de hauteur en fonction de la vitesse de relâchement du pad. Des valeurs plus élevées augmentent la différence entre des notes relâchées rapidement et celles relâchées plus lentement. Choisissez une valeur positive (+) pour accélérer le temps T4 et une valeur négative (-) pour le ralentir.

Filter Env (Enveloppe du filtre)

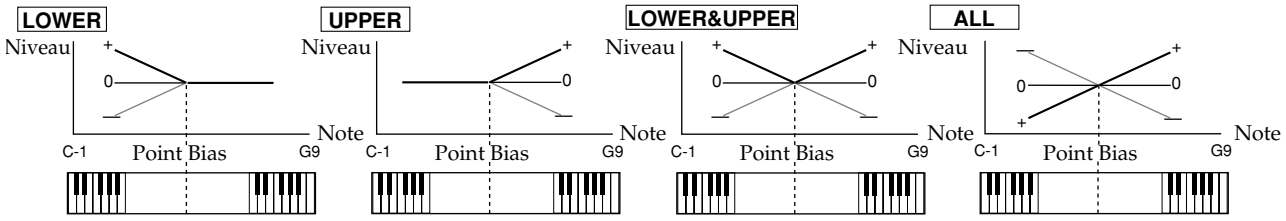
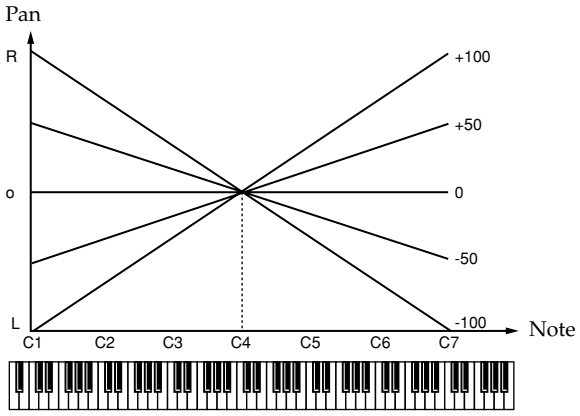
Ces paramètres déterminent l'effet de l'enveloppe du filtre (changements de la fréquence de coupure dans le temps) et la forme de l'enveloppe.



Paramètre	Valeur	Description
F-Env Depth (Filter envelope depth)	-63– +63	Effet de l'enveloppe du filtre Une valeur élevée produit un effet plus marqué. Des valeurs négatives (-) inversent l'effet de l'enveloppe.
F-Env Time KF (Filter Envelope Time Keyfollow)	-100– +100	Ce paramètre permet de faire varier les temps (T2–T4) de l'enveloppe du filtre en fonction de la note jouée (par rapport à Do4). Une valeur élevée produit un changement plus marqué. Des valeurs positives accélèrent l'enveloppe au fur et à mesure que vous jouez des notes de plus en plus hautes (vers la droite). Inversement, des valeurs négatives ralentissent l'enveloppe (allongent les temps T). 
F-Env Time1–4 # (Filter Envelope Time 1–4)	0–127	Temps de l'enveloppe du filtre (T1–T4) Des valeurs élevées allongent le temps avant le niveau de fréquence de coupure suivant de l'enveloppe. (Exemple: T2 est le temps qu'il faut pour passer du niveau L1 au niveau L2.) * La commande temps réel [A] détermine le Temps 1, la commande [D] le Temps 3 et la commande [R] le Temps 4.
F-Env Level0–4 # (Filter Envelope Level 0–4)	0–127	Niveaux de l'enveloppe du filtre (L1–L3) Ces réglages déterminent les changements de la fréquence de coupure à chaque point par rapport au niveau de référence. * La commande temps réel [S] détermine le niveau L3.

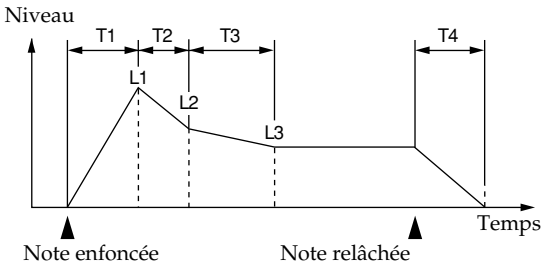
Amp

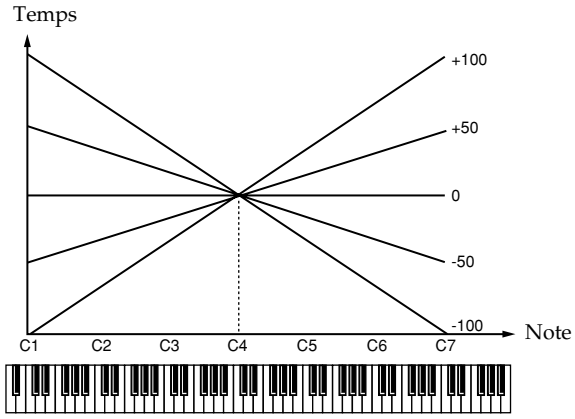
Ces paramètres TVA (Time Variant Amplifier) déterminent les changements de volume et de position stéréo du son.

Paramètre	Valeur	Description
Patch Level #	0–127	Volume du Patch entier
Tone Level	0–127	Volume de chaque Tone Ce paramètre sert principalement à régler la balance entre les Tones.
BIAS Ce paramètre permet de faire varier le niveau TVA en fonction des notes que vous jouez sur un clavier.  		
Bias Level	-100– +100	Angle du changement de volume par rapport à la direction Bias Une valeur élevée produit un changement plus marqué. Des valeurs négatives inversent la direction du changement.
Bias Position	0–127	Permet de sélectionner le numéro de la note MIDI (touche) à partir de laquelle le volume commence à changer.
Bias Direction	LWR, UPR, L&U, ALL	Direction du changement par rapport au point Bias **LWR:** Notes plus basses que le point Bias **UPR:** Notes plus hautes que le point Bias **L&U:** Notes de part et d'autre du point Bias **ALL:** Le volume des notes de tout le clavier est modifié en fonction de l'angle défini par le paramètre Bias Level et de la distance du point Bias
Tone Pan	L64–63R	Position stéréo de chaque Tone L64 le place à l'extrême gauche, 0 au centre et 63R à l'extrême droite.
Pan Keyfollow (Tone Pan Keyfollow)	-100– +100	Ce paramètre permet de faire varier la position stéréo en fonction des notes que vous jouez. Plus la valeur est élevée, plus la position stéréo originale du Tone change au fur et à mesure que vous vous éloignez du Do central (C4). Des valeurs positives déplacent les notes plus hautes que le Do central vers la droite. Inversement, des valeurs négatives déplacent ces notes vers la gauche. 
Random Pan Depth (Tone Random Pan Depth)	0–63	Ce paramètre change la position stéréo de façon aléatoire chaque fois que vous jouez une note. Une valeur élevée produit un changement aléatoire plus marqué.
Alter Pan Depth (Tone Alternate Pan Depth)	L63–63R	Ce paramètre change la position stéréo en alternant gauche et droite chaque fois que vous jouez une note. Une valeur élevée produit un changement plus marqué. Vous pouvez sélectionner l'emplacement stéréo de la première note en vous servant de ce paramètre: l'emplacement opposé sera utilisé pour la deuxième note et ainsi de suite. Pour alterner la position stéréo de deux Tones, attribuez-leur des valeurs L et R exactement opposées.

Amp Env (Enveloppe d'amplitude)

Ces paramètres déterminent l'effet de l'enveloppe d'amplitude (changements de volume dans le temps) et sa forme.



Paramètre	Valeur	Description
A-Env V-Curve (Amp Envelope Velocity Curve)	FIX, 1–7	Courbe déterminant la façon dont le toucher influence le volume du son Avec "FIX", le volume reste inchangé, quelle que soit la force exercée sur les pads. 
A-Env V-Sens (Amp Envelope Velocity Sensitivity)	-63– +63	Effet du toucher (de la force exercée sur les pads) sur le volume du son Avec une valeur positive, le volume augmente plus vous appuyez fort sur les pads. Pour obtenir un volume dégressif plus vous jouez fort, choisissez des valeurs négatives.
A-Env T1 V-Sens (Amp Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)	-63– +63	Ce paramètre permet de déterminer la variation de T1 (temps 1) de l'enveloppe d'amplitude en fonction du toucher exercé sur le pad. Des valeurs plus élevées augmentent la différence entre des notes jouées avec force ou doucement. Choisissez une valeur positive (+) pour accélérer le temps T1 et une valeur négative (-) pour le ralentir.
A-Env T4 V-Sens (Amp Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)	-63– +63	Ce paramètre permet de déterminer la variation de T4 (temps 4) de l'enveloppe d'amplitude en fonction de la vitesse de relâchement du pad. Des valeurs plus élevées augmentent la différence entre des notes relâchées rapidement et celles relâchées plus lentement. Choisissez une valeur positive (+) pour accélérer le temps T4 et une valeur négative (-) pour le ralentir.
A-Env Time KF (Amp Envelope Time Keyfollow)	-100– +100	Ce paramètre permet de faire varier les temps (temps T2–T4) de l'enveloppe d'amplitude en fonction de la note jouée. Plus la valeur est élevée, plus le changement est important lorsque vous vous éloignez du Do central (C4). Des valeurs positives accélèrent l'enveloppe au fur et à mesure que vous jouez des notes de plus en plus hautes (vers la droite). Inversement, des valeurs négatives ralentissent l'enveloppe (allongent les temps T). 
A-Env Time1–4 # (Amp Envelope Time 1–4)	0–127	Temps de l'enveloppe d'amplitude (T1–T4) Des valeurs élevées allongent le temps avant le niveau de volume suivant de l'enveloppe. (Exemple: T2 est le temps qu'il faut pour passer du niveau L1 au niveau L2.) * La commande temps réel [A] détermine le Temps 1, la commande [D] le Temps 3 et la commande [R] le Temps 4.
A-Env Level1–3 # (Amp Envelope Level 1–3)	0–127	Niveaux de l'enveloppe d'amplitude (L1–L3) Ces paramètres déterminent les changements de volume à chaque point par rapport au niveau de référence. * La commande temps réel [S] détermine le niveau L3.

LFO1/LFO2

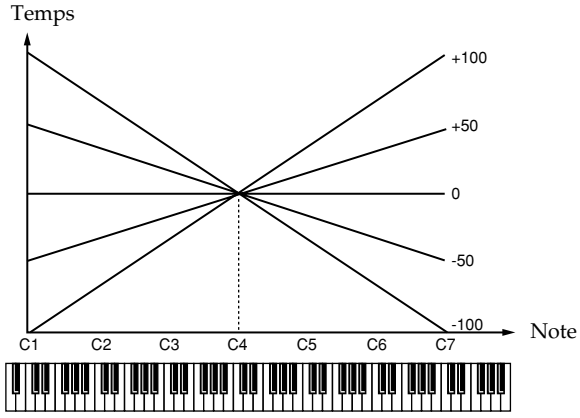
Le LFO (Low Frequency Oscillator) crée des changements cycliques. Chaque Tone dispose de deux LFO et chacun peut être utilisé pour changer la hauteur, la fréquence de coupure du filtre, le niveau d'amplitude et la position stéréo.

Utilisation des LFO

L'application d'un LFO à la hauteur crée du vibrato; avec la fréquence de coupure du filtre TVF, vous obtenez un effet wah-wah et avec le niveau TVA, vous obtenez un effet de trémolo. Lorsque vous appliquez un LFO au Pan, vous obtenez un effet Auto Pan.

Vous pouvez aussi utiliser un LFO pour échanger deux Tones de façon cyclique. Si, par exemple, vous souhaitez alterner entre les Tones 1 et 2, sélectionnez les mêmes réglages de LFO pour les deux mais choisissez des polarités (+/–) opposées pour le paramètre LFO TVA Depth.

* *Les paramètres sont identiques pour LFO 1 et 2.*

Paramètre	Valeur	Description
LFO1(2) Waveform #	SIN, TRI, SAWU, SAWD, SQR, RND, BD-U, BD-D, TRP, S&H, CHS, XSIN, TWM,STRS, VSIN, M001–M113	Forme d'onde du LFO **SIN:** onde sinusoïdale **TRI:** onde triangulaire **SAWU:** onde en dents de scie **SAW-D:** onde en dents de scie (inversée) **SQR:** onde carrée **RND:** onde aléatoire **BD-U:** la forme d'onde produite par le LFO monte jusqu'au niveau de référence et ne change plus. **BD-D:** la forme d'onde produite par le LFO baisse jusqu'au niveau de référence et ne change plus. **TRP:** onde trapézoïdale **S&H:** onde Sample & Hold (la valeur LFO change une fois par cycle) **CHS:** onde chaotique **XSIN:** onde sinusoïdale alternant entre les polarités positive et négative à des intervalles extrêmement brefs **TWM:** onde triangulaire modifiée **STRS:** onde en escalier **VSIN:** onde sinusoïdale modifiée pour vibrato **M001–M113:** la forme d'onde mue continuellement et passe d'une onde sinusoïdale à une onde sample & hold * Si vous sélectionnez "BD-U" ou "BD-D", réglez le paramètre Key Trigger (p. 97) sur "ON". Avec un réglage "OFF", vous n'aurez aucun effet.
LFO1(2) Rate #	0–127, note	Vitesse de modulation du LFO * La forme d'onde chaotique n'a pas de cycle. Avec la forme d'onde Chaos, le paramètre Rate n'a aucun effet.
Offset (LFO Offset)	-100– +100	Largeur (décalage) de la forme d'onde du LFO Glisse la forme d'onde vers le haut ou vers le bas.
Rate Detune (LFO Rate Detune)	0–127	Changement de la vitesse de modulation du LFO
Delay Time (LFO Delay Time)	0–127	Détermine le temps entre le moment où vous enfoncez (relâchez) un pad et celui où l'amplitude du LFO change.
Delay Time KF (LFO Delay Keyfollow)	-100– +100	Détermine l'importance du retard (Delay Time) en fonction de la note jouée. Détermine la valeur du paramètre Delay Time en fonction de la position de la note jouée par rapport au Do central (C4). Pour diminuer le temps écoulé avant l'application du LFO (l'effet est continu) plus vous montez dans l'aigu, optez pour une valeur positive et pour augmenter le temps écoulé, sélectionnez une valeur négative. Des valeurs plus élevées produisent un changement plus important. 
Fade Mode (LFO Fade Mode)	OnI, OnO, OfI, OfO	Mode d'application du LFO **OnI (ON-IN):** Le LFO est appliqué progressivement après une pression sur le pad. **OnO (ON-OUT):** Le LFO est appliqué après une pression sur le pad puis disparaît progressivement . **OfI (OFF-IN):** Le LFO est appliqué progressivement après relâchement du pad. **OfO (OFF-OUT):** Le LFO est appliqué tant que vous maintenez le pad enfoncé puis disparaît progressivement après relâchement du pad.
Fade Time (LFO Fade Time)	0–127	Temps d'apparition (ou de disparition) de l'effet LFO

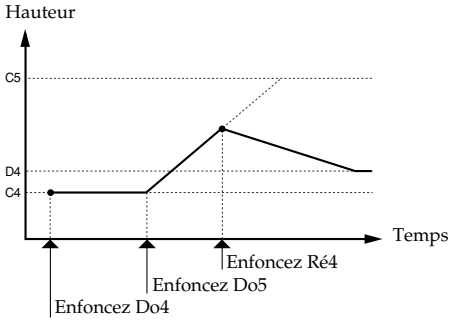
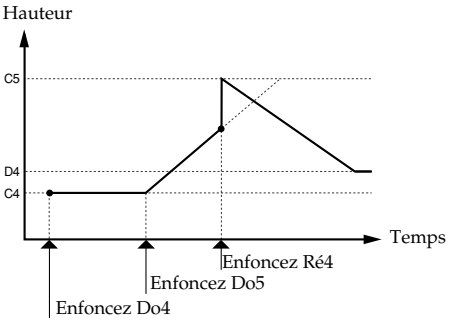
Paramètre	Valeur	Description
Key Trigger (LFO Key Trigger)	OFF, ON	Détermine si le début du cycle du LFO se synchronise avec les pressions sur les pads (ON) ou non (OFF).
Pitch Depth # (LFO Pitch Depth)	-63– +63	Détermine l'intensité de l'effet LFO sur la hauteur.
Filter Depth # (LFO Filter Depth)	-63– +63	Détermine l'intensité de l'effet LFO sur la fréquence de coupure du filtre.
Amp Depth # (LFO Amp Depth)	-63– +63	Détermine l'intensité de l'effet LFO sur le volume.
Pan Depth # (LFO Pan Depth)	-63– +63	Détermine l'intensité de l'effet LFO sur la position stéréo. * Si vous avez choisi la forme d'onde "XSIN", l'effet peut être difficile à percevoir.

Notes:

Triolet de quadruples croches		Quadruple croche		Triolet de triples croches		Triple croche	
Triolet de doubles croches		Triple croche pointée		Double croche		Triolet de croches	
Double croche pointée		Croche		Triolet de noires		Croche pointée	
Noire		Triolet de blanches		Noire pointée		Blanche	
Triolet de rondes		Blanche pointée		Ronde		Triolet de carrées	
Ronde pointée		Carrée					

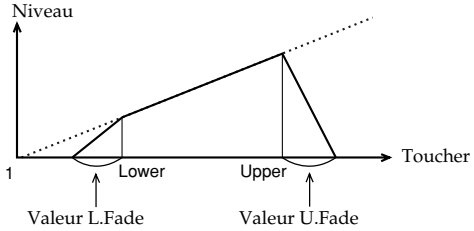
Solo/Porta (Portamento)

Paramètre	Valeur	Description
Mono/Poly #	MONO, POLY	Détermine la façon dont les notes sont produites. **MONO:** Production d'une seule note à la fois. **POLY:** Production de plusieurs notes simultanément. Le réglage MONO est efficace lorsque vous jouez un Patch reproduisant un instrument solo tel qu'un saxo ou une flûte.
Legato Switch	OFF, ON	Active (ON) ou coupe (OFF) la fonction Legato (jeu lié). La fonction Legato n'est disponible qu'en mode MONO (et non en mode POLY). Lorsque Legato (jeu lié) est activée (ON), il suffit d'appuyer sur un pad alors qu'une note résonne déjà pour changer la hauteur de la note en cours et lui attribuer celle du pad enfoncé, sans interruption du son. Cette fonction peut venir à point pour simuler les techniques des guitaristes comme les Hammer-on et les Pull-off.
Legato Retrigger	OFF, ON	Ce paramètre détermine si les notes sont rejouées ou non lorsque la fonction Legato est activée. Normalement, ce paramètre reste sur "ON". Si ce paramètre est sur "OFF", une pression sur un autre pad alors que le précédent est maintenu enfoncé ne change que la hauteur, ce qui peut donner un résultat artificiel avec certaines formes d'onde. Réglez ce paramètre sur "OFF" lorsque vous jouez des phrases avec des sons de vents ou de cordes ou lorsque vous vous servez de la modulation avec un son de synthé mono. * Si le paramètre Legato Switch est sur "OFF", ce paramètre est ignoré.
PORTAMENTO Portamento est une fonction qui opère un glissement de hauteur pour passer d'une note à la suivante. En mode de clavier MONO (Key Mode Assign), cette fonction permet de simuler des techniques de jeu telles que le glissando d'un violoniste.		
Portamento Switch #	OFF, ON	Portamento on/off
Porta Mode (Portamento Mode)	NORMAL, LEGATO	Détermine la manière dont le Portamento est utilisé. **NORMAL:** L'effet Portamento est toujours appliqué. **LEGATO:** La fonction Portamento ne s'applique qu'aux notes liées (legato: vous enfoncez un second pad avant de relâcher le premier).
Portamento Type	RATE, TIME	Détermine la façon dont la différence de hauteur entre les deux notes affecte le temps de glissement d'une note à l'autre **RATE:** Le temps de glissement dépend de la différence de hauteur entre les deux notes. **TIME:** Le temps de glissement est constant, quelle que soit la différence de hauteur entre les notes.

Paramètre	Valeur	Description
Porta Start (Portamento Start)	PITCH, NOTE	Le Portamento recommence si vous enfoncez un autre pad durant un changement de hauteur. Ce paramètre détermine la façon dont le Portamento recommence. **PITCH:** Le glissement de hauteur vers la nouvelle note se fait dès que vous enfoncez le pad.  **NOTE:** La hauteur glisse d'abord vers sa destination originale puis seulement vers la hauteur de la note jouée en dernier lieu. 
Portamento Time	0–127	Détermine le temps du glissement de hauteur d'une note à l'autre.
Unison Switch #	OFF, ON	Active/coupe l'effet de désaccord. Si ce paramètre est sur "ON", le son du Patch est superposé (trois notes) afin de produire un son plus épais.
Unison Fat Level #	0–127	Intensité de l'effet de désaccord Plus cette valeur est importante et plus le désaccord entre les notes superposées est grand (maximum: une octave vers le haut et vers le bas).

TMT (Tone Mix Table)

Ces paramètres de mixage des Tones déterminent le mode de combinaison et de production des Tones.

Paramètre	Valeur	Description
Structure Type 1&2 (3&4)	1–10	Détermine le mode de combinaison des Tones 1 et 2, ou 3 et 4. Si vous appuyez sur [F6 (Zoom Edit)] tant que ce paramètre est sélectionné, l'écran affiche la façon dont les Tones sont combinés. (Appuyez sur [EXIT] pour retrouver l'écran précédent.) **B** représente Booster et **R** Ring Modulator. * Si vous sélectionnez Type 2–10 et coupez un des Tones, l'autre Tone utilisera la configuration traditionnelle WG/TVF/TVA.
Booster 1&2 (3&4) (Booster Gain)	0, +6, +12, +18 dB	Intensité de l'effet Booster lorsque "Type" est sur 3 ou 4
TMT (Tone Mix Table) Sur la MC-909, vous pouvez changer la façon dont chaque Tone réagit à la pression exercée sur les pads ("velocity"). L'ensemble de ces réglages constitue le tableau de mixage des Tones ou TMT. 		
Velocity Control (TMT Velocity Control)	OFF, ON RANDOM	Détermine si les données de toucher (Velocity) sont utilisées (ON) ou ignorées (OFF). Avec un réglage RANDOM (aléatoire), les Tones résonnent de façon aléatoire, indépendamment des données de toucher.

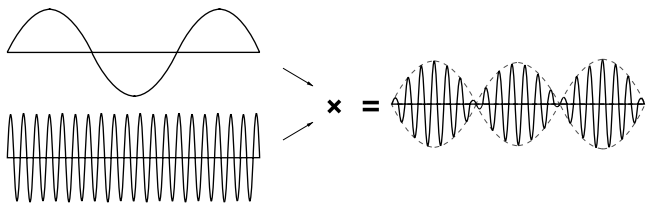
Paramètre	Valeur	Description
Velo Fade Lower (TMT Velocity Fade Width Lower)	0–127	Détermine le changement du niveau du Tone une fois que la valeur de toucher est inférieure à la plage assignée au Tone. Des valeurs élevées produisent une baisse de volume plus progressive. Si vous ne voulez pas que des notes jouées avec un toucher hors de la plage spécifiée soient audibles, réglez ce paramètre sur 0.
Velo Range Lower (TMT Velocity Range Lower)	1–Upper	Détermine la valeur de toucher minimale pour que le Tone soit audible. Réglez ce paramètre si vous voulez alterner des Tones en fonction du toucher.
Velo Range Upper (TMT Velocity Range Upper)	Lower–127	Détermine la valeur de toucher maximale au-delà de laquelle le Tone est inaudible. Réglez ce paramètre si vous voulez alterner des Tones en fonction du toucher. * Il est impossible de choisir une valeur plus importante pour Lower que pour Upper ou une valeur Upper inférieure à la valeur Lower.
Velo Fade Upper (TMT Velocity Fade Width Upper)	0–127	Détermine le changement du niveau du Tone une fois que la valeur de toucher est supérieure à la plage assignée au Tone Des valeurs élevées produisent une baisse de volume plus progressive. Si vous ne voulez pas que des notes jouées avec un toucher hors de la plage spécifiée soient audibles, réglez ce paramètre sur 0.
TMT Control Switch	OFF, ON	Ce paramètre détermine si le TMT (tableau de mixage des Tones) est contrôlé (ON) ou non (OFF) par la fonction Matrix Control. Lorsque le paramètre TMT Velocity Control est sur OFF, il suffit d'activer et de couper ce paramètre pour alterner entre la production de tous les Tones et le contrôle des Tones par la fonction Matrix Control. Cela constitue un outil précieux pour écouter les Tones individuels.
Bend Range Down	-48–0	Détermine le changement de hauteur produit lorsque le levier Pitch Bend est actionné à fond vers la gauche (ou vers le bas sur certains contrôleurs MIDI).
Bend Range Up	0–48	Détermine le changement de hauteur produit lorsque le levier Pitch Bend est actionné à fond vers la droite (ou vers le haut sur certains contrôleurs MIDI).

Qu'est-ce qu'un Booster?

Un Booster amplifie le signal entrant et provoque de la distorsion. L'effet obtenu ressemble à la distorsion appliquée à une guitare électrique.

Qu'est-ce qu'un Ring Modulator?

Un Ring Modulator (ou modulation en anneau) multiplie deux Tones mathématiquement et crée un nouveau son qui contient des harmoniques que les deux Tones originaux ne possédaient pas au préalable. Comme la différence de hauteur entre les deux Tones modifie la structure des harmoniques, il en résulte souvent un son "métallique" de hauteur indiscernable. La modulation par anneaux se prête donc bien à la création de sons de cloches ou au autres sons métalliques.



CTRL1

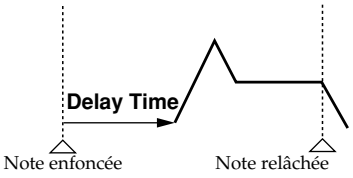
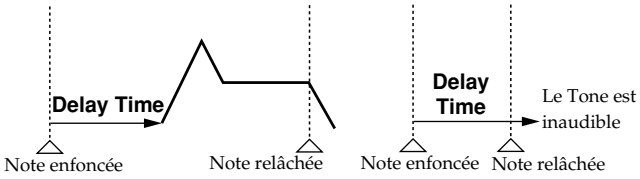
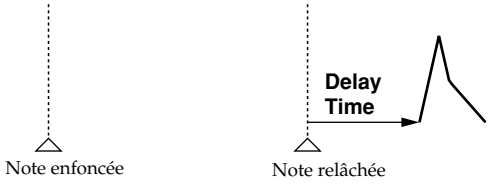
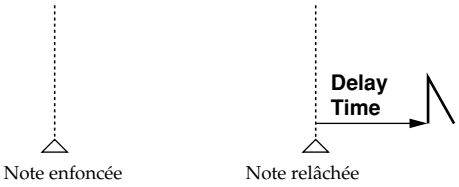
Ces paramètres vous permettent de définir le mode de fonctionnement de divers contrôleurs.

Paramètre	Valeur	Description
MATRIX CTRL # Permet de sélectionner les paramètres contrôlés par les sources de contrôle Matrix 1–4 et les réglages "Sens" ainsi que les Tones dont vous souhaitez contrôler les paramètres. Vous pouvez choisir jusqu'à quatre paramètres de destination pour chaque source de contrôle et les piloter simultanément.		
CTRL1 Destination 1–4 (Matrix Control 1 Destination 1–4)	OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1(2), TVF-LFO1(2), TVA-LFO1(2), PAN-LFO1(2), LFO1(2)-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX-CTRL1–4	Paramètres à piloter.
CTRL1 Sens 1–4 (Matrix Control 1 Sens 1–4)	-63– +63	Détermine l'ampleur du changement occasionné par la source de contrôle. Des valeurs négatives (-) inversent le changement. Si vous choisissez une valeur négative pour LFO Depth, la phase est inversée. Pour le paramètre LFO Rate, une valeur Sens négative augmente la longueur du cycle du LFO tandis qu'une valeur positive abrège le cycle.
CTRL1 Switch 1–4 (Matrix Control 1 Tone Control Switch 1–4)	OFF, ON, REV	Tones auxquels les réglages des deux paramètres précédents s'appliquent. "ON" signifie que les Tones sont affectés. Avec "REVS", l'effet est inversé lorsqu'il est appliqué au Tone en question.

Divers

Vous trouverez encore divers paramètres ci-dessous.

Paramètre	Valeur	Description
Patch Priority	LAST, LOUDEST	Détermine le mode de gestion des notes lorsque la polyphonie maximale est dépassée (64 voix). **LAST:** Donne la priorité aux notes jouées en dernier lieu. Les notes résonnant actuellement sont coupées selon l'ordre chronologique, en commençant par la première note jouée. **LOUDEST:** Donne la priorité aux notes jouées le plus fort. Les notes résonnant actuellement sont coupées en commençant par celle dont le volume est le plus faible.
Tone Env Mode (Tone Envelope Mode)	NSUS, SUST	Détermine la façon dont les notes continuent à résonner lorsque vous les maintenez. **NSUS (NO-SUSTAIN):** Le son s'estompe naturellement même si vous maintenez le pad enfoncé. **SUST (SUSTAIN):** Le son est maintenu tant que vous gardez le pad enfoncé. * Si vous avez opté pour une forme d'onde "one-shot", le son n'est pas maintenu même si vous sélectionnez l'option "SUST".

Paramètre	Valeur	Description
Tone Delay Cette fonction introduit un retard entre le moment où un pad est enfoncé (ou relâché) et celui où le Tone commence à résonner. Comme vous pouvez déterminer le timing de chaque Tone d'un Patch, vous pouvez créer des effets spéciaux: la pression d'un seul pad peut ainsi produire plusieurs sons légèrement décalés. Si vous ne souhaitez pas utiliser la fonction Tone Delay, réglez Tone Dly sur NORMAL et Tone Delay Time sur 0.		
Tone Delay Mode	NORM, HOLD, OFFN, OFFD	Détermine le mode de production du Tone. * Avec une forme d'onde de type Decay (un son qui chute naturellement même si le pad n'est pas relâché), la sélection de OFFN ou OFFD peut entraîner un silence. **NORM (NORMAL):** Le Tone devient audible après le temps de retard (Delay Time) spécifié.  **HOLD:** Le Tone ne devient audible que si le pad est maintenu plus longtemps que le temps de retard spécifié. Si vous relâchez le pad avant écoulement du temps de retard, le Tone reste inaudible.  **OFFN (KEY-OFF-NORMAL):** Le Tone est inaudible tant que le pad est enfoncé mais résonne après le temps de retard spécifié une fois que le pad est relâché.  **OFFD (KEY-OFF-DECAY):** Le Tone est inaudible tant que le pad est enfoncé mais résonne après le temps de retard spécifié une fois que le pad est relâché. Cependant, à la différence de KEY-OFF-NOR, l'enveloppe TVA du Tone commence dès que vous enfoncez le pad. Résultat: en général, seule la partie chute (decay) du son est audible. 
Tone Delay Time	0–127, note	Détermine le temps de retard du Tone pour la fonction Tone Delay. Si le paramètre Structure Type a un réglage 2–10, les sorties des Tones 1 (3) et 2 (4) sont combinées avec le Tone 2 (4). Les réglages du Tone 1 (or 3) sont ignorés.

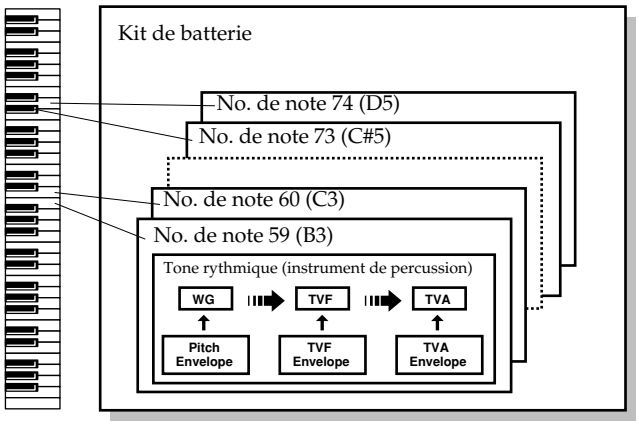
Notes:

𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯3	Triolet de quadruples croches	𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	Quadruple croche	𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯3	Triolet de triples croches	𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	Triple croche
𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯3	Triolet de doubles croches	𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯.	Triple croche pointée	𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	Double croche	𝅘𝅥𝅯3	Triolet de croches
𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯.	Double croche pointée	𝅘𝅥𝅯	Croche	𝅘𝅥3	Triolet de noires	𝅘𝅥𝅯.	Croche pointée
𝅘𝅥	Noire	𝅗𝅥3	Triolet de blanches	𝅘𝅥.	Noire pointée	𝅗𝅥	Blanche
𝅝3	Triolet de rondes	𝅗𝅥.	Blanche pointée	𝅝	Ronde	𝄇3	Triolet de carrées
𝅝.	Ronde pointée	𝄇	Carrée				

Edition de sons de percussion

Structure des instruments de percussion

Un kit de batterie (Rhythm Set) est un ensemble de Tones rythmiques représentant chacun un instrument de percussion attribué à un pad. Un instrument est constitué des quatre éléments suivants.



WG (Wave Generator)

Sélectionne la forme d'onde PCM constituant la base du Tone rythmique; vous pouvez assigner quatre formes d'onde à chaque Tone rythmique. Vous pouvez aussi préciser la façon dont la hauteur du Tone rythmique change.

La MC-909 dispose de 693 formes d'onde différentes. (Voyez la liste de formes d'onde p. 178.)

Tous les kits de batterie de la MC-909 sont constitués de Tones rythmiques basés sur ces formes d'onde.

TVF (Time Variant Filter)

Détermine la façon dont le timbre du Tone rythmique change.

TVA (Time Variant Amplifier)

Détermine la façon dont le volume et la position stéréo du Tone rythmique change.

Enveloppe

Une enveloppe change le Tone rythmique dans le temps. Il y a des enveloppes distinctes pour la hauteur (pitch), le filtre (TVF) et le volume ou l'amplitude (TVA). Par exemple, vous pouvez utiliser l'enveloppe TVA pour changer l'attaque et la chute du Tone rythmique.

Sélection de la (ou des) forme(s) d'onde audible(s)

Activez les formes d'onde que vous souhaitez utiliser. Si vous voulez écouter une forme d'onde particulière, coupez les autres.

Appuyez sur **TONE SWITCH [1]–[4]** pour activer (témoin allumé) ou couper (témoin éteint) une forme d'onde.

Procédure d'édition des sons de percussion

1. **A l'écran principal du mode Patch/Sample, amenez le curseur sur le kit de batterie à éditer.**
2. **Appuyez sur [F2 (Edit)] pour afficher l'écran Edit.**
3. **Utilisez [F1] [F2] ou [CURSOR (gauche/droite)] pour sélectionner un groupe de paramètres.**
4. **Utilisez le bouton [CURSOR (haut/bas)] pour sélectionner un paramètre.**
5. **Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour éditer le paramètre.**

   * *Vous pouvez vous servir des commandes et curseurs en face avant pour modifier le son (p. 84).*
6. **Lorsque l'édition est terminée, appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran principal.**

Sélection du Tone rythmique à éditer

Actionnez un pad 1–16 pour choisir le Tone rythmique à éditer.

Sélection de la forme d'onde à éditer.

Appuyez sur TONE SELECT [1]–[4] pour allumer le bouton correspondant à la forme d'onde à éditer.

* *En appuyant simultanément sur plusieurs boutons [TONE SELECT], vous sélectionnez plusieurs formes d'onde en une fois.*

Wave

Cet ensemble de paramètres vous permet de sélectionner la forme d'onde PCM servant de base pour le Tone rythmique sélectionné et d'appliquer des effets à cette forme d'onde.

Paramètre	Valeur	Description
Wave Group	INT, SRX, PRES, USER, CARD	Groupe de la forme d'onde sur laquelle le Tone rythmique sera basé **INT:** Formes d'onde internes **SRX:** Formes d'onde venant d'une carte d'extension **PRES:** Formes d'onde d'échantillons préprogrammés (Preset) **USER:** Formes d'onde d'échantillons utilisateur (User) **CARD:** Formes d'onde d'échantillons de carte * SRX n'est disponible que si vous avez installé une carte d'extension.
Wave No. L/MONO	0 (OFF)–693	Forme d'onde sur laquelle repose le Tone
Wave No. R		Vous pouvez choisir une forme d'onde différente pour les canaux gauche et droit de la MC-909. * Si vous souhaitez utiliser la même forme d'onde pour les canaux L et R, réglez le canal R sur 0 (coupé).
Wave Gain	-6, 0, +6, +12 dB	Gain de la forme d'onde (amplitude) La valeur change par pas de 6 dB (décibels). Une augmentation de 6 dB double le volume de la forme d'onde. Si vous voulez utiliser le Booster pour ajouter de la distorsion au son de la forme d'onde, réglez ce paramètre sur la valeur la plus élevée.
FXM (Frequency Cross Modulation) FMX crée une structure harmonique complexe en se servant d'une forme d'onde spécifique pour moduler la fréquence de la forme d'onde sélectionnée. C'est idéal pour créer des sons extrêmes ou des effets qui tuent.		
Wave FXM SW (Wave FXM Switch)	OFF, ON	Active (ON) ou coupe (OFF) la fonction FXM.
Wave FXM Color (Wave FXM Color)	1–4	Détermine le mode d'application de la modulation de fréquence par FXM. Une valeur élevée produit un son brut. Si vous diminuez la valeur, vous obtenez un son plus métallique.
Wave FXM Depth (Wave FXM Depth)	0–16	Intensité de la modulation de fréquence par FXM

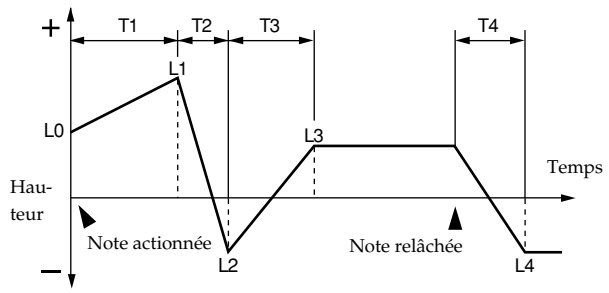
Pitch

Ces paramètres déterminent la hauteur de la forme d'onde.

Paramètre	Valeur	Description
Coarse Tune (Rhythm Tone Coarse Tune)	0 (C-1)–127 (G9)	Détermine la hauteur de base du Tone rythmique.
Fine Tune (Rhythm Tone Fine Tune)	-50– +50	Hauteur du Tone rythmique Règle la hauteur par pas d'un centième de demi-ton (1 cent) sur une plage d'un demi-ton vers le haut ou vers le bas.
Random Pitch (Random pitch depth)	0–1200	Détermine l'étendue du changement aléatoire de hauteur se produisant chaque fois qu'une note est enfoncée. Si vous ne voulez pas de changement aléatoire de hauteur, réglez ce paramètre sur 0. Il est réglable par unités d'un cent (1/100ème de demi-ton).
Wave Coarse Tune	-48– +48	Hauteur de la forme d'onde Règle la hauteur par pas de demi-tons sur une plage de +/-4 octaves.
Wave Fine Tune	-50– +50	Hauteur de la forme d'onde Règle la hauteur par pas d'un centième de demi-ton (1 cent) sur une plage d'un demi-ton vers le haut ou vers le bas.

Pitch Env (Pitch Envelope)

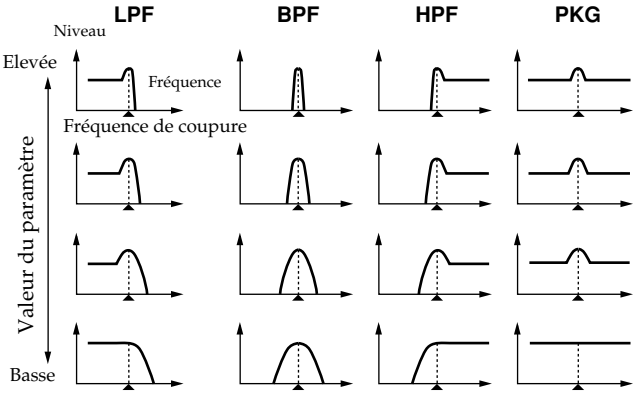
Ces paramètres déterminent l'intensité de l'enveloppe de hauteur (changements de hauteur dans le temps) et sa forme.



Paramètre	Valeur	Description
P-Env Depth	-12– +12	Profondeur de l'enveloppe de hauteur Une valeur élevée produit un changement plus marqué. Des valeurs négatives inversent le changement de l'enveloppe.
P-Env V-Sens (Pitch Envelope Velocity Sensitivity)	-63– +63	Intensité du changement de hauteur en réponse à la force exercée sur les pads. Des valeurs plus élevées augmentent la différence entre des notes jouées avec force ou doucement. Des valeurs négatives (-) produisent le résultat inverse.
P-Env T1 V-Sens (Pitch Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)	-63– +63	Ce paramètre permet de faire varier T1 (temps 1) de l'enveloppe de hauteur en fonction du toucher exercé sur le pad. Des valeurs plus élevées augmentent la différence entre des notes jouées avec force ou doucement. Choisissez une valeur positive (+) pour accélérer le temps T1 et une valeur négative (-) pour le ralentir.
P-Env T4 V-Sens (Pitch Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)	-63– +63	Ce paramètre permet de faire varier T4 (temps 4) de l'enveloppe de hauteur en fonction de la vitesse de relâchement du pad. Des valeurs plus élevées augmentent la différence entre des notes relâchées rapidement et celles relâchées plus lentement. Choisissez une valeur positive (+) pour accélérer le temps T4 et une valeur négative (-) pour le ralentir.
P-Env Time1–4	0–127	Temps de l'enveloppe de hauteur (T1–T4) Des valeurs élevées allongent le temps jusqu'à la hauteur suivante. (Exemple: T2 est le temps qu'il faut à la hauteur pour passer du niveau L1 au niveau L2). * La commande temps réel [A] détermine le Temps 1 et la commande [D] le Temps 3.
P-Env Level0–4	-63– +63	Niveaux de l'enveloppe de hauteur (L0–L4) Ces paramètres déterminent le changement de hauteur par rapport à la hauteur de référence (la valeur définie avec Coarse Tune et Fine Tune) à chaque point de l'enveloppe. Des valeurs positives augmentent la hauteur par rapport à la hauteur de base tandis que des valeurs négatives la diminuent.

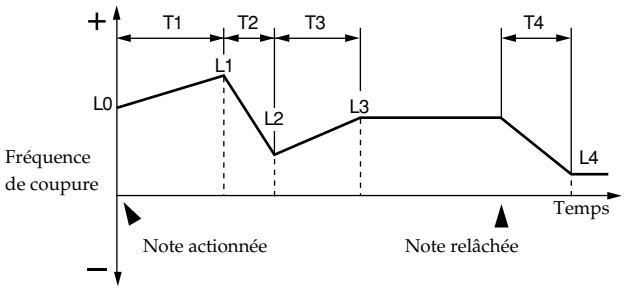
Filter

Ces paramètres permettent de régler le filtre TVF (Time Variant Filter). Ils modifient le timbre d'un tone en ajustant sa brillance ou sa densité.

Paramètre	Valeur	Description
Filter Type	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3	Type de filtre Un filtre réduit ou atténue une plage de fréquence spécifique d'un Tone afin d'en modifier la brillance ou la densité. **OFF:** Pas de filtre. **LPF:** Filtre passe-bas. Réduit le volume des fréquences au-dessus de la fréquence de coupure. Le son devient plus doux avec l'atténuation des hautes fréquences. Ce type de filtre est le plus courant. **BPF:** Filtre passe-bande. Conserve uniquement la plage de fréquences entourant la fréquence de coupure et coupe le reste. Ce filtre vient à point pour les sons à caractère prononcé. **HPF:** Filtre passe-haut. Réduit le volume des fréquences situées en dessous de la fréquence de coupure. Il est idéal pour les sons de percussion brillants. **PKG:** Filtre en cloche (Peaking). Souligne la plage de fréquences entourant la fréquence de coupure. Vous pouvez créer des effets wah-wah en vous servant d'un LFO pour moduler cycliquement la fréquence de coupure. **LPF2:** Filtre passe-bas 2. Coupe les fréquences situées au-dessus de la fréquence de coupure. Il diffère de LPF car vous pouvez contrôler la réduction avec les paramètres TVF ENVELOPE tout en conservant une fréquence de coupure fixe. Il peut se révéler très efficace avec des sons d'instruments acoustiques car rien ne vient affaiblir la puissance et l'énergie du son. * Le réglage de résonnance est ignoré. **LPF3:** Filtre passe-bas 3. Coupe les fréquences situées au-dessus de la fréquence de coupure. Ce filtre réduit les hautes fréquences de façon plus douce que LPF2. Il peut se révéler très efficace avec des sons d'instruments acoustiques car rien ne vient affaiblir la puissance et l'énergie du son. * Le réglage de résonnance est ignoré.
Cutoff Frequency	0–127	Détermine la fréquence (fréquence de coupure) à laquelle le filtre commence à avoir un effet sur les fréquences de la forme d'onde. **Si Filter Type est sur LPF/LPF2/LPF3**, une fréquence de coupure plus basse réduit d'autant les harmoniques et produit un son plus doux et plus chaud. Des réglages plus élevés rendent le son plus brillant. **Lorsque Filter Type est réglé sur BPF**, la fréquence de coupure détermine la plage de fréquences audibles. Ce filtre vient à point pour les sons à caractère prononcé. **Si Filter Type est sur HPF**, une fréquence de coupure plus élevée réduit d'autant les graves et produit un son plus brillant. **Lorsque Filter Type est réglé sur PKG**, la fréquence de coupure détermine la plage des fréquences accentuées.
Cutoff Velo Curve (Cutoff Frequency Velocity Curve)	FIX, 1–7	Courbe déterminant la façon dont le toucher influence la fréquence de coupure Avec "FIX", la fréquence de coupure reste inchangée, quelle que soit la force exercée sur les pads. 
Cutoff Velo Sens (Cutoff Frequency Velocity Sensitivity)	-63– +63	Détermine la sensibilité au toucher de la fréquence de coupure. Des valeurs plus élevées augmentent la différence entre des notes jouées avec force ou doucement. Des valeurs négatives (-) inversent le changement.
Resonance	0–127	Taux d'accentuation de la plage entourant la fréquence de coupure. Des valeurs plus élevées soulignent davantage le caractère particulier du son. Une augmentation excessive risque d'entraîner de l'oscillation et de la distorsion. 
Reso Velo Sens (Resonance Velocity Sensitivity)	-63– +63	Détermine la sensibilité au toucher de la résonnance. Des valeurs plus élevées augmentent la différence entre des notes jouées avec force ou doucement. Des valeurs négatives (-) inversent le changement.

Filter Env (Enveloppe du filtre)

Ces paramètres déterminent l'effet de l'enveloppe du filtre (changements de la fréquence de coupure dans le temps) et la forme de l'enveloppe.



Paramètre	Valeur	Description
F-Env Depth (Filter envelope depth)	-63– +63	Effet de l'enveloppe du filtre Une valeur élevée produit un effet plus marqué. Des valeurs négatives (-) inversent l'effet de l'enveloppe.
F-Env V-Curve (Filter envelope Velocity Curve)	FIX, 1–7	Courbe déterminant la façon dont le toucher influence l'enveloppe du filtre Avec "FIX", l'enveloppe du filtre reste inchangée, quelle que soit la force exercée sur les pads.  1 2 3 4 5 6 7
F-Env V-Sens (Filter envelope Velocity Sensitivity)	-63– +63	Détermine la sensibilité au toucher de l'enveloppe du filtre. Des valeurs plus élevées augmentent la différence entre des notes jouées avec force ou doucement. Des valeurs négatives (-) inversent le changement.
F-Env T1 V-Sens (Filter Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)	-63– +63	Détermine la façon dont le toucher (velocity) influence l'attaque (Temps T1) de l'enveloppe du filtre. Des valeurs plus élevées augmentent la différence entre des notes jouées avec force ou doucement. Des valeurs négatives (-) inversent le changement. Choisissez une valeur positive (+) pour accélérer le temps T1 et une valeur négative (-) pour le ralentir.
F-Env T4 V-Sens (Filter Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)	-63– +63	Ce paramètre permet de faire varier T4 (temps 4) de l'enveloppe de hauteur en fonction de la vitesse de relâchement du pad. Des valeurs plus élevées augmentent la différence entre des notes relâchées rapidement et celles relâchées plus lentement. Choisissez une valeur positive (+) pour accélérer le temps T4 et une valeur négative (-) pour le ralentir.
F-Env Time1–4 (Filter Envelope Time 1–4)	0–127	Temps de l'enveloppe du filtre (T1–T4) Des valeurs élevées allongent le temps avant le niveau de fréquence de coupure suivant de l'enveloppe. (Exemple: T2 est le temps qu'il faut pour passer du niveau L1 au niveau L2.) * La commande temps réel [A] détermine le Temps 1, la commande [D] le Temps 3 et la commande [R] le Temps 4.
F-Env Level0–4 (Filter Envelope Level 0–4)	0–127	Niveaux de l'enveloppe du filtre (L1–L3) Ces réglages déterminent les changements de la fréquence de coupure à chaque point par rapport au niveau de référence. * La commande temps réel [S] détermine le niveau L3.

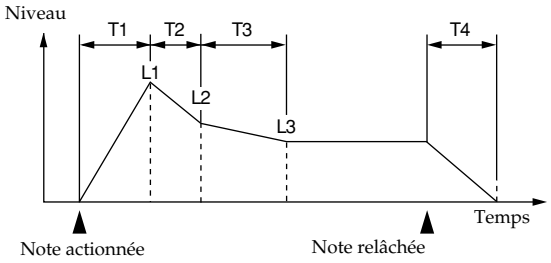
Amp

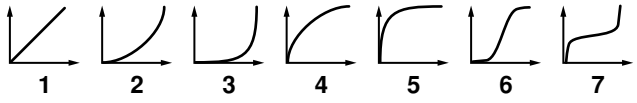
Ces paramètres TVA (Time Variant Amplifier) déterminent les changements de volume et de position stéréo du son.

Paramètre	Valeur	Description
Tone Level (Rhythm Tone Level)	0–127	Volume de chaque Tone rythmique Ce paramètre sert principalement à régler la balance entre les Tones rythmiques.
Wave Level	0–127	Volume de chaque forme d'onde Ce paramètre sert principalement à régler la balance entre les formes d'onde.
Tone Pan (Rhythm Tone Pan)	L64–63R	Position stéréo de chaque Tone rythmique L64 la place à l'extrême gauche, 0 au centre et 63R à l'extrême droite.
Random Pan Depth	0–63	Ce paramètre change la position stéréo de façon aléatoire chaque fois que vous jouez une note. Une valeur élevée produit un changement aléatoire plus marqué.
Alternate Pan Depth	L63–63R	Ce paramètre alterne la position stéréo entre gauche et droite chaque fois que vous jouez une note. Une valeur élevée produit un changement plus marqué. Vous pouvez sélectionner l'emplacement stéréo de la première note avec ce paramètre: l'emplacement opposé sera utilisé pour la deuxième note et ainsi de suite. Pour alterner la position stéréo de deux Tones, attribuez-leur des valeurs L et R exactement opposées.
Wave Pan	L64–63R	Position stéréo de chaque forme d'onde L64 la place à l'extrême gauche, 0 au centre et 63R à l'extrême droite.
Wave Rnd Pan Sw (Wave Random Pan Switch)	OFF, ON	Ce paramètre permet de changer de façon aléatoire la position stéréo de la forme d'onde chaque fois qu'une touche est enfoncée (ON). Si vous ne le souhaitez pas, coupez ce paramètre (OFF). L'étendue du changement de position stéréo est déterminée par le paramètre Random Pan Depth.
Wave Alt Pan Sw (Wave Alternate Pan Switch)	OFF, ON, REV	Réglez ce paramètre sur ON pour que la forme d'onde suive les réglages Alternate Pan Depth ou sur REVS pour inverser le positionnement stéréo. Si vous ne souhaitez pas que la position stéréo change chaque fois qu'une touche est enfoncée, coupez ce paramètre (OFF).

Amp Env (Amp Envelope)

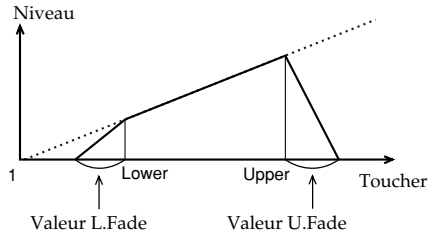
Ces paramètres déterminent l'effet de l'enveloppe d'amplitude (changements de volume dans le temps) et sa forme.



Paramètre	Valeur	Description
A-Env V-Curve (Amp Envelope Velocity Curve)	FIX, 1–7	Courbe déterminant la façon dont le toucher influence le volume du son Avec "FIX", le volume reste inchangé, quelle que soit la force exercée sur les pads. 
A-Env V-Sens (Amp Envelope Velocity Sensitivity)	-63– +63	Effet du toucher (de la force exercée sur les pads) sur le volume du son Avec une valeur positive, le volume augmente plus vous appuyez fort sur les touches. Pour obtenir un volume dégressif plus vous jouez fort, choisissez des valeurs négatives.
A-Env T1 V-Sens (Amp Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)	-63– +63	Permet de faire varier T1 (temps 1) de l'enveloppe d'amplitude en fonction du toucher exercé sur le pad. Des valeurs plus élevées augmentent la différence entre des notes jouées avec force ou doucement. Choisissez une valeur positive (+) pour accélérer le temps T1 et une valeur négative (-) pour le ralentir.
A-Env T4 V-Sens (Amp Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)	-63– +63	Ce paramètre permet de déterminer la variation de T4 (temps 4) de l'enveloppe d'amplitude en fonction de la vitesse de relâchement du pad. Des valeurs plus élevées augmentent la différence entre des notes relâchées rapidement et celles relâchées plus lentement. Choisissez une valeur positive (+) pour accélérer le temps T4 et une valeur négative (-) pour le ralentir.
A-Env Time1–4 (Amp Envelope Time 1–4)	0–127	Temps de l'enveloppe d'amplitude (T1–T4) Des valeurs élevées allongent le temps avant le niveau de volume suivant de l'enveloppe. (Exemple: T2 est le temps qu'il faut pour passer du niveau L1 au niveau L2.) * La commande [A] détermine le Temps 1, la commande [D] le Temps 3 et la commande [R] le Temps 4.
A-Env Level1–3 (Amp Envelope Level 1–3)	0–127	Niveaux de l'enveloppe d'amplitude (L1–L3) Déterminent les changements de volume à chaque point par rapport au niveau de référence. * La commande temps réel [S] détermine le niveau L3.

WMT (Wave Mix Table)

La MC-909 vous permet d'assigner jusqu'à quatre formes d'onde stéréo à un seul Tone rythmique. Vous pouvez déterminer la façon dont les Tones sonnent en fonction de la force exercée sur le clavier, ce qui permet de créer des Tones rythmiques d'une grande puissance d'expression. Cette fonction est appelée **WMT (Wave Mix Table)**.



Paramètre	Valeur	Description
Velocity Control (WMT Velocity Control)	OFF, ON, RANDOM	Détermine si les données de toucher (Velocity) sont utilisées (ON) ou ignorées (OFF). Avec un réglage RANDOM (aléatoire), les formes d'onde résonnent de façon aléatoire, indépendamment des données de toucher.
Velo Fade Lower (WMT Velocity Fade Width Lower)	0–127	Détermine le changement du niveau une fois que la valeur de toucher est inférieure à la limite minimum de la plage de toucher. Des valeurs élevées produisent une baisse de volume plus progressive. Si vous ne voulez pas que des notes jouées avec un toucher hors de la plage spécifiée soient audibles, réglez ce paramètre sur 0.
Velo Range Lower (WMT Velocity Range Lower)	1–Upper	Détermine la valeur de toucher minimale pour que le Tone soit audible Réglez ce paramètre si vous voulez alterner des formes d'onde en fonction du toucher.
Velo Range Upper (WMT Velocity Range Upper)	Lower–127	Détermine la valeur de toucher maximale au-delà de laquelle le Tone est inaudible Utilisez ce paramètre si vous voulez alterner des formes d'onde en fonction du toucher. * Il est impossible de choisir une valeur plus importante pour Lower que pour Upper ou une valeur Upper inférieure à la valeur Lower.
Velo Fade Upper (WMT Velocity Fade Width Upper)	0–127	Détermine le changement du niveau une fois que la valeur de toucher est supérieure à la limite maximum de la plage de toucher Des valeurs élevées produisent une baisse de volume plus progressive. Si vous ne voulez pas que des notes jouées avec un toucher hors de la plage spécifiée soient audibles, réglez ce paramètre sur 0.

Divers

Vous trouverez encore divers paramètres ci-dessous.

Paramètre	Valeur	Description
Rhythm Level (Rhythm Set Level)	0–127	Volume global du kit de batterie
Assign Type	MULTI, SINGLE	Ce paramètre détermine si une note d'un Tone rythmique s'arrête dès que la même note est jouée de nouveau (SINGLE) ou si elle continue à résonner tandis que la nouvelle note vient s'y superposer.
Mute Group	OFF, 1–31	Mute Group permet de désigner plusieurs Tones rythmiques qui ne peuvent pas être audibles simultanément. Par exemple, avec une batterie acoustique, jamais vous n'obtiendrez un son de charleston ouvert et de charleston fermé simultanément puisque ces deux sons sont produits par le même instrument. Pour simuler cet état de chose sur la MC-909, assignez les Tones rythmiques de charleston ouvert et fermé au même groupe Mute (étouffement). Vous pouvez constituer jusqu'à 31 groupes Mute par kit. Si vous ne voulez pas qu'un Tone rythmique fasse partie d'un groupe Mute, coupez ce paramètre (OFF).
Tone Env Mode (Rhythm Tone Envelope Mode)	NSUS, SUST	Si vous avez opté pour une forme d'onde de type boucle (Loop), elle continue normalement à résonner tant que la touche est maintenue enfoncée. Si vous souhaitez qu'une note chute naturellement même lorsque la touche reste enfoncée, réglez ce paramètre sur "NO-SUS". Si vous utilisez une forme d'onde de type "one-shot" (à un coup), elle ne sera pas maintenue même si ce paramètre est réglé sur "SUSTAIN".
Tone Pitch Bend Range (Rhythm Tone Pitch Bend Range)	0–48	Détermine l'ampleur du changement de hauteur produit lorsque vous actionnez le levier Pitch Bend.
Tone Reverb Send Level (Rhythm Tone Reverb Send Level)	0–127	Détermine l'intensité de réverbération appliquée à chaque Tone rythmique. Réglez ce paramètre sur 0 si vous ne voulez pas de réverb.
Tone Output Asgn (Rhythm Tone Output Assign)	DRY, MFX1, MFX2, COMP, DIR1, DIR2	Façon dont le son original de chaque Tone rythmique est produit. **DRY:** Sortie via les prises MIX OUTPUT sans passer par les effets **MFX1 (2):** Sortie via le multi-effect 1 (ou 2) **COMP:** Sortie via le compresseur **DIR1 (2):** Sortie via les prises DIRECT 1 (ou DIRECT 2) sans passer par les effets

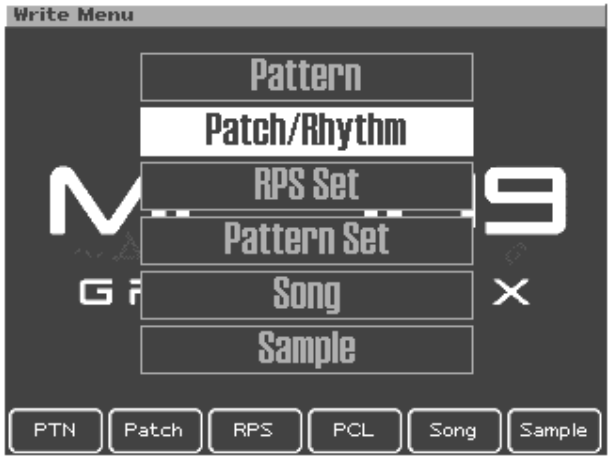
Sauvegarder un Patch/un kit de batterie

Si vous coupez l'alimentation ou sélectionnez un autre Patch ou kit de batterie (Rhythm Set) après avoir modifié le Patch ou le kit de batterie en cours, les changements effectués sont perdus. Pour conserver vos changements, sauvegardez les données de la façon suivante.

1. Appuyez sur [WRITE].

L'affichage Write Menu apparaît.

Assurez-vous que "Patch/Rhythm" est contrasté.



2. Appuyez sur [ENTER] ou [F2 (Patch)].

L'écran d'entrée du nom de Patch/kit de batterie apparaît.



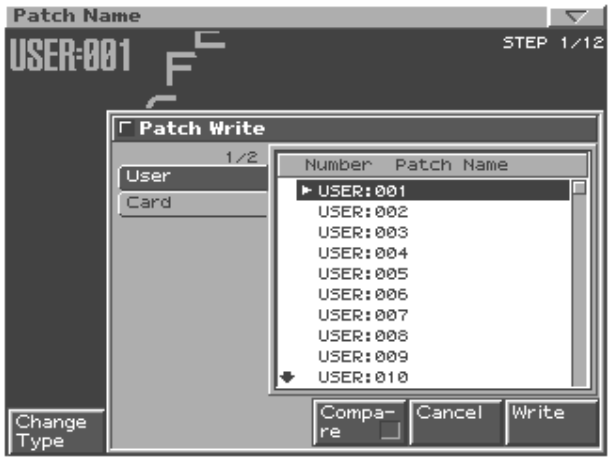
3. Donnez un nom au Patch/kit de batterie.

[CURSOR (gauche/droite)]	Déplace le curseur (l'emplacement sélectionné pour l'entrée/l'édition d'un caractère).
[CURSOR haut/bas]	Alterne entre majuscules et minuscules.
[VALUE] [INC/DEC]	Sélection des caractères.
[F1 (Change Type)]	Sélectionne le type de caractère. Chaque pression permet de choisir une des trois options: lettres majuscules (A), minuscules (a) ou chiffres et symboles (0).
[F2 (Delete)]	Supprime le caractère se trouvant à la position du curseur tout en déplaçant les caractères suivants vers la gauche afin de combler l'espace.
[F3 (Insert)]	Insère un espace à l'emplacement du curseur.

* *Pour annuler l'entrée du nom, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

4. Lorsque vous avez terminé d'entrer le nom, appuyez sur [F6 (Write)].

Un écran vous permettant de choisir la mémoire de destination pour le Patch/kit de batterie apparaît.



5. Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour choisir le Patch/kit de batterie de destination.

Utilisez [CURSOR (gauche/droite)] pour sélectionner la banque (User ou Card).

6. Appuyez sur [F6 (Write)].

Un message vous demande confirmation pour la sauvegarde des données.

7. Pour sauvegarder les données, appuyez sur [F6 (Execute)].

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

Copier et initialiser un Patch/kit de batterie

Copier un Tone d'un Patch

Voici comment les réglages de Tone d'un Patch peuvent être copiés dans le Tone spécifié du Patch actuel.

1. **A l'écran principal du mode Patch/Sample, amenez le curseur sur le Patch de destination.**
2. **Appuyez sur [F2 (Edit)] pour afficher l'écran Edit.**
3. **Appuyez sur [F5 (Tone Copy)].**
   La fenêtre Patch Tone Copy apparaît.
4. **Utilisez [CURSOR] et [VALUE] pour sélectionner le Patch et le Tone source ainsi que le Tone de destination.**
5. **Appuyez sur [F6 (Execute)].**
   Un message vous demande confirmation.
6. **Appuyez sur [F6 (Execute)] pour effectuer l'opération.**

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

Copier un Tone rythmique

Voici comment les réglages d'un Tone rythmique d'un kit de batterie peuvent être copiés dans le Tone rythmique spécifié du kit de batterie actuel.

1. **A l'écran principal du mode Patch/Sample, amenez le curseur sur le kit de batterie de destination.**
2. **Appuyez sur [F2 (Edit)] pour afficher l'écran Edit.**
3. **Appuyez sur [F5 (Tone Copy)].**
   La fenêtre Rhythm Tone Copy apparaît.
4. **Utilisez [CURSOR] et [VALUE] pour sélectionner le kit de batterie et le Tone rythmique source ainsi que le Tone rythmique de destination.**
5. **Appuyez sur [F6 (Execute)].**
   Un message vous demande confirmation.
6. **Appuyez sur [F6 (Execute)] pour effectuer l'opération.**

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

Initialisation d'un Patch/kit de batterie

Voici comment les paramètres du son sélectionné peuvent être ramenés à leur valeur par défaut.

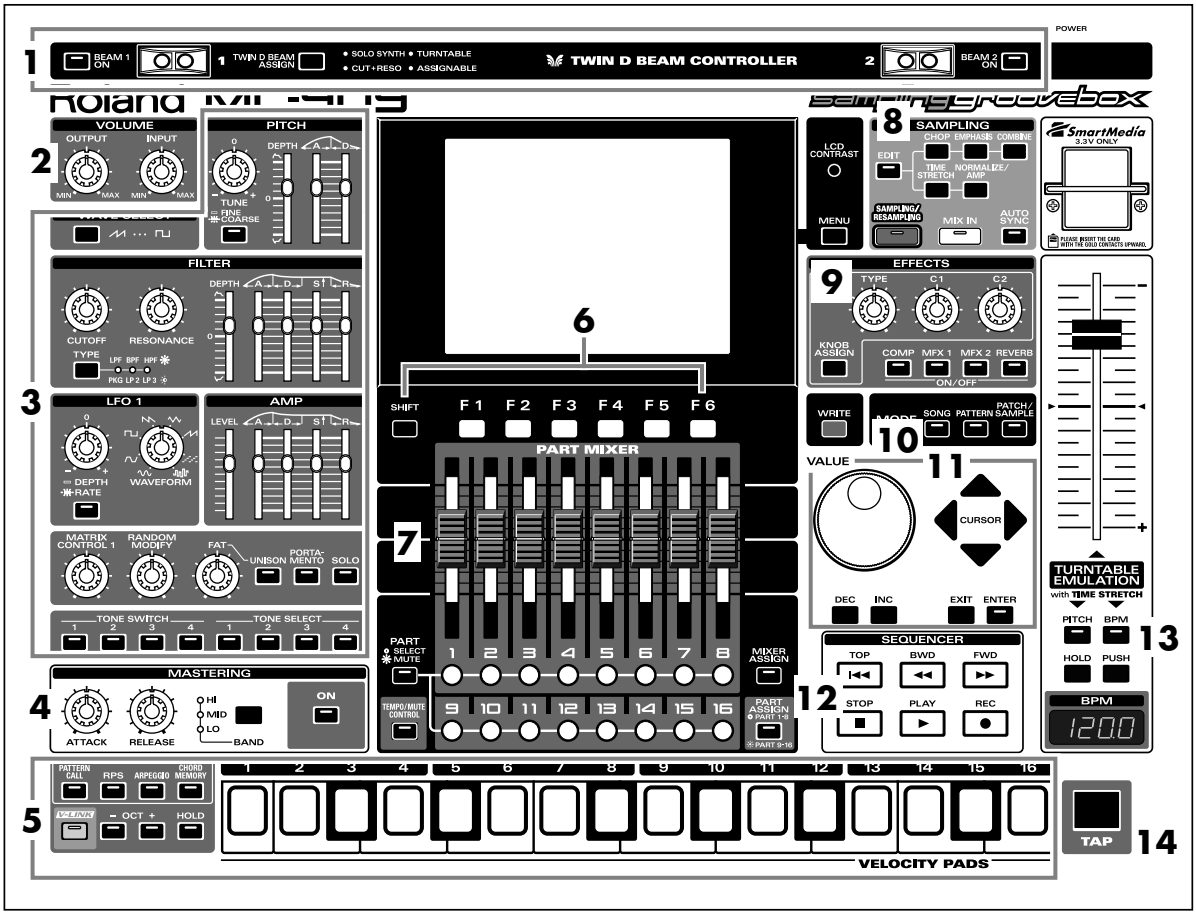
1. **A l'écran principal du mode Patch/Sample, amenez le curseur sur le Patch à initialiser.**
2. **Appuyez sur [F2 (Edit)] pour afficher l'écran Edit.**
3. **Appuyez sur [F5 (Patch Init)].**
   Un message vous demande confirmation.
4. **Appuyez sur [F6 (Execute)] pour effectuer l'opération.**

* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].

Mode Song

Ce mode permet de reproduire, d'enregistrer et d'éditer des morceaux.

Fonction des commandes en mode Song



Lorsque vous appuyez sur le bouton **[SONG]** de la section Mode, le témoin du bouton s'allume et la MC-909 passe en mode Song.
En mode Song, les différentes commandes de la face avant ont les fonctions suivantes.

1. Contrôleurs D Beam

Passez la main au-dessus de ces contrôleurs pour modifier le motif (p. 67).

[BEAM 1 ON]	Active/coupe le contrôleur D Beam de gauche (BEAM 1).
[BEAM 2 ON]	Active/coupe le contrôleur D Beam de droite (BEAM 2).
[TWIN D BEAM ASSIGN]	Détermine la fonction du contrôleur D Beam.

2. Section Volume

[OUTPUT]	Détermine le niveau de sortie des prises MIX OUT et du casque.
[INPUT]	Détermine le niveau d'entrée des prises INPUT.

3. Section de modification en temps réel

Ces commandes modifient le son (p. 65).

4. Section de mastérisation

[ON]	Active/coupe l'effet de mastérisation (compresseur).
[BAND]	Sélectionne la bande de fréquence à ajuster.
[ATTACK]	Détermine le temps entre le moment où le volume atteint le niveau seuil et le déclenchement du compresseur.
[RELEASE]	Détermine le temps entre le moment où le volume descend sous le niveau seuil et la coupure du compresseur.

5. Pads

Utilisez ces pads comme un clavier pour jouer ou lancer des phrases (p. 59).

6. Boutons de fonction

Ces boutons affichent les écrans correspondant aux fonctions indiquées dans le bas de l'écran.

7. Section Part Mixer

Elle permet de régler le volume, le panoramique etc. pour chaque partie (p. 65).

[PART] (SELECT/MUTE)	Sélectionne la fonction des boutons des parties [1]–[16]. Ces boutons font office de boutons de sélection de partie lorsque le témoin est éteint et de boutons Mute (étouffement) lorsqu'il est allumé.
[TEMPO/MUTE]	Active/coupe la partie Tempo/Mute (une partie réservée à l'enregistrement des changements de tempo et des opérations d'étouffement (Mute), p. 74).
[MIXER ASSIGN]	Actionnez ce bouton (et allumez son témoin) pour afficher l'écran Mixer.
[PART ASSIGN]	Sélectionne les parties contrôlées par les curseurs. Les curseurs contrôlent les parties 1–8 lorsque son témoin est éteint ou les parties 9–16 lorsqu'il est allumé.

8. Section d'échantillonnage (Sampling)

[EDIT]	Actionnez ce bouton pour afficher l'écran Sample (p. 146).
[SAMPLING/RESAMPLING]	Actionnez ce bouton pour afficher le menu Sampling (p. 144).
[MIX IN]	Effectue un mixage des signaux INPUT et l'envoie à la sortie (p. 66).
[AUTO SYNC]	Synchronise un échantillon avec le motif (p. 68).

9. Section Effets

Permet d'appliquer des effets spéciaux au son (p. 120).

[COMP]–[REVERB]	Active/coupe chaque effet (p. 120).
[KNOB ASSIGN]	Sélectionne l'effet à contrôler en temps réel (p. 123).
[TYPE]	Sélectionne le type d'effet.
[C1], [C2]	Modifie la fonction assignée en temps réel.

10. Section Mode

Appuyez sur [SONG] pour activer le mode Song.
Si vous appuyez sur un des deux autres boutons, vous activez le mode correspondant.

11. Section Cursor/Value

Utilisez ces boutons et la molette pour sélectionner des morceaux et entrer des valeurs (p. 51).

12. Section Séquenceur

[PLAY]	Reproduit un morceau (p. 114).
[STOP]	Arrête la reproduction/l'enregistrement.
[FWD]	Passe à l'étape suivante.
[BWD]	Revient à l'étape précédente.
[TOP]	Va au début du morceau.
[REC]	Utilisé pour l'enregistrement (p. 115).

13. Turntable Emulation

Emulation de platine. Simule l'effet obtenu en augment/diminuant la vitesse de rotation d'une platine (p. 68).

14. Bouton TAP

Permet de déterminer la valeur BPM (tempo) en tapant sur ce bouton selon le rythme voulu (p. 57).

Reproduire des morceaux

Deux motifs ou plus agencés selon un certain ordre constituent un "morceau" (Song).

Lors de la reproduction d'un morceau, les motifs changent automatiquement; vous n'avez pas besoin de les sélectionner vous-même. Un morceau peut contenir jusqu'à 50 motifs dont vous déterminez l'agencement.

Les éléments régissant l'agencement des motifs sont appelés "étapes" (Steps).

Ecran principal du mode Song

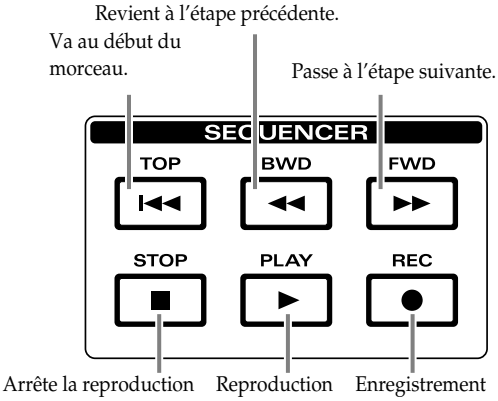


Boutons de fonction

[F1 (Next Step)]	Lorsque le paramètre Song Step Sw (p. 160) est sur "MANUAL", la reproduction passe automatiquement à l'étape suivante si vous appuyez sur ce bouton pour cocher la case "✔".
[F2 (Song Edit)]	Edition des paramètres du morceau (p. 116).
[F3 (Mixer)]	Détermine le volume, le panoramique etc. pour chaque partie (p. 65).
[F4 (Effects)]	Permet d'appliquer des effets spéciaux au son (p. 120).
[F5 (Mastering)]	Réglages de l'effet de mastérisation (p. 140).
[F6 (BPM/ Click)]	Règle le tempo et active/coupe le métronome (p. 57).

Opérations élémentaires

Utilisez les boutons suivants pour contrôler la reproduction.



* *Les boutons [FWD], [BWD] et [TOP] peuvent aussi être utilisés en cours de reproduction.*

Song Reset

Vous pouvez faire recommencer la reproduction à l'étape 1 à la fin du motif en cours.

Cette fonction vous permet de reproduire quelques mesures pour régler le BPM en fonction d'une platine puis de revenir à l'étape 1 une fois que le BPM est bon.

1. **Appuyez sur [PLAY] durant la reproduction du morceau.**

   L'écran affiche "SONG RESET".

   A la fin du motif en cours, la reproduction repart au début du morceau.

Sélection d'un morceau à reproduire

Il existe deux méthodes pour sélectionner un morceau: directement ou à partir d'une liste.

Sélection directe d'un morceau

Tant que le morceau est à l'arrêt, utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour en choisir un autre.

Sélection d'un morceau dans une liste

1. **Appuyez sur [ENTER].**

   La liste de morceaux apparaît.

2. **Utilisez [VALUE], [INC/DEC] ou [CURSOR (haut/bas)] pour sélectionner un morceau.**

   Si vous maintenez [SHIFT] enfoncé en actionnant une des commandes ci-dessus, le numéro de morceau change par dizaines.

3. **Appuyez sur [F6 (Select)] ou [ENTER] pour confirmer votre choix.**

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

Changer le tempo (BPM) ou l'état Mute

Le mode Song vous permet de changer le tempo ou l'état étouffé/audible des parties, comme en mode Pattern. Pour en savoir plus sur ces fonctions, voyez la section "Reproduire un motif" (p. 56).

Enregistrer un morceau

Vous pouvez entrer des motifs un par un pour spécifier l'ordre de reproduction de ces motifs.

Procédure d'enregistrement

1. **Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour sélectionner le numéro du morceau à enregistrer.**
2. **Appuyez sur [REC].**



3. **Sélectionnez le motif correspondant à cette étape.**
   Voyez **Sélection du motif à reproduire** (p. 56).
4. **Appuyez sur [ENTER].**
   Vous passez à l'étape suivante.
5. **Répétez les étapes 3 et 4 décrites ci-dessus pour entrer les motifs des étapes suivantes.**
6. **Une fois la dernière étape entrée, appuyez sur [STOP] pour arrêter l'enregistrement.**

Ecouter un motif

Lors de l'enregistrement, vous pouvez appuyer sur [PLAY] pour écouter le motif sélectionné. Vous pouvez choisir différents motifs pendant l'audition. Pour arrêter l'audition, appuyez sur [STOP].

Déplacement entre les étapes

Après avoir enregistré plusieurs étapes, vous pouvez appuyer sur [BWD] [FWD] pour passer d'une étape à l'autre.

Edition des paramètres de configuration

Durant l'enregistrement, vous pouvez changer des paramètres de configuration (p. 58) tels que l'étouffement des parties et les réglages d'effet puis appuyer sur [ENTER] afin de consigner l'état de ces paramètres. Cette opération sauvegarde les paramètres de configuration de chaque motif sous forme de données de morceau et n'affecte donc nullement le motif original.

Vous pouvez y faire appel pour changer l'étouffement des parties d'un motif ou changer le type de multi-effet: cela vous permet d'utiliser un même motif sous des formes différentes tout au long du morceau.

- Le tempo (BPM) ne peut être entré (et modifié) qu'à la première étape.
- Il est impossible de changer le tempo au cours d'un morceau.

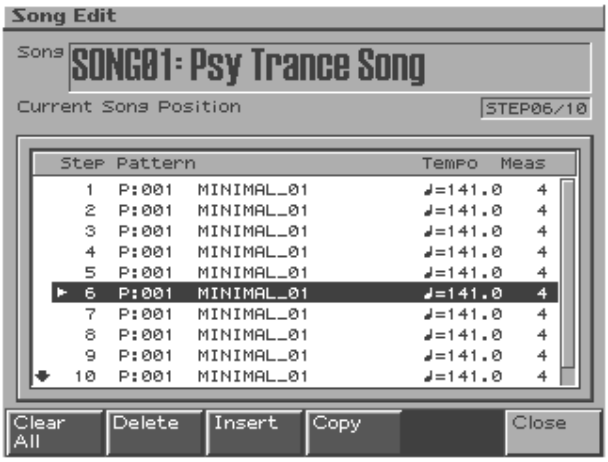
Editer un morceau

L'édition d'un morceau consiste à modifier les étapes individuelles contenant les données d'exécution du morceau.

* *Pour pouvoir éditer un morceau, il faut en arrêter la reproduction.*

1. Sélectionnez le morceau à éditer.

2. En mode Song, appuyez sur [F2 (Song Edit)] pour afficher l'écran Song Edit.



Opérations d'édition de morceau

[F1 (Clear All)] (Clear All Steps)	Efface toutes les étapes.
[F2 (Delete Step)]	Supprime une étape indésirable.
[F3 (Insert Step)]	Insère une étape.
[F4 (Copy)] (Song Copy)	Copie un morceau dans un autre morceau.
[F6 (Close)]	Retourne à l'écran précédent.

Clear All Steps

Cette opération efface toutes les étapes entrées et les laisse vides. Utilisez cette méthode pour créer un morceau en partant de zéro.

1. Appuyez sur [F1 (Clear All)]

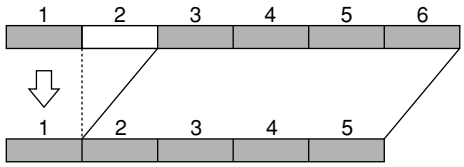
Un message vous demande confirmation.

2. Si vous êtes sûr de vouloir effacer toutes les étapes, appuyez sur [F6 (Execute)].

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

Delete Step

Cette opération supprime une étape indésirable d'un morceau et relie les deux sections.



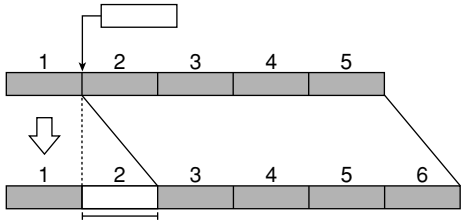
1. Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour choisir l'étape à supprimer.

2. Appuyez sur [F2 (Delete)].

L'étape choisie est supprimée.

Insert Step

Cette opération insère une étape dans le morceau et décale les étapes suivantes vers la fin du morceau.



1. Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour choisir l'étape au niveau de laquelle vous souhaitez insérer un motif.

Dans l'exemple ci-dessus, nous avons choisi l'étape 2.

2. Appuyez sur [F3 (Insert)].

Une étape contenant le même motif que celui sélectionné à l'étape 1 est inséré et les autres étapes reculent vers la fin du morceau.

Song Copy

Cette opération copie des données de morceau dans un morceau différent.

1. Appuyez sur [F4 (Copy)].

2. Sélectionnez le morceau de destination.

3. Appuyez sur [F6 (Execute)].

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

NOTE

Si le morceau de destination contient déjà des données, celles-ci seront effacées.

Sauvegarder un morceau

Les morceaux enregistrés sont perdus si vous mettez l'appareil hors tension. Pour conserver vos données de morceau, sauvegardez-les de la façon suivante.

1. Sélectionnez le morceau à sauvegarder.

2. Appuyez sur [WRITE].

L'affichage Write Menu apparaît.

Assurez-vous que "Song" est contrasté.



3. Appuyez sur [ENTER] ou [F5 (Song)].

L'écran d'entrée du nom de morceau apparaît.



4. Donnez un nom à votre morceau.

[CURSOR (gauche/droite)]	Déplace le curseur (l'emplacement sélectionné pour l'entrée/l'édition d'un caractère).
[CURSOR haut/bas]	Alterne entre majuscules et minuscules.
[VALUE] [INC/DEC]	Sélection des caractères.
[F1 (Change Type)]	Sélectionne le type de caractère. Chaque pression permet de choisir une des trois options: lettres majuscules (A), minuscules (a) ou chiffres et symboles (0).
[F2 (Delete)]	Supprime le caractère se trouvant à la position du curseur tout en déplaçant les caractères suivants vers la gauche afin de combler l'espace.
[F3 (Insert)]	Insère un espace à l'emplacement du curseur.

* *Pour annuler l'entrée du nom, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

5. Lorsque le nom est entré, appuyez sur [F6 (Write)].

Un message vous demande confirmation pour la sauvegarde des données.

6. Pour sauvegarder les données, appuyez sur [F6 (Execute)].

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

MEMO

Effets

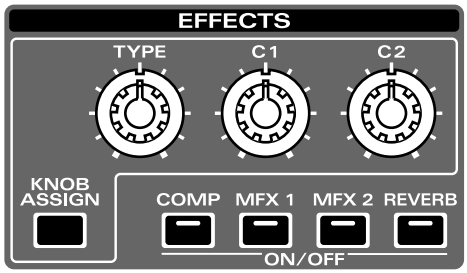
Réglages Compressor/multi-effets/Reverb/Mastering

Effets

Ils servent à appliquer des effets spéciaux au son.

Activation/coupure des effets (EFFECTS ON/OFF)

Les boutons ON/OFF servent à activer/couper chaque effet de la section Effects.



[COMP]: Compresseur
[MFX 1]: Multi-effets 1
[MFX 2]: Multi-effets 2
[REVERB]: Réverbération

Réglages d'effets

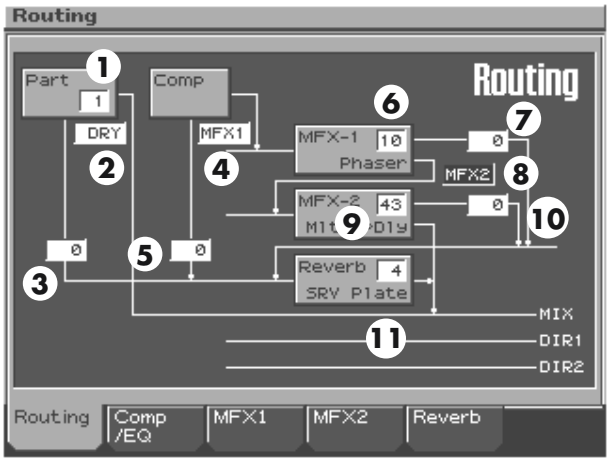
1. **Appuyez sur [F4 (Effects)] à l'écran principal de chaque mode.**
2. **Choisissez l'effet à régler avec [F1]–[F5].**

[F1 (Routing)]	Sert à définir les connexions (l'acheminement ou "Routing") entre les parties, les effets et les destinations de sortie.
[F2 (Comp/EQ)]	Réglages du compresseur
[F3 (MFX 1)]	Paramètres du multi-effets 1
[F4 (MFX 2)]	Paramètres du multi-effets 2
[F5 (Reverb)]	Réglages de réverbération

3. **Choisissez un paramètre avec les boutons [CURSOR].**
4. **Réglez sa valeur avec [VALUE] ou [INC/DEC].**

Connexion des effets (Routing)

Vous pouvez définir les connexions indépendamment pour chaque motif.
En outre, vous pouvez régler l'acheminement du son direct (**2**) et l'intensité de la réverbération (**3**) indépendamment pour chaque partie.



Paramètre	Plage	Description
1. Part Number	1–16, EXT	Numéro de la partie sur laquelle portent vos réglages d'effets. **EXT:** entrée externe
2. Part Output Assign	DRY, MFX1, MFX2, DIR1, DIR2, RHY	Façon dont le son de chaque partie est produit. **DRY:** Sortie via MIX OUTPUT sans passer par les effets (signal sec) **MFX1 (2):** Sortie via le multi-effets 1 (ou 2) **COMP:** Sortie via le compresseur **DIR1 (2):** Sortie via les prises DIRECT 1 (ou DIRECT 2) sans passer par les effets **RHY:** La sortie de la partie est déterminée par les réglages du kit de batterie assigné à la partie.
3. Part Reverb Send Level	0–127	Intensité de réverb. pour chaque partie Réglez-le sur 0 si vous ne voulez pas de réverb.
4. Comp Output Assign	(lisez la description)	Destination de sortie du signal traité par le compresseur. **DRY:** Prises MIX OUTPUT **MFX1 (2):** Multi-effets 1 (ou 2)
5. Comp Reverb Send Level	0–127	Intensité de la réverb. appliquée au signal traité par le compresseur Réglez-le sur 0 si vous ne voulez pas de réverb.
6. (MFX Type)	Voyez la "Liste des multi-effets" (p. 124).	L'effet assigné au multi-effets 1 * Pour en savoir plus sur chaque effet, voyez la "Liste des multi-effets" (p. 124).
7. MFX1 Reverb Send Level	0–127	Intensité de la réverb. appliquée au signal traité par le multi-effets 1 Réglez-le sur 0 si vous ne voulez pas de réverb.

Paramètre	Plage	Description
8. MFX1 Output Assign	DRY, MFX2	Destination de sortie du signal traité par le multi-effets 1 **DRY:** Prises MIX OUTPUT **MFX2:** Multi-effets 2 (les multi-effets 1 et 2 sont branchés en série)
9. (MFX Type)	Voyez la "Liste des multi-effets" (p. 124).	L'effet assigné au multi-effets 2 * Pour en savoir plus sur chaque effet, voyez la "Liste des multi-effets" (p. 124).
10. MFX2 Reverb Send Level	0–127	Intensité de la réverb. appliquée au signal traité par le multi-effets 2 Réglez-le sur 0 si vous ne voulez pas de réverb.
11. (Reverb Type)	Voyez "Reverb" (p. 122).	Il s'agit du type de réverb. * Pour en savoir plus sur la réverb., voyez "Reverb" (p. 122).

HINT

Quand vous modifiez le réglage "Output Assign", les connexions d'acheminement changent aussi à l'écran.

NOTE

Les paramètres 4–11 du tableau ci-dessus sont liés à leurs homonymes présents aux pages de réglages de chaque effet.

Compressor

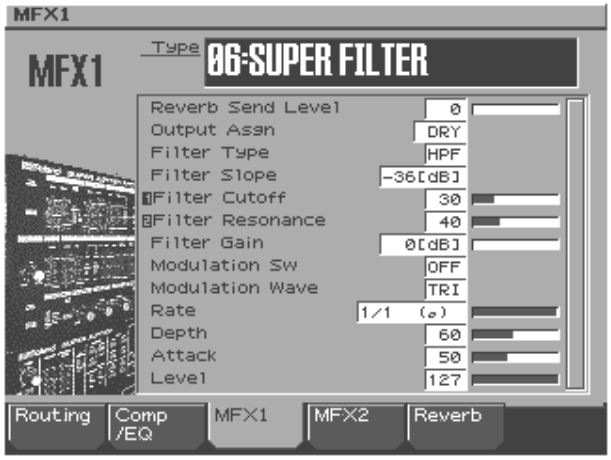
Le compresseur atténue les signaux forts et accentue les signaux faibles, produisant ainsi un niveau général plus régulier.



Paramètre	Plage	Description
Comp Reverb Send Level	0–127	Intensité de la réverb. appliquée au signal traité par le compresseur Réglez-le sur 0 si vous ne voulez pas de réverb.
Comp Output Assign	DRY, MFX1, MFX2	Destination de sortie du signal traité par le compresseur. **DRY:** Prises MIX OUTPUT **MFX1 (2):** Multi-effets 1 (ou 2)
Attack Time	0.05–50 ms	Délai entre le moment où le volume atteint le niveau seuil et le déclenchement du compresseur.
Release Time	0.05–2000 ms	Délai entre le moment où le volume descend sous le niveau seuil et la coupure du compresseur.
Threshold	0–127	Détermine le seuil (niveau) auquel la compression commence.
Ratio	1:1–inf:1	Taux de compression (inf: infini)
Output Gain	0– +24 dB	Niveau du signal de sortie
Low Freq	200, 400 Hz	Fréquence de référence des graves
Low Gain	-15– +15	Niveau d'accentuation/d'atténuation des graves
High Freq	2k, 4k, 8kHz	Fréquence de référence des aigus
High Gain	-15– +15	Niveau d'accentuation/d'atténuation des aigus
Level	0–127	Niveau de sortie du compresseur

Multi-effets (MFX)

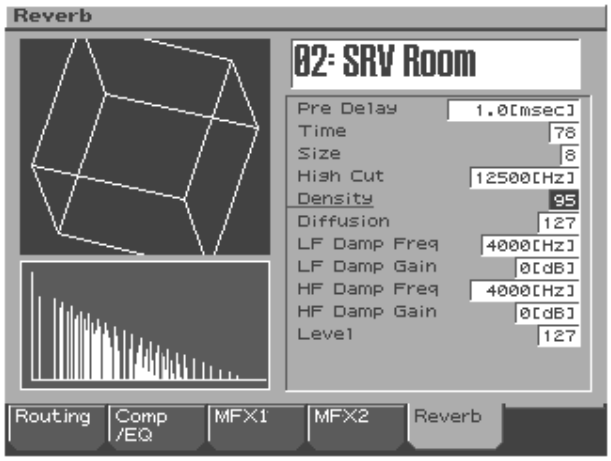
Ces multi-effets polyvalents permettent de traiter le son en transformant complètement sa nature. Le multi-effets 1 (MFX1) propose 38 types et le multi-effets 2 (MFX2) 47 types. Vous pouvez assigner un type d'effet à chacun des deux multi-effets. L'éventail d'effets est très large et propose des types tels que distorsion, Flanger, etc. Bien que les multi-effets comprennent un compresseur, ce dernier est indépendant de l'effet Compressor décrit ci-dessus.



Paramètre	Plage	Description
(MFX Type)	0–38 (MFX1) 0–47 (MFX2)	L'effet assigné au multi-effets 1 (ou 2) * Pour en savoir plus sur chaque effet, voyez la "Liste des multi-effets" (p. 124).
MFX1 (2) Reverb Send Level	0–127	Intensité de la réverb. appliquée au signal traité par le multi-effets 1 (2) Réglez-le sur 0 si vous ne voulez pas de réverb.
MFX1 Output Assign	DRY, MFX2	Destination de sortie du signal traité par le multi-effets 1 **DRY:** Prises MIX OUTPUT **MFX2:** Multi-effets 2 (les multi-effets 1 et 2 sont branchés en série) * Ce paramètre est uniquement disponible pour le MFX 1.

Reverb

Reverb est un effet recréant la réverbération typique d'une pièce. Vous avez le choix entre quatre types de réverbération.

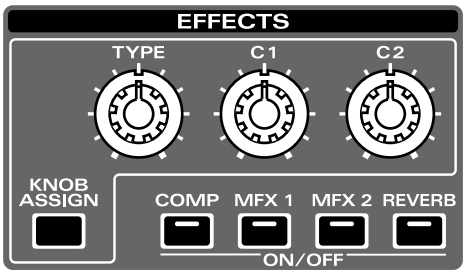


Paramètre	Plage	Description
(Reverb Type)	OFF, 1–4	Type de réverbération **OFF:** réverb. désactivée **1 (REVERB):** réverb. élémentaire **2 (SRV ROOM):** simulation plus détaillée d'une réverbération de pièce **3 (SRV HALL):** simulation plus détaillée d'une réverbération de salle **4 (SRV PLATE):** simulation d'une réverbération à plaque (réverb. comportant une plaque métallique)
1 (REVERB)		
Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DELAY	Type de réverbération/delay **ROOM1:** réverb. courte et de haute densité **ROOM2:** réverb. courte et de basse densité **STAGE1:** réverbération tardive plus importante **STAGE2:** accentuation des premières réflexions **HALL1:** réverb. claire **HALL2:** réverbération riche **DELAY:** delay conventionnel **PAN-DELAY:** delay avec répétitions à gauche et à droite
Time	0–127	Durée de réverb. (Type: ROOM1–HALL2) Temps de retard (Type: DELAY, PAN-DELAY)
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Fréquence à laquelle les aigus de la réverb. sont atténués (BYPASS: pas d'atténuation)
Delay Feedback	0–127	Nombre de répétitions du delay (uniquement valable si le paramètre Type est sur DELAY ou PAN-DELAY)
Level	0–127	Niveau du signal de réverb./de delay
2 (SRV ROOM) / 3 (SRV HALL) / 4 (SRV PLATE)		
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Retard entre le signal original et la production du signal de réverb.
Time	0–127	Longueur de réverb.
Size	1–8	Taille de la pièce/salle

Paramètre	Plage	Description
High Cut	160–12500 Hz, BYPASS	Fréquence à laquelle les aigus du signal de sortie sont atténués (BYPASS: pas d'atténuation)
Density	0–127	Densité de réverb.
Diffusion	0–127	Changement de densité de la réverb. dans le temps Avec des valeurs élevées, la densité augmente dans le temps. (L'effet de ce paramètre ressort mieux avec une valeur Time plus élevée.)
LF Damp Freq	50–4000 Hz	Fréquence à laquelle les graves de la réverb. sont atténués
LF Damp Gain	-36–0 dB	Quantité d'atténuation du paramètre LF Damp (0: pas d'atténuation)
HF Damp Freq	4000–12500 Hz	Fréquence à laquelle les aigus de la réverb. sont atténués
HF Damp Gain	-36–0 dB	Quantité d'atténuation du paramètre HF Damp (0: pas d'atténuation)
Level	0–127	Niveau du signal de réverb.

Contrôle des effets en temps réel

Vous pouvez piloter les paramètres de la section EFFECTS en temps réel.



Choix de l'effet à piloter

1. Maintenez [KNOB ASSIGN] enfoncé.

Le bouton ON/OFF de l'effet actuellement sélectionné se met à clignoter.

2. Tout en maintenant [KNOB ASSIGN] enfoncé, choisissez l'effet voulu en appuyant sur un des boutons [COMP]–[REVERB].

Commande	Paramètre
Si vous appuyez sur "COMP"	
[TYPE]	Attack Time
[C1]	Release time
[C2]	Threshold
Si vous appuyez sur "MFX1/2"	
[TYPE]	Sélectionne le type d'effet (p. 124).
[C1], [C2]	Pilote la fonction assignée en temps réel.
Si vous appuyez sur "REVERB"	
[TYPE]	Reverb Type
[C1]	Time
[C2]	Level

NOTE

Pour un paramètre de multi-effets réglé avec une valeur de note, cette commande ne permet pas de choisir la note.

Liste des multi-effets

Types de multi-effets

Vous disposez de 47 types de multi-effets. Le MFX1 propose 38 types (les effets de type delay ne sont pas disponibles) et le MFX2 permet d'utiliser tous les 47 types.

FILTER (9 types)		
01	STEREO EQ	p. 124
02	SPECTRUM	p. 124
03	ENHANCER	p. 125
04	ISOLATOR	p. 125
05	LOW BOOST	p. 125
06	SUPER FILTER	p. 125
07	STEP FILTER	p. 126
08	AUTO WAH	p. 126
09	HUMANIZER	p. 126
MODULATION (7 types)		
10	PHASER	p. 126
11	STEREO PHASER	p. 127
12	STEP PHASER	p. 127
13	RING MODULATOR	p. 127
14	TREMOLO	p. 127
15	AUTO PAN	p. 128
16	ROTARY	p. 128
CHORUS (6 types)		
17	HEXA-CHORUS	p. 128
18	TREMOLO CHORUS	p. 128
19	SPACE-D	p. 129
20	STEREO CHORUS	p. 129
21	STEREO FLANGER	p. 129
22	STEP FLANGER	p. 130
DYNAMICS (7 types)		
23	OVERDRIVE	p. 130
24	DISTORTION	p. 130
25	GUITAR AMP SIMULATOR	p. 131
26	STEREO COMPRESSOR	p. 132
27	STEREO LIMITER	p. 132
28	SLICER	p. 132
29	GATE	p. 133
LOFI (6 types)		
30	LOFI NOISE	p. 133
31	LOFI COMPRESS	p. 134
32	LOFI RADIO	p. 134
33	TELEPHONE	p. 134
34	PHONOGRAPH	p. 134
35	TAPE ECHO	p. 135
PITCH (2 types)		
36	FBK PITCH SHIFTER	p. 135
37	2Vo PITCH SHIFTER	p. 135
REVERB (1 type)		
38	GATED REVERB	p. 136
DELAY (9 types) * Ces types ne sont pas disponibles pour le MFX1.		
39	STEREO DELAY	p. 136
40	MODULATION DELAY	p. 137
41	TRIPLE TAP DELAY	p. 137
42	QUADRUPLE TAP DELAY	p. 137
43	MULTI TAP DELAY	p. 138
44	REVERSE DELAY	p. 138
45	SHUFFLE DELAY	p. 138
46	TIME CONTROL DELAY	p. 139
47	TIME SKIP DELAY	p. 139

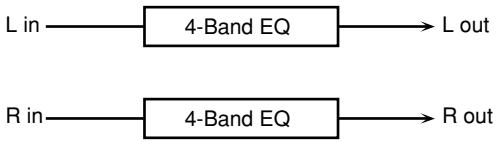
Paramètres des multi-effets

MEMO

Les paramètres indiqués par "#1" et "#2" sont pilotables respectivement avec les commandes [C1] et [C2] de la section EFFECTS.

01: STEREO EQ (égaliseur stéréo)

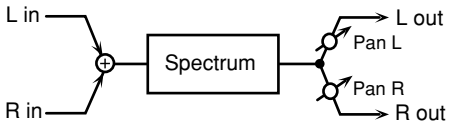
Il s'agit d'un égaliseur stéréo à 4 bandes (grave, médium x 2, aigu).



Paramètre	Valeur	Description
Low Freq	200, 400 Hz	Fréquence centrale du grave
Low Gain #1	-15– +15 dB	Gain des basses fréquences
High Freq	2000, 4000, 8000 Hz	Fréquence centrale de l'aigu
High Gain #2	-15– +15 dB	Gain des hautes fréquences
Mid1 Freq	200–8000 Hz	Fréquence centrale du médium 1
Mid1 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium 1 Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande médiane 1.
Mid1 Gain	-15– +15 dB	Gain de la bande du médium 1
Mid2 Freq	200–8000 Hz	Fréquence centrale du médium 2
Mid2 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande du médium 2 Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande médiane 2.
Mid2 Gain	-15– +15 dB	Gain de la bande du médium 2
Level	0–127	Niveau de sortie

02: SPECTRUM

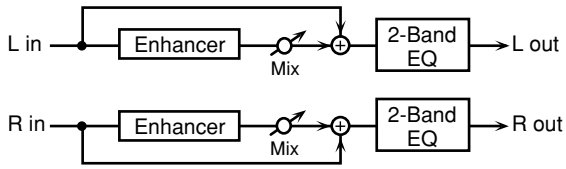
Ce type de filtre modifie le timbre en accentuant ou en atténuant le niveau de fréquences spécifiques. Cet effet ressemble à un égaliseur mais dispose de 8 bandes de fréquence préprogrammées à des endroits très efficaces pour modifier les caractéristiques du son.



Paramètre	Valeur	Description
Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ajuste simultanément la largeur de toutes les bandes de fréq.
Pan	L64–63R	Position stéréo du signal de sortie SPECTRUM
Level	0–127	Niveau de sortie
Band 1 (250Hz)	-15– +15 dB	Gain des différentes bandes de fréquences * Vous pouvez effectuer ce réglage avec les curseurs de la section Part Mixer.
Band 2 (500Hz)		
Band 3 (1kHz)		
Band 4 (1.25Hz)		
Band 5 (2kHz)		
Band 6 (3.15Hz)		
Band 7 (4kHz)		
Band 8 (8kHz)		

03: ENHANCER

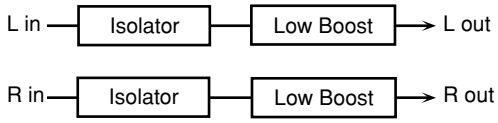
L'Enhancer contrôle la structure des harmoniques des hautes fréquences, rendant le son plus pétillant et plus brillant.



Paramètre	Valeur	Description
Sens #1	0–127	Sensibilité de l'effet Enhancer
Mixl #2	0–127	Niveau des harmoniques générées par l'Enhancer
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des basses fréquences
High Gain	-15– +15 dB	Gain des hautes fréquences
Level	0–127	Niveau de sortie

04: ISOLATOR

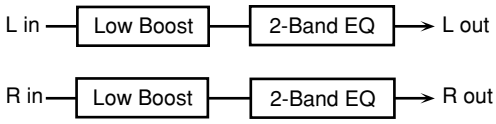
Cet égaliseur atténue de façon radicale le volume des fréquences choisies et permet de produire des effets spéciaux en diminuant le volume de plages de fréquences définies.



Paramètre	Valeur	Description
Boost/Cut High	-60– +4 dB	Ces paramètres servent à accentuer et atténuer les plages des aigus, des médiums et des graves. À -60 dB, le son est inaudible. 0 dB correspond au niveau d'entrée du signal.
Boost/Cut Middle #1		
Boost/Cut Low #2		
AntiPhase Middle Sw	OFF, ON	Active/coupe la fonction Anti-Phase pour les fréquences centrales. Quand cette fonction est active (ON), une copie stéréo de phase inversée est ajoutée au signal original.
AntiPhase Middle Level	0–127	Règle le niveau des bandes du médium. Appliqué à certaines fréquences, ce réglage permet d'accentuer des composants spécifiques d'un son. (Cet effet n'est disponible que pour un signal stéréo.)
Anti Phase Low Sw	OFF, ON	Réglages de la fonction Anti-Phase pour les basses fréquences. Les paramètres sont les mêmes que pour les bandes du médium.
Anti Phase Low Level	0–127	
Low Boost Sw	OFF, ON	Active/coupe la fonction Low Boost. Celle-ci accentue les basses fréquences et produit un son grave à souhait.
Low Boost Level	0–127	Augmentez cette valeur pour produire un son plus grave. * Selon les réglages de l'effet Isolator et de filtre, cet effet pourrait être difficilement audible.
Level	0–127	Niveau de sortie

05: LOW BOOST

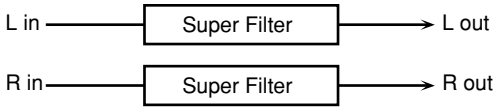
Accentue le niveau des basses fréquences et produit des graves puissants.



Paramètre	Valeur	Description
Boost Frequency #1	50–125 Hz	Fréquence centrale d'accentuation des graves
Boost Gain #2	0–12 dB	Niveau d'accentuation des graves
Boost Width	WIDE, MID, NARROW	Largeur de la bande des graves accentuée
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des basses fréquences
High Gain	-15– +15 dB	Gain des hautes fréquences
Level	0–127	Niveau de sortie

06: SUPER FILTER

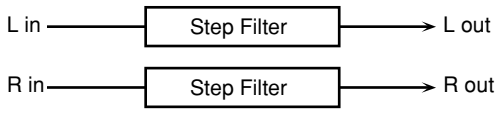
Il s'agit d'un filtre à pente très raide. Vous pouvez changer cycliquement la fréquence de coupure.



Paramètre	Valeur	Description
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Type de filtre Bande de fréq. traversant chaque filtre **LPF**: fréquences situées en dessous de la fréquence de coupure **BPF:** fréquences aux alentours de la fréquence de coupure **HPF:** fréquences au-dessus de la fréquence de coupure **NOTCH:** fréquences autres que la fréquence de coupure
Filter Slope	-12, -24, -36 dB	Niveau d'atténuation par octave **-36 dB:** pente très raide **-24 dB:** pente raide **-12 dB:** pente douce
Filter Cutoff #1	0–127	Fréquence de coupure du filtre Augmentez cette valeur pour élever la fréquence de coupure.
Filter Resonance #2	0–127	Niveau de résonance du filtre Augmentez cette valeur pour accentuer la région aux alentours de la fréquence de coupure.
Filter Gain	0–+12 dB	Niveau d'accentuation du signal du filtre
Modulation Sw	OFF,ON	Commutateur On/Off pour le changement cyclique
Modulation Wave	TRI, SQU, SIN, SAW1, SAW2	Définit la modulation de la fréquence de coupure. TRI: onde triangulaire SQR: onde carrée SIN: sinusoïde SAW1: onde en dents de scie (vers le haut) SAW2: onde en dents de scie (vers le bas)
Rate	0.05–10.0 Hz, note	Vitesse de modulation
Depth	0–127	Intensité de modulation
Attack	0–127	Vitesse de changement de la fréquence de coupure Ce paramètre produit un résultat si Modulation Wave est réglé sur SQR, SAW1 ou SAW2.
Level	0–127	Niveau de sortie

07: STEP FILTER

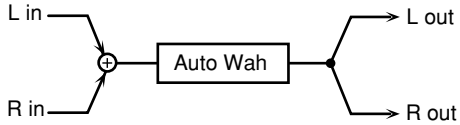
Il s'agit d'un filtre dont vous pouvez moduler la fréquence de coupure par paliers. Vous pouvez en outre définir le motif de changement de la fréquence de coupure.



Paramètre	Valeur	Description
Rate	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation
Attack #1	0–127	Vitesse de changement de la fréquence de coupure entre les temps
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Type de filtre Bande de fréquences traversant chaque filtre **LPF:** fréquences situées en dessous de la fréquence de coupure **BPF:** fréquences aux alentours de la fréquence de coupure **HPF:** fréquences au-dessus de la fréquence de coupure **NOTCH:** fréquences autres que la fréquence de coupure
Filter Slope	-12, -24, -36 dB	Niveau d'atténuation par octave **-12 dB:** pente douce **-24 dB:** pente raide **-36 dB:** pente très raide
Filter Resonance #2	0–127	Niveau de résonance du filtre Augmentez cette valeur pour accentuer la région aux alentours de la fréquence de coupure.
Filter Gain	0– +12 dB	Niveau d'accentuation du signal du filtre
Level	0– 127	Niveau de sortie
Beat 1-1–4-4	0–127	Fréquence de coupure pour chaque double croche d'une mesure en 4/4 * Vous pouvez effectuer ce réglage avec les curseurs de la section Part Mixer.

08: AUTO WAH

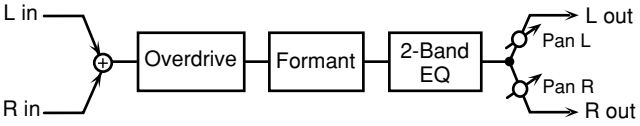
Ce filtre est alternativement activé et coupé pour créer un changement cyclique du timbre.



Paramètre	Valeur	Description
Filter Type	LPF, BPF	Type de filtre **LPF**: l'effet wah est appliqué sur une vaste bande de fréquences. **BPF**: l'effet wah est appliqué sur une bande restreinte de fréquences.
Rate #2	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0–127	Intensité de modulation
Sens	0–127	Détermine la sensibilité avec laquelle le filtre est piloté.
Manual #1	0–127	Détermine la fréquence centrale à laquelle l'effet est appliqué.
Peak	0–127	Détermine l'intensité de l'effet wah autour de la fréquence centrale. Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande touchée par l'effet.
Level	0–127	Niveau de sortie

09: HUMANIZER

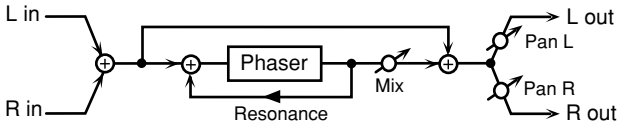
Ajoute une voyelle au signal d'entrée et produit ainsi un son évoquant la voix humaine.



Paramètre	Valeur	Description
Drive Sw	OFF, ON	Active/coupe la distorsion.
Drive	0–127	Intensité de la distorsion Change aussi le volume.
Vowel1 #1	a, e, i, o, u	Choix de la voyelle
Vowel2 #2	a, e, i, o, u	
Rate	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de changement entre les deux voyelles
Depth	0–127	Intensité de l'effet
Input Sync Sw	OFF, ON	Détermine si le signal d'entrée initialise (ON) ou non (OFF) le LFO pour le changement de voyelle.
Input Sync Threshold	0–127	Niveau de volume auquel l'initialisation est effectuée
Manual	0–100	Changement entre les voyelles 1/2 **49 ou moins:** la voyelle 1 est plus longue. **50:** les voyelles 1 et 2 ont la même longueur. **51 ou plus:** la voyelle 2 est plus longue.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des basses fréquences
High Gain	-15– +15 dB	Gain des hautes fréquences
Pan	L64–63R	Position stéréo du signal de sortie
Level	0–127	Niveau de sortie

10: PHASER

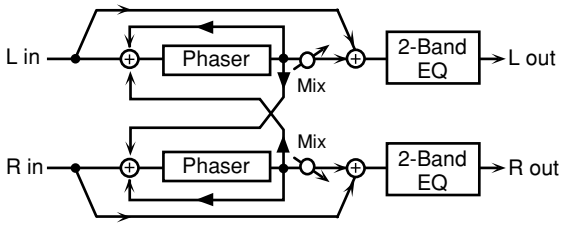
Un phaser ajoute un son déphasé par rapport au son original et produit une modulation ondulante créant une impression d'espace et de profondeur.



Paramètre	Valeur	Description
Manual #1	0–127	Détermine la fréquence à laquelle le son est modulé.
Rate #2	0.05–10.00 Hz	Fréquence de modulation
Depth	0–127	Intensité de modulation
Resonance	0–127	Volume du feedback (réinjection)
Mix	0–127	Niveau du signal déphasé
Pan	L64–63R	Position stéréo du signal de sortie PHASER
Level	0–127	Niveau de sortie

11:STEREO PHASER

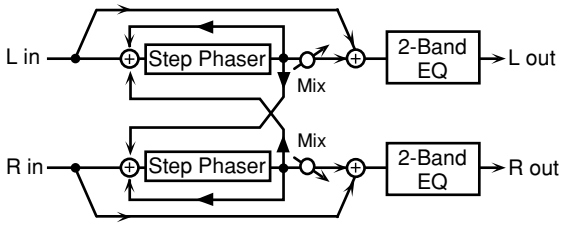
Il s'agit d'un phaser stéréo.



Paramètre	Valeur	Description
Mode	4, 8 stage	Nombre d'étages du phaser
Polarity	INVERSE, SYNCHRO	Définit si les phases gauche et droite du signal modulé sont ou non en opposition. **INVERSE:** les phases gauche et droite sont en opposition. Avec une source mono, ce réglage répartit le signal sur l'ensemble de l'image stéréo. **SYNCHRO:** les phases gauche et droite sont identiques. Choisissez ce réglage pour travailler avec une source stéréo.
Rate #2	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0–127	Intensité de modulation
Manual #1	0–127	Règle la fréquence à partir de laquelle le son est modulé.
Resonance	0–127	Volume du feedback (réinjection)
Cross Feedback	-98– +98 %	Détermine le niveau du signal d'effet réinjecté dans l'effet phaser. Des valeurs négatives inversent la phase.
Mix	0–127	Niveau du signal déphasé
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des basses fréquences
High Gain	-15– +15 dB	Gain des hautes fréquences
Level	0–127	Niveau de sortie

12:STEP PHASER

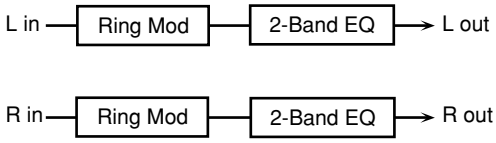
Cet effet permet de produire des changements de hauteur par paliers sur des sons traités par l'effet phaser.



Paramètre	Valeur	Description
Mode	4, 8 stage	Nombre d'étages du phaser
Polarity	INVERSE, SYNCHRO	Définit si les phases gauche et droite du signal modulé sont ou non en opposition. **INVERSE:** les phases gauche et droite sont en opposition. Avec une source mono, ce réglage répartit le signal sur l'ensemble de l'image stéréo. **SYNCHRO:** les phases gauche et droite sont identiques. Choisissez ce réglage pour travailler avec une source stéréo.
Rate #1	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0–127	Intensité de modulation
Manual #1	0–127	Règle la fréquence à partir de laquelle le son est modulé.
Resonance	0–127	Volume du feedback (réinjection)
Cross Feedback	-98– +98 %	Détermine le niveau du signal d'effet réinjecté dans l'effet phaser. Des valeurs négatives inversent la phase.
Step Rate #2	0.1–20.0 Hz, note	Vitesse des changements de hauteur
Mix	0–127	Niveau du signal déphasé
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des basses fréquences
High Gain	-15– +15 dB	Gain des hautes fréquences
Level	0–127	Niveau de sortie

13: RING MODULATOR

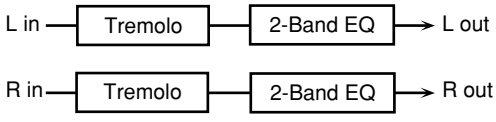
Cet effet applique une modulation d'amplitude (AM) au signal d'entrée et produit un son évoquant celui d'une cloche. Vous pouvez aussi modifier la fréquence de modulation en réponse aux changements de volume du signal transmis à l'effet.



Paramètre	Valeur	Description
Frequency #1	0–127	Détermine la fréquence à laquelle la modulation est appliquée.
Sens	0–127	Définit l'intensité de la modulation de fréquence.
Polarity	UP, DOWN	Déplace la modulation de fréquence vers les hautes fréquences (**UP**) ou les basses fréquences (**DOWN**).
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des basses fréquences
High Gain	-15– +15 dB	Gain des hautes fréquences
Balance #2	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

14: TREMOLO

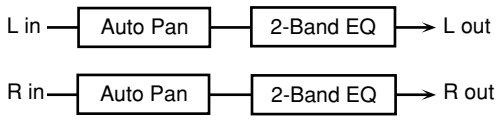
Cet effet module cycliquement le volume et produit un trémolo.



Paramètre	Valeur	Description
Modulation Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Onde de modulation **TRI:** onde triangulaire **SQR:** onde carrée **SIN:** sinusoïde **SAW1:** onde en dents de scie (vers le haut) **SAW2:** onde en dents de scie (vers le bas)
Rate #1	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth #2	0–127	Intensité de modulation
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des basses fréquences
High Gain	-15– +15 dB	Gain des hautes fréquences
Level	0–127	Niveau de sortie

15: AUTO PAN

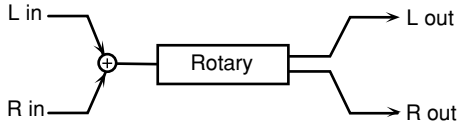
Cet effet module cycliquement l'emplacement du signal dans l'image stéréo.



Paramètre	Valeur	Description
Modulation Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Onde de modulation **TRI:** onde triangulaire **SQR:** onde carrée **SIN:** sinusoïde **SAW1:** onde en dents de scie (vers le haut) **SAW2:** onde en dents de scie (vers le bas)
Rate #1	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth #	0–127	Intensité de modulation
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des basses fréquences
High Gain	-15– +15 dB	Gain des hautes fréquences
Level	0–127	Niveau de sortie

16: ROTARY

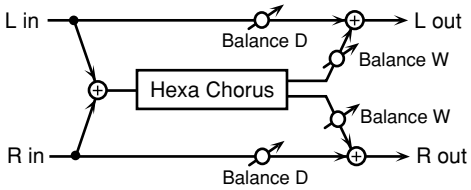
L'effet Rotary simule le son de haut-parleurs rotatifs souvent utilisés avec des orgues électriques classiques. Comme vous pouvez régler séparément le mouvement des rotors de l'aigu et du grave, vous êtes en mesure de simuler les caractéristiques propres à ces haut-parleurs avec précision. Effet idéal pour les Patches d'orgue électrique.



Paramètre	Valeur	Description
Tweeter Slow Rate	0.05–10.00 Hz	Vitesse lente (SLOW) du rotor de l'aigu
Woofer Slow Rate	0.05–10.00 Hz	Vitesse lente (SLOW) du rotor du grave (Low)
Tweeter Fast Rate	0.05–10.00 Hz	Vitesse rapide (FAST) du rotor de l'aigu
Woofer Fast Rate	0.05–10.00 Hz	Vitesse rapide (FAST) du rotor du grave (Low)
Speed #1	SLOW, FAST	Change simultanément la vitesse de rotation des rotors du grave et de l'aigu. **SLOW:** ralentit la vitesse en fonction du paramètre "Slow". **FAST:** accélère la vitesse en fonction du paramètre "Fast".
Tweeter Acceleration	0–15	Détermine le temps qu'il faut au rotor de l'aigu pour atteindre la nouvelle vitesse lorsque vous alternez entre les vitesses lente et rapide.
Woofer Acceleration	0–15	Détermine le temps qu'il faut au rotor du grave pour atteindre la nouvelle vitesse lorsque vous alternez entre les vitesses lente et rapide.
Tweeter Level	0–127	Volume du rotor de l'aigu
Woofer Level	0–127	Volume du rotor du grave
Separation	0–127	Largeur stéréo du son
Level #2	0–127	Niveau de sortie

17: HEXA-CHORUS

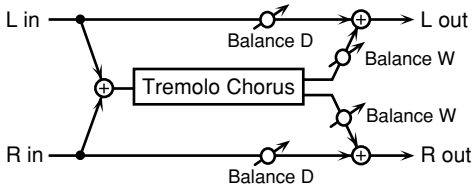
Hexa Chorus se sert d'un chorus à 6 phases (six couches de son avec chorus) pour rendre le son plus riche et plus vaste.



Paramètre	Valeur	Description
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Retard avant que le chorus ne devienne audible.
Rate #1	0.05–10.00 Hz	Fréquence de modulation
Depth	0–127	Intensité de modulation
Pre Delay Deviation	0–20	Définit la différence de retard entre chaque couche de chorus.
Depth Deviation	-20– +20	Définit la différence d'intensité de modulation entre chaque couche de chorus.
Pan Deviation	0–20	Définit la différence de position stéréo entre chaque couche de chorus. **0:** toutes les couches de chorus sont au centre. **20:** les couches de chorus sont espacées à des intervalles de 60 degrés par rapport au centre.
Balance #2	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet chorus (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

18: TREMOLO CHORUS

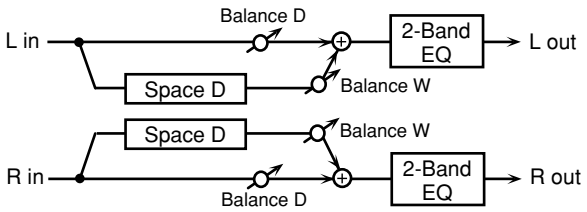
Tremolo Chorus est un chorus avec du trémolo (modulation cyclique du volume).



Paramètre	Valeur	Description
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Retard avant que le chorus ne devienne audible.
Chorus Rate	0.05–10.00 Hz	Fréquence de modulation de l'effet chorus
Chorus Depth	0–127	Intensité de modulation de l'effet chorus
Tremolo Rate #1	0.05–10.00 Hz	Fréquence de modulation de l'effet trémolo
Tremolo Separation	0–127	Etendue (largeur) de l'effet trémolo
Tremolo Phase	0–180 deg	Intensité de l'effet trémolo
Balance #2	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet de chorus avec trémolo (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

19: SPACE-D

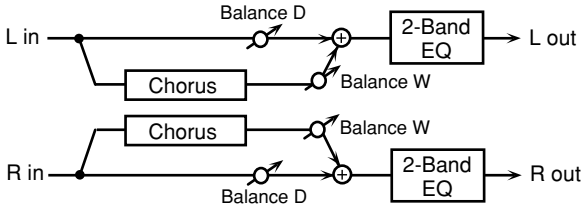
Chorus multiple appliquant une modulation à deux phases en stéréo. Il ne crée pas de modulation audible mais produit pourtant un chorus transparent.



Paramètre	Valeur	Description
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Retard avant que le chorus ne devienne audible.
Rate #1	0.05–10.00 Hz	Fréquence de modulation
Depth	0–127	Intensité de modulation
Phase	0–180 deg	Diffusion du son
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des basses fréquences
High Gain	-15– +15 dB	Gain des hautes fréquences
Balance #2	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet chorus (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

20: STEREO CHORUS

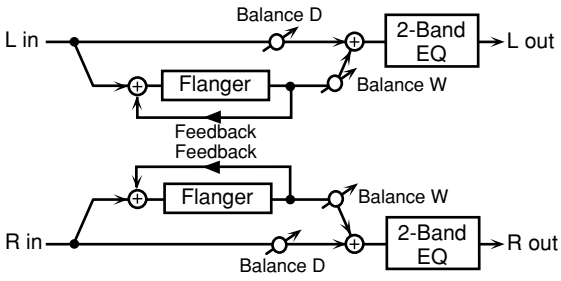
Chorus stéréo. Un filtre permet d'ajuster le timbre du son avec chorus.



Paramètre	Valeur	Description
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre **OFF:** aucun filtre n'est utilisé. **LPF:** coupe la plage de fréquence située au-dessus de la fréquence de coupure (Cutoff Freq). **HPF:** coupe la plage de fréquence située en dessous de la fréquence de coupure (Cutoff Freq).
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Fréquence de coupure (fréquence de base du filtre).
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Retard avant que le chorus ne devienne audible.
Rate #1	0.05–10.00 Hz	Fréquence de modulation
Depth	0–127	Intensité de modulation
Phase	0–180 deg	Diffusion du son.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des basses fréquences
High Gain	-15– +15 dB	Gain des hautes fréquences
Balance #2	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet chorus (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

21: STEREO FLANGER

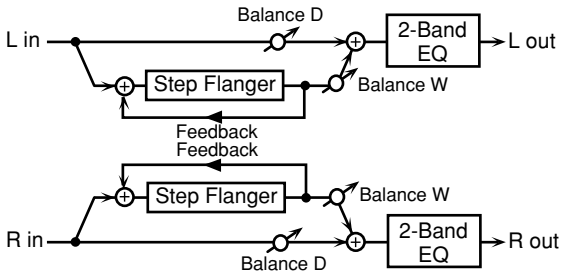
Flanger stéréo. Il produit une résonance métallique qui monte et qui descend comme un avion décollant ou atterrissant. Un filtre permet d'ajuster le timbre du son soumis au flanger.



Paramètre	Valeur	Description
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre **OFF:** aucun filtre n'est utilisé. **LPF:** coupe la plage de fréquence située au-dessus de la fréquence de coupure (Cutoff Freq). **HPF:** coupe la plage de fréquence située en dessous de la fréquence de coupure (Cutoff Freq).
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Fréquence de coupure (fréquence de base du filtre).
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Retard avant que le flanger ne devienne audible.
Rate #1	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0–127	Intensité de modulation
Phase	0–180 deg	Diffusion du son.
Feedback #2	-98– +98 %	Détermine le niveau du signal d'effet réinjecté dans l'effet flanger. Des valeurs négatives inversent la phase.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des basses fréquences
High Gain	-15– +15 dB	Gain des hautes fréquences
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet flanger (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

22: STEP FLANGER

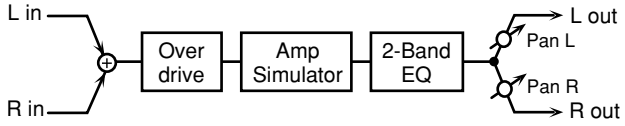
Le Step Flanger module le son par paliers clairement audibles. Vous pouvez aussi choisir une valeur de note basée sur un tempo spécifique pour le paramètre “Step Rate”.



Paramètre	Value	Description
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Retard avant que le flanger ne devienne audible.
Rate	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0–127	Intensité de modulation
Feedback #2	-98– +98 %	Détermine le niveau du signal d’effet réinjecté dans l’effet flanger. Des valeurs négatives inversent la phase.
Step Rate #1	0.10–20.00 Hz, note	Vitesse (période) de la modulation de hauteur
Phase	0–180 deg	Diffusion du son.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des basses fréquences
High Gain	-15– +15 dB	Gain des hautes fréquences
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal d’effet flanger (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

23: OVERDRIVE

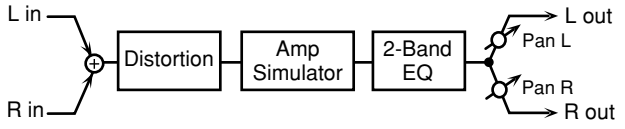
L’Overdrive crée une légère distorsion semblable à celle produite par des amplis à lampes.



Paramètre	Valeur	Description
Drive #1	0–127	Intensité de la distorsion Change aussi le volume.
Tone #2	0–127	Timbre
Pan	L64–63R	Position stéréo du signal de sortie OVERDRIVE
Amp Sw	OFF, ON	Commutateur On/Off du simulateur d’ampli
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Type d’ampli de guitare **SMALL:** petit ampli **BUILT-IN:** ampli intégré **2-STACK:** ampli de tour à 2 enceintes **3-STACK:** ampli de tour à 3 enceintes
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des basses fréquences
High Gain	-15– +15 dB	Gain des hautes fréquences
Level	0–127	Niveau de sortie

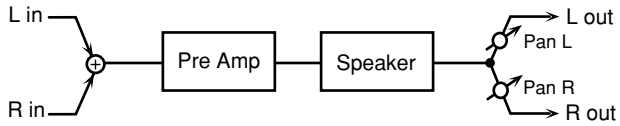
24: DISTORTION

Produit une distorsion plus importante que l’effet Overdrive. Les paramètres sont les mêmes que pour “23: OVERDRIVE”.



25: GUITAR AMP SIM (Guitar Amp Simulator)

Cet effet simule le son d'un amplificateur de guitare.



Paramètre	Valeur	Description
Pre Amp Sw	OFF, ON	Active/coupe le simulateur d'ampli.
Pre Amp Type	JC-120, Clean Twin, Match Drive, BG Lead, MS1959I, MS1959II, MS1959I+II, SLDN Lead, Metal 5150, Metal Lead, OD-1, OD-2 TURBO, Distortion, Fuzz	Type d'ampli de guitare
Pre Amp Volume #1	0–127	Volume et niveau de distorsion de l'ampli
Pre Amp Master #2	0–127	Volume général de l'ampli
Pre Amp Gain	Low, Mid, High	Niveau de distorsion de l'ampli
Pre Amp Bass	0–127	Réglage des fréquences graves/médiums/aigus * Vous ne pourrez pas régler les médiums si vous avez choisi "Match Drive" comme type d'ampli avec Pre Amp Type.
Pre Amp Middle		
Pre Amp Treble		
Pre Amp Presence	0–127 (MATCH DRIVE: -127 - 0)	Réglage des ultra-hautes fréquences
Pre Amp Bright	OFF, ON	Activez ("ON") ce paramètre pour produire un son plus tranchant et brillant. * Ce paramètre est disponible pour les types d'amplis "JC-120", "Clean Twin" et "BG Lead".
Speaker Sw	OFF, ON	Détermine si le signal passe (ON) ou non (OFF) par l'enceinte.
Speaker Type	(Voyez le tableau ci-dessous.)	Type d'enceinte
Mic Setting	1, 2, 3	Définit la position du microphone captant le son de l'enceinte virtuelle. Vous pouvez régler le micro à trois emplacements (de 1 à 3); plus le chiffre est élevé et plus le micro est éloigné de l'enceinte.
Mic Level	0–127	Niveau du microphone
Direct Level	0–127	Niveau du signal direct
Pan	L64–63R	Position stéréo du signal de sortie
Level	0–127	Niveau de sortie

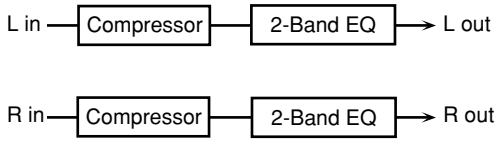
Spécifications des types d'enceintes (Speaker Type)

La colonne "Haut-parleur" indique le nombre de haut-parleurs et leur diamètre en pouces.

Type	Enceinte	Haut-parleur	Microphone
Small1	petite, au dos ouvert	10	dynamique
Small2	petite, au dos ouvert	10	dynamique
Middle	au dos ouvert	12 x 1	dynamique
JC-120	au dos ouvert	12 x 2	dynamique
Built In 1	au dos ouvert	12 x 2	dynamique
Built In 2	au dos ouvert	12 x 2	à condensateur
Built In 3	au dos ouvert	12 x 2	à condensateur
Built In 4	au dos ouvert	12 x 2	à condensateur
Built In 5	au dos ouvert	12 x 2	à condensateur
BG Stack 1	au dos fermé	12 x 2	à condensateur
BG Stack 2	grande, au dos fermé	12 x 2	à condensateur
MS Stack1	grande, au dos fermé	12 x 4	à condensateur
MS Stack 2	grande, au dos fermé	12 x 4	à condensateur
Metal Stack	2 grandes en empilement	12 x 4	à condensateur
2 Stack	2 grandes en empilement	12 x 4	à condensateur
3 Stack	3 grandes en empilement	12 x 4	à condensateur

26: COMPRESSOR

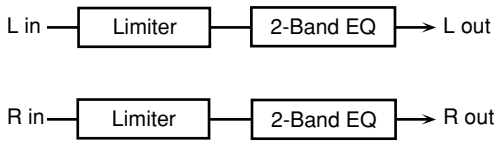
Un compresseur atténue les crêtes de signal, accentue les bas niveaux et aplanit les fluctuations du volume global.



Paramètre	Valeur	Description
Attack #1	0–127	Détermine la vitesse à laquelle la compression commence.
Threshold #2	0–127	Détermine le seuil (niveau) auquel la compression commence.
Post Gain	0, +6, +12, +18 dB	Détermine le niveau de sortie.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des basses fréquences
High Gain	-15– +15 dB	Gain des hautes fréquences
Level	0–127	Niveau de sortie

27: LIMITER

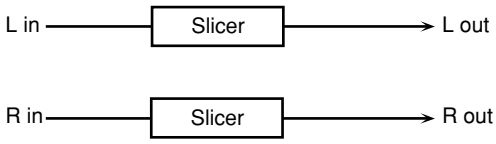
Comprime des signaux excédant un niveau spécifié afin d'éviter toute distorsion.



Paramètre	Valeur	Description
Release #1	0–127	Détermine le temps de maintien de la compression après que le niveau du signal soit retombé sous le seuil (Threshold).
Threshold #2	0–127	Détermine le seuil (niveau) auquel la compression commence.
Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Taux de compression
Post Gain	0, +6, +12, +18 dB	Détermine le niveau de sortie.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des basses fréquences
High Gain	-15– +15 dB	Gain des hautes fréquences
Level	0–127	Niveau de sortie

28: SLICER

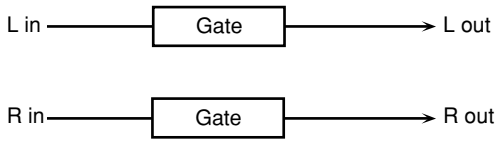
Cet effet applique une succession de coupures au signal et permet ainsi de transformer un son conventionnel en un signal évoquant le jeu d'une phrase d'accompagnement. Il est surtout efficace avec les signaux comportant du sustain.



Paramètre	Valeur	Description
Rate #1	0.05–10.00 Hz, note	Cycle pour une mesure
Attack #2	0–127	Vitesse du changement de volume entre les temps
Input Sync Sw	OFF, ON	Détermine si le signal d'entrée initialise (ON) ou non (OFF) le LFO pour le changement de voyelle.
Input Sync Threshold	0–127	Détermine le seuil (niveau) auquel l'initialisation commence.
Mode	LEGATO, SLASH	Détermine la manière dont le volume change d'un temps à l'autre. **LEGATO:** le volume passe sans interruption du niveau d'un temps au niveau du temps suivant. Si le niveau du temps suivant est identique à celui du temps précédent, il n'y a pas de changement de volume. **SLASH:** le volume est momentanément réglé sur 0 avant de passer au niveau du temps suivant. Ce changement de volume s'opère même si le niveau du temps suivant est identique à celui du temps précédent.
Shuffle	0–127	Timing des changements de niveau des temps pairs (Beat 1-2/Beat 1-4/Beat 2-2/...). Plus cette valeur est élevée et plus le changement de niveau se produit tard.
Level	0–127	Niveau de sortie
Beat 1-1–4-4	0–127	Pour une mesure complète de quatre noires, ce paramètre règle le niveau de chaque double croche quand la mesure en question est divisée en double croches. * Vous pouvez effectuer ce réglage avec les curseurs de la section Part Mixer.

29: GATE

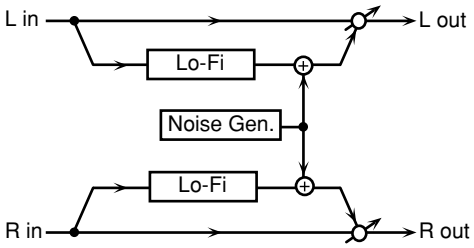
Cet effet coupe le retard de réverb. en fonction du niveau du signal d'entrée. Vous pouvez vous en servir pour produire une coupure abrupte de la chute de réverbération (et un effet spécial).



Paramètre	Valeur	Description
Threshold #1	0–127	Détermine le niveau auquel le Gate commence à se fermer.
Mode	GATE, DUCK	Type de Gate **GATE:** quand le niveau du signal original diminue en dessous du seuil, le Gate se ferme et coupe le son. **DUCK (Ducking):** quand le niveau du signal original dépasse le seuil, le Gate se ferme et coupe le son.
Balance #2	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W)
Attack Time	0–127	Définit le temps nécessaire pour ouvrir à fond le Gate après son déclenchement.
Hold Time	0–127	Règle le délai avant que le Gate commence à se fermer une fois que le niveau tombe en dessous du seuil (Threshold).
Release Time	0–127	Règle le temps nécessaire pour que le Gate se ferme complètement après l'écoulement du délai choisi avec Hold Time.
Level	0–127	Niveau de sortie

30: LOFI NOISE (Lo-Fi Noise)

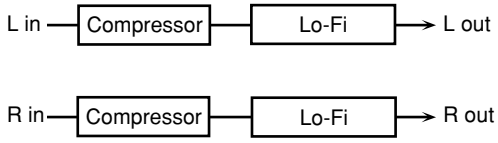
Outre le bruit "Lo-Fi", cet effet permet d'ajouter diverses dégradations volontaires comme le bruit blanc et le bruit typique des disques vinyle.



Paramètre	Valeur	Description
LoFi Type	1–9	Diminue la qualité sonore. Plus cette valeur augmente et plus la qualité du son diminue.
Post Flter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre **OFF:** aucun filtre n'est utilisé. **LPF:** coupe la plage de fréquence située au-dessus de la fréquence de coupure. **HPF:** coupe la plage de fréquence située en dessous de la fréquence de coupure.
Post Filter Cutoff	200–8000 Hz	Fréquence centrale du filtre
W/P Noise Type	WHITE, PINK	Permet d'alterner entre le bruit blanc (WHITE) et le bruit rose (PINK).
W/P Noise LPF	200–8000 Hz, BYPASS	Fréquence centrale du filtre passe-bas appliqué au bruit blanc/rose (BYPASS: pas de coupure)
W/P Noise Level	0–127	Volume du bruit blanc/rose
Disc Noise Type	LP, EP, SP, RND	Type de disque vinyle La fréquence du bruit change selon le type de disque choisi ici.
Disc Noise LPF	200–8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas appliqué au bruit de disque. Si vous ne voulez pas filtrer les hautes fréquences, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Disc Noise Level	0–127	Volume du bruit de disque
Hum Noise Type	50Hz, 60Hz	Fréquence du bourdonnement
Hum Noise LPF	200–8000 Hz, BYPASS	Fréquence centrale du filtre passe-bas appliqué au bourdonnement (BYPASS: pas de coupure)
Hum Noise Level	0–127	Volume du bourdonnement
Balance #1	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W)
Level #2	0–127	Niveau de sortie

31: LOFI COMPRESS (Lo-Fi Compress)

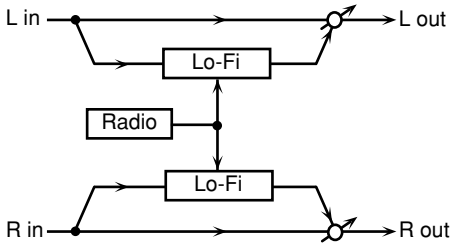
Il s'agit ici aussi d'un effet qui dégrade volontairement la qualité du son à des fins créatives.



Paramètre	Valeur	Description
Pre Filter Type	1–6	Définit le type de filtre appliqué au son avant qu'il soit transmis à l'effet Lo-Fi.
LoFi Type	1–9	Diminue la qualité sonore. Plus cette valeur augmente et plus la qualité du son diminue.
Post Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre **OFF:** aucun filtre n'est utilisé. **LPF:** coupe la plage de fréquence située au-dessus de la fréquence de coupure. **HPF:** coupe la plage de fréquence située en dessous de la fréquence de coupure.
Post Filter Cutoff	200–8000 Hz	Fréquence de base du filtre Post
Balance #1	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W)
Level #2	0–127	Niveau de sortie

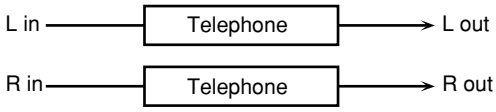
32: LOFI RADIO (Lo-Fi Radio)

Outre le bruit "Lo-Fi", cet effet produit divers bruits, comme ceux des postes de radio ou des disques vinyle.



Paramètre	Valeur	Description
LoFi Type	1–9	Diminue la qualité sonore. Plus cette valeur augmente et plus la qualité du son diminue.
Post Flter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre **OFF:** aucun filtre n'est utilisé. **LPF:** coupe la plage de fréquence située au-dessus de la fréquence de coupure. **HPF:** coupe la plage de fréquence en dessous de la fréquence de coupure.
Post Filter Cutoff	200–8000 Hz	Fréquence de base du filtre Post
Radio Detune #1	0–127	Simule le bruit de changement de fréquence sur une radio. Plus cette valeur augmente et plus le changement de fréquence est marqué.
Radio Noise Level	0–127	Volume du bruit de la radio
Balance #2	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

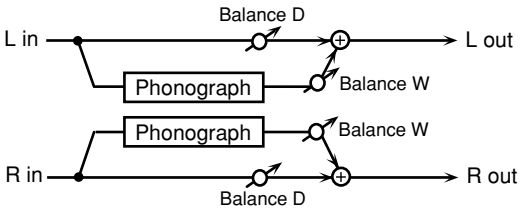
33: TELEPHONE



Paramètre	Valeur	Description
Voice Quality #1	0–15	Qualité du signal vocal téléphonique
Treble	-15– +15 dB	Bande passante du signal vocal téléphonique
Balance #2	D100:0–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

34: PHONOGRAPH

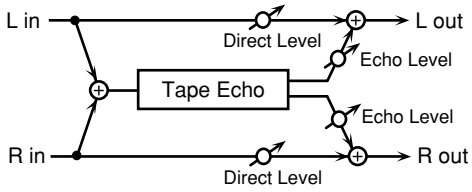
Simule la lecture d'un disque vinyle sur une platine. Cet effet permet en outre de générer les divers bruits typiques des disques vinyles et même de simuler les irrégularités de rotation d'une vieille platine.



Paramètre	Valeur	Description
Signal Distortion	0–127	Intensité de la distorsion
Frequency Range	0–127	Réponse en fréquence de la platine En diminuant cette valeur, vous obtiendrez le son typique d'une vieille platine à la réponse en fréquence médiocre.
Disc Type	LP, EP, SP	Vitesse de rotation de la platine Ce réglage affecte la fréquence des bruits de griffes (Scratch).
Scratch Noise Level	0–127	Niveau du bruit engendré par les griffes sur le disque
Dust Noise Level	0–127	Niveau du bruit engendré par la poussière sur le disque
Hiss Noise Level	0–127	Volume du "chuintement" continu
Total Noise Level #1	0–127	Volume du bruit global
Wow	0–127	Intensité des irrégularités de rotation de cycle long
Flutter	0–127	Intensité des irrégularités de rotation de cycle court
Random	0–127	Intensité des irrégularités de rotation de cycle aléatoire
Total Wow / Flutter #2	0–127	Intensité des irrégularités générales de rotation
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

35: TAPE ECHO

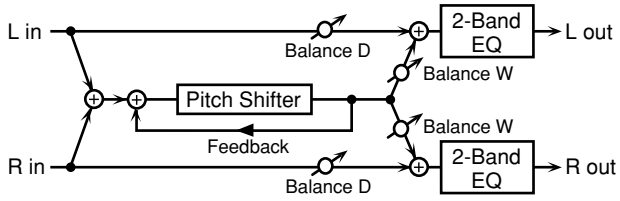
Cet écho à bande virtuel produit un son de delay à bande des plus réalistes. Il simule le son de l'écho à bande Roland RE-201 Space Echo.



Paramètre	Valeur	Description
Mode	S, M, L, S+M, S+L, M+L, S+M+L	Combinaison des têtes de lecture utilisées Vous avez le choix entre trois têtes différentes avec des temps de retard indépendants. **S:** court **M:** moyen **L:** long
Repeat Rate #1	0–127	Vitesse de la bande Augmentez cette valeur pour réduire l'espace entre les répétitions.
Intensity #2	0–127	Nombre de répétitions
Bass	-15– +15	Accentuation/coupure des graves du son d'écho
Treble	-15– +15	Accentuation/coupure des aigus du son d'écho
Head S Pan	L64–63R	Position indépendante dans l'image stéréo des têtes S, M et L
Head M Pan		
Head L Pan		
Tape Distortion	0–5	Quantité de distorsion engendrée par la bande dans le signal Ce réglage simule les légers changements de timbre détectables avec des appareils de mesure. Plus cette valeur augmente et plus la distorsion est importante.
Wow/Flutter Rate	0–127	Vitesse de pleurage/scintillement (variations complexes de hauteur engendrées par l'usure de la bande et les irrégularités de rotation)
Wow/Flutter Depth	0–127	Intensité de pleurage/scintillement
Echo Level	0–127	Niveau du signal d'écho
Direct Level	0–127	Niveau du signal original

36: FBK PITCH SHIFTER (Feedback Pitch Shifter)

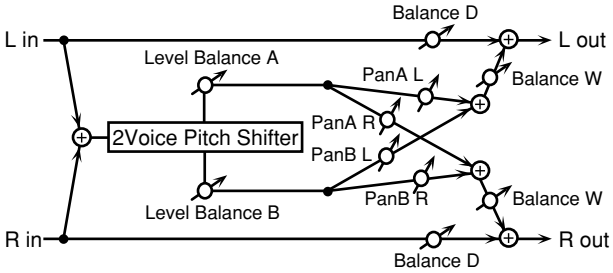
Permet de réinjecter le signal à hauteur décalée dans l'effet Pitch Shift.



Paramètre	Valeur	Description
Mode	1, 2, 3, 4, 5	Plus la valeur est élevée, plus la réponse est lente et plus la hauteur est constante.
Coarse #1	-24– +12 semi	Règle la hauteur du signal décalé par pas de demi-tons.
Fine	-100– +100 cent	Règle la hauteur du signal décalé par pas de 2 cents.
Pre Delay	0.0–500 ms	Retard avant que le décalage de hauteur ne devienne audible.
Feedback #2	-98– +98 %	Détermine le niveau du signal d'effet réinjecté dans l'effet Pitch Shift. Des valeurs négatives inversent la phase.
Pan	L64–63R	Position stéréo du signal décalé en hauteur.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des basses fréquences
High Gain	-15– +15 dB	Gain des hautes fréquences
Balance	D100:0W– D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal à hauteur décalée (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

37: 2Vo PITCH SHIFTER (2-Voice Pitch Shifter)

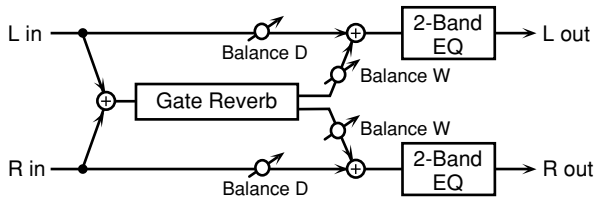
Un Pitch Shifter change la hauteur du son original. Cet effet à 2 voix dispose de deux Pitch Shifters et ajoute deux copies de hauteur modifiée au son original.



Paramètre	Valeur	Description
Mode	1, 2, 3, 4, 5	Plus la valeur est élevée, plus la réponse est lente et plus la hauteur est constante.
Coarse A #1	-24– +12 semi	Règle la hauteur Pitch Shift A/B par pas de demi-tons.
Coarse B #2		
Fine A	-100– +100 cent	Règle la hauteur Pitch Shift A/B par pas de 2 cents (centièmes de demi-ton).
Fine B		
Pre Delay A	0.0–500 ms	Retard avant que Pitch Shift A/B ne devienne audible.
Pre Delay B		
Pan A	L64–63R	Position stéréo de Pitch Shift A/B
Pan B		
Level Balance	A100:0B– A0:100B	Balance entre Pitch Shift A et Pitch Shift B
Balance	D100:0W– D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal à hauteur décalée (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

38: GATED REVERB

Gate Reverb est un type spécial de réverbération qui coupe brutalement le son réverbéré (au lieu de le faire diminuer progressivement).



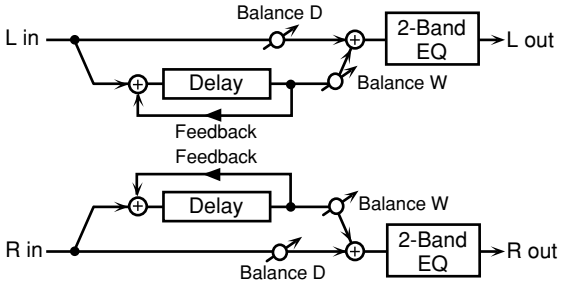
Paramètre	Valeur	Description
Type	NORMAL, REVERSE	Type de réverbération **NORMAL:** réverbération avec Gate conventionnelle **REVERSE:** réverbération inversée
Pre Delay	0.0–100 ms	Retard avant que la réverbération ne devienne audible.
Time	5–500 ms	Durée de la réverbération
Pan #1	L64–63R	Position stéréo de Pitch Shift
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des basses fréquences
High Gain	-15– +15 dB	Gain des hautes fréquences
Balance #2	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal de réverbération (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

* *Les paramètres indiqués par les symboles "#1" et "#2" peuvent être pilotés respectivement avec les commandes [C1] et [C2] de la section EFFECTS.*

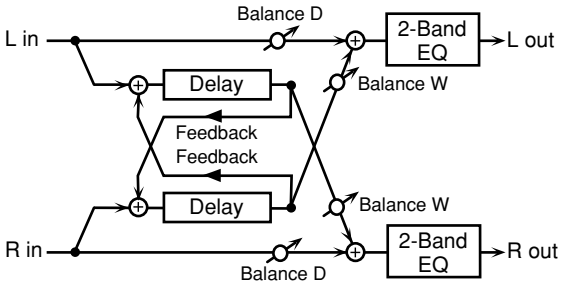
39: STEREO DELAY

Delay stéréo.

Quand Feedback Mode est réglé sur NORMAL:



Quand Feedback Mode est réglé sur CROSS:

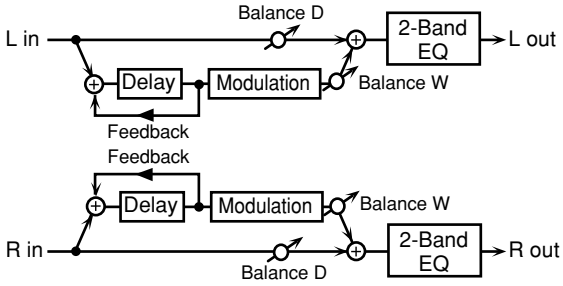


Paramètre	Valeur	Description
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Détermine la façon dont le signal d'effet est réinjecté dans l'effet delay. (Voyez les illustrations ci-dessus.)
Delay Left Delay Right	0–2000 ms, note	Retard avant que le delay ne devienne audible.
Phase Left Phase Right	NORMAL, INVERT	Phase du signal delay
Feedback #1	-98– +98 %	Détermine le niveau du signal d'effet réinjecté dans l'effet delay. Des valeurs négatives inversent la phase.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Ajuste la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas filtrer les hautes fréquences, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des basses fréquences
High Gain	-15– +15 dB	Gain des hautes fréquences
Balance #2	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet delay (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

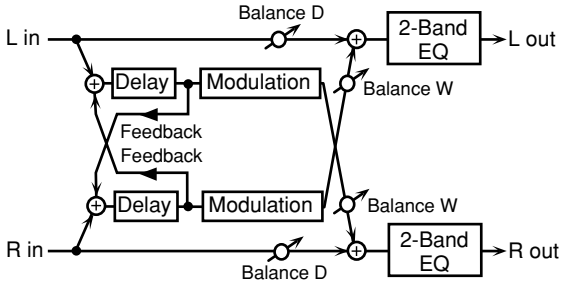
40: MODULATION DELAY

Ajoute de la modulation au son retardé.

Quand Feedback Mode est réglé sur NORMAL:



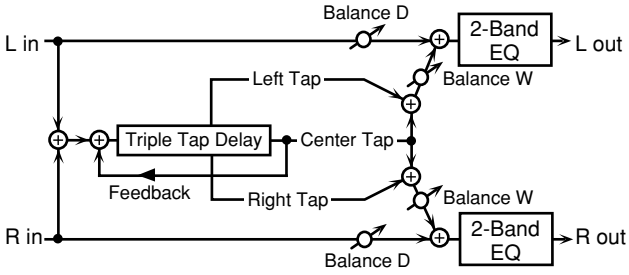
Quand Feedback Mode est réglé sur CROSS:



Paramètre	Valeur	Description
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Détermine la façon dont le signal d'effet est réinjecté dans l'effet delay. (Voyez les illustrations ci-dessus.)
Delay Left	0–2000 ms, note	Retard avant que le delay ne devienne audible.
Delay Right		
Feedback	-98– +98 %	Détermine le niveau du signal d'effet réinjecté dans l'effet delay. Des valeurs négatives inversent la phase.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Ajuste la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas filtrer les hautes fréquences, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Rate	0.05–10.00 Hz	Fréquence de modulation
Depth	0–127	Intensité de modulation
Phase	0-180 deg	Diffusion du son
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des basses fréquences
High Gain	-15– +15 dB	Gain des hautes fréquences
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet delay (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

41: TRIPLE TAP DELAY

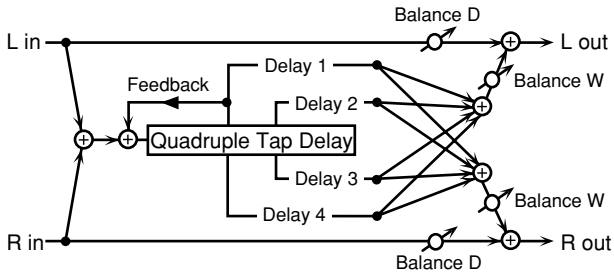
Le Triple Tap Delay produit trois sons retardés; centre, gauche, droite.

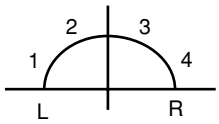


Paramètre	Valeur	Description
Delay Left/ Right/Center	0–4000 ms, note	Retard avant que le delay ne devienne audible.
Feedback #1	-98– +98 %	Détermine le niveau du signal d'effet réinjecté dans l'effet delay. Des valeurs négatives inversent la phase.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Ajuste la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas filtrer les hautes fréquences, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Left/Right/ Center Level	0–127	Volume de chaque delay
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des basses fréquences
High Gain	-15– +15 dB	Gain des hautes fréquences
Balance #2	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet delay (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

42: QUADRUPLE TAP DELAY

Cet effet a quatre delays.



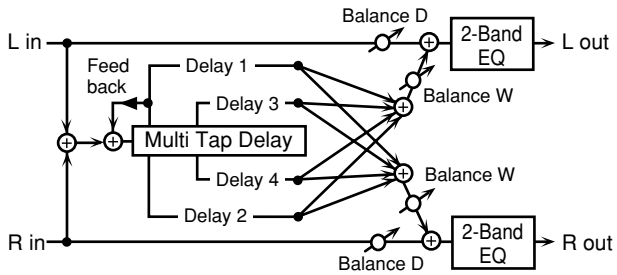


Position stéréo du signal de chaque delay.

Paramètre	Valeur	Description
Delay 1–4	0–4000 ms, note	Retard avant que le delay ne devienne audible.
Level 1–4	0–127	Volume de chaque delay
Feedback #1	-98– +98 %	Détermine le niveau du signal d'effet réinjecté dans l'effet delay. Des valeurs négatives inversent la phase.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Ajuste la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas filtrer les hautes fréquences, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Balance #2	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet delay (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

43: MULTI TAP DELAY

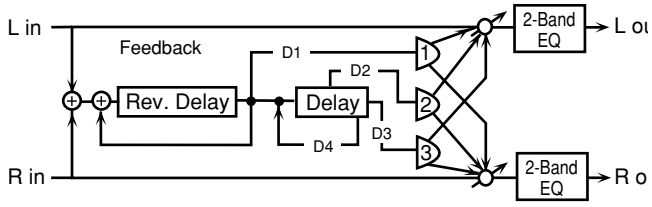
Cet effet comporte quatre delays. Chaque retard peut être réglé sur une valeur de note en fonction du tempo choisi. Vous pouvez en outre régler la position stéréo et le niveau de chaque son retardé.



Paramètre	Valeur	Description
Delay 1–4	0–4000 ms, note	Retard avant que les delays 1–4 ne deviennent audibles.
Pan 1–4	L64–63R	Position stéréo du signal des delays 1–4.
Level 1–4	0–127	Niveau de sortie des delays 1–4
Feedback #1	-98– +98 %	Détermine le niveau du signal d'effet réinjecté dans l'effet delay. Des valeurs négatives inversent la phase.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Ajuste la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas filtrer les hautes fréquences, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des basses fréquences
High Gain	-15– +15 dB	Gain des hautes fréquences
Balance #2	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

44: REVERSE DELAY

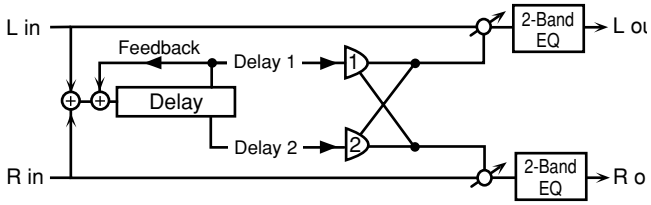
Produit une copie inversée du signal d'entrée comme delay.



Paramètre	Valeur	Description
Threshold	0–127	Détermine le seuil (niveau) auquel le delay inversé commence.
Delay 1–4	0-2000 ms, note	Retard avant que les delays 1–4 ne deviennent audibles.
Feedback 1 #1	-98– +98 %	Détermine le niveau du signal d'effet réinjecté dans l'effet delay. Des valeurs négatives inversent la phase.
Feedback 4		
HF Damp 1	200–8000 Hz, BYPASS	Ajuste la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas filtrer les hautes fréquences, réglez ce paramètre sur BYPASS.
HF Damp 4		
Pan 1–3	L64–63R	Position stéréo du signal des delays 1–3.
Level 1–3	0–127	Niveau de sortie des delays 1–3
Balance #2	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W)
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des basses fréquences
High Gain	-15– +15 dB	Gain des hautes fréquences
Level	0–127	Niveau de sortie

45: SHUFFLE DELAY

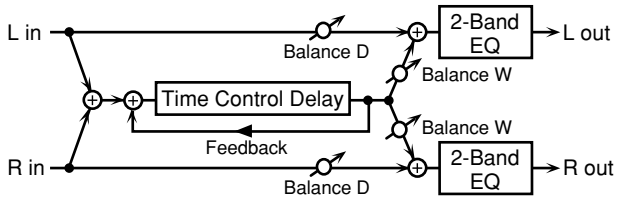
Confère un rythme shuffle au son du delay et génère ainsi un effet plein de swing.



Paramètre	Valeur	Description
Delay #1	0–4000 ms, note	Retard avant que le delay ne devienne audible.
Shuffle Rate	0–100 %	Règle le rapport (en %) entre le retard avant la production du Delay B et le retard avant la production du Delay A. Quand ce paramètre est réglé sur 100%, les temps de retard sont identiques.
Pan A/B	L64–63R	Position stéréo du Delay A/B
Level Balance	A100:0B–A0:100B	Balance entre Delay A et Delay B
Feedback #2	-98– +98 %	Détermine le niveau du signal d'effet réinjecté dans l'effet delay. Des valeurs négatives inversent la phase.
Acceleration	0–15	Détermine le temps qu'il faut au retard (Delay Time) pour passer d'un réglage à un autre.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Ajuste la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas filtrer les hautes fréquences, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des basses fréquences
High Gain	-15– +15 dB	Gain des hautes fréquences
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

46: TIME CONTROL DELAY

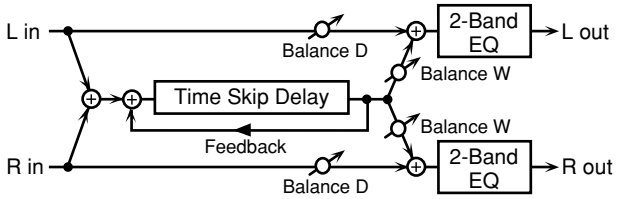
Cet effet permet de varier le temps de retard en douceur. La hauteur change en fonction de la variation du temps de retard: quand le temps de retard s'allonge, la hauteur baisse et quand il raccourcit, la hauteur monte.



Paramètre	Valeur	Description
Delay #1	0–4000 ms, note	Retard avant que le delay ne devienne audible.
Feedback #2	-98– +98 %	Détermine le niveau du signal d'effet réinjecté dans l'effet delay. Des valeurs négatives inversent la phase.
Acceleration	0–15	Détermine le temps qu'il faut au retard (Delay Time) pour passer d'un réglage à un autre. La vitesse de changement du retard affecte directement la vitesse de changement de hauteur.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Ajuste la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas filtrer les hautes fréquences, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Pan	L64–63R	Position stéréo du signal delay.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des basses fréquences
High Gain	-15– +15 dB	Gain des hautes fréquences
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet delay (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

47: TIME SKIP DELAY

Ce delay change le temps de retard par paliers.



Paramètre	Valeur	Description
Delay #1	0–4000 ms, note	Retard avant que le delay ne devienne audible.
Skip Rate	0.05–10.0 Hz, note	Fréquence à laquelle le temps de retard change
Feedback #2	-98– +98 %	Détermine le niveau du signal d'effet réinjecté dans l'effet delay. Des valeurs négatives inversent la phase.
Acceleration	0–15	Détermine le temps qu'il faut au retard (Delay Time) pour passer d'un réglage à un autre.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Ajuste la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas filtrer les hautes fréquences, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Pan	L64–63R	Position stéréo du signal delay
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des basses fréquences
High Gain	-15– +15 dB	Gain des hautes fréquences
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet delay (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

Valeurs de note:

3	Triolet de quadruples croches		Quadruple croche	3	Triolet de triples croches		Triple croche
3	Triolet de doubles croches		Triple croche pointée		Double croche	3	Triolet de croches
	Double croche pointée		Croche	3	Triolet de noires		Croche pointée
	Noire	3	Triolet de blanches		Noire pointée		Blanche
3	Triolet de rondes		Blanche pointée		Ronde	3	Triolet de carrées
	Ronde pointée		Carrée				

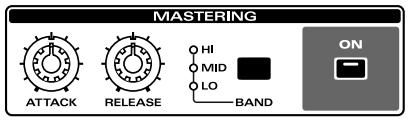
Effet Mastering

Il s'agit d'un compresseur (limiteur) stéréo appliqué au signal final de sortie de la MC-909. Il comporte des réglages indépendants pour les aigus, les médiums et les graves. Cet effet de mastérisation permet de comprimer les signaux dont le niveau dépasse le seuil défini afin de prévenir toute saturation du son.



Paramètre	Plage	Description
ATTACK	0–100 ms	Détermine le délai entre le moment où le volume atteint le niveau seuil et le déclenchement du compresseur.
RELEASE	50–5000 ms	Détermine le délai entre le moment où le volume descend sous le niveau seuil et la coupure du compresseur.
THRESHOLD	-36–0 dB	Détermine le seuil (niveau) auquel la compression commence.
RATIO	1.00:1–INF:1	Taux de compression (inf: infini)
LEVEL	0–24 dB	Volume de sortie
Split Frequency High	2000–8000 Hz	Fréquence à laquelle les bandes des hautes fréquences (HI) et des fréquences moyennes (MID) sont divisées.
Split Frequency Low	200–800 Hz	Fréquence à laquelle les bandes des basses fréquences (LO) et des fréquences moyennes (MID) sont divisées.

Les commandes de la section Mastering (ATTACK et RELEASE) permettent de piloter les paramètres de l'effet de mastérisation en temps réel.



[ON]	Active/coupe l'effet de mastérisation
[BAND]	Sélectionne la bande de fréquence à ajuster.

Boutons de fonction

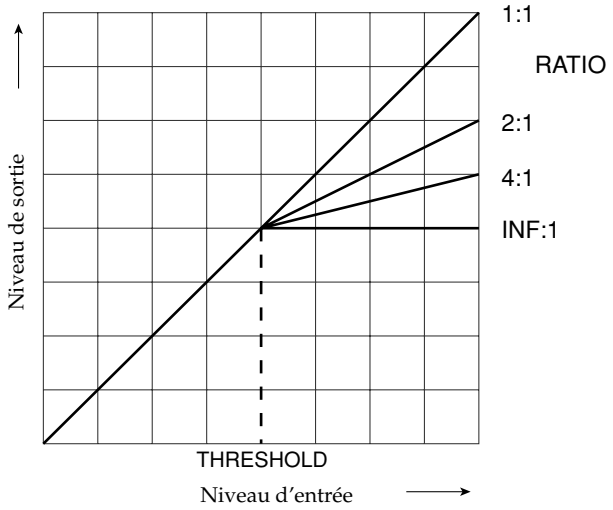
[F1 (Techno)]	Rappellent des réglages adaptés pour le style en question.
[F2 (Hip Hop)]	
[F3 (Break Beats)]	
[F4 (User)]	Rappelle les réglages utilisateur que vous avez sauvegardés.
[F5 (Close)]	Retourne à l'affichage précédent.
[F6 (System Write)]	Sauvegarde les réglages actuels comme réglages utilisateur. Vous pouvez sauvegarder un seul ensemble de réglages utilisateur.

NOTE

Si vous appuyez sur [F1]–[F4] sans sauvegarder, les réglages en cours d'édition seront perdus. Appuyez d'abord sur [F6] pour les sauvegarder.

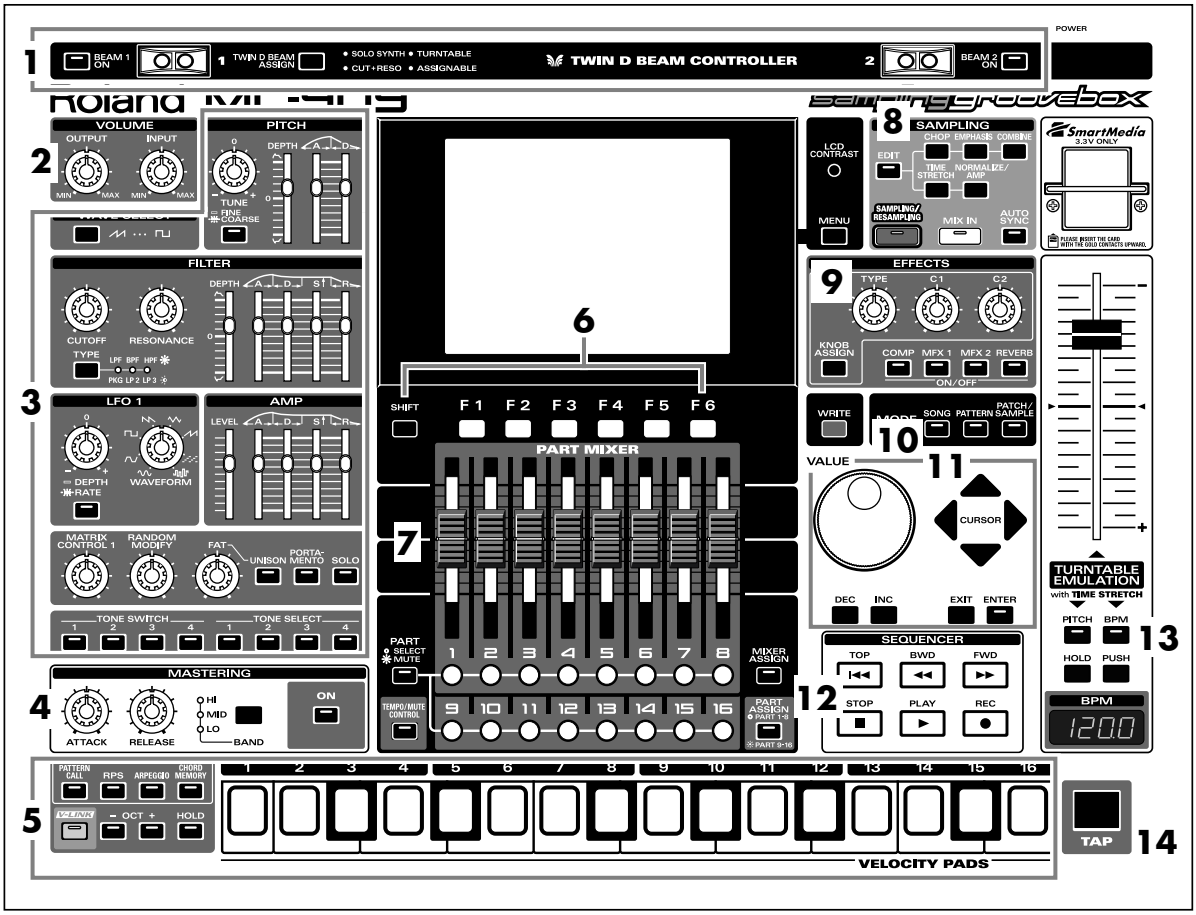
A propos des paramètres THRESHOLD et RATIO

Comme le montre le schéma ci-dessous, ces paramètres déterminent la manière dont s'exerce la compression du niveau.



Echantillonnage

Fonction des commandes en mode Sampling



Dans la section Sampling, appuyez sur [SAMPLING/RESAMPLING] pour allumer son témoin. Le menu Sampling apparaît. Durant l'échantillonnage, les commandes en face avant ont les fonctions suivantes.

1. Contrôleurs D Beam

Passez la main au-dessus de ces contrôleurs pour modifier le motif (p. 67).

[BEAM 1 ON]	Active/coupe le contrôleur D Beam de gauche (BEAM 1).
[BEAM 2 ON]	Active/coupe le contrôleur D Beam de droite (BEAM 2).
Fonction D Beam	Détermine la fonction du contrôleur D Beam.

2. Section Volume

[OUTPUT]	Détermine le volume global de la MC-909.
[INPUT]	Détermine le niveau d'entrée des prises INPUT.

3. Section de modification du son en temps réel

Ces commandes modifient le son (p. 65).

4. Section de mastérisation

[ON]	Active/coupe l'effet de mastérisation (compresseur).
[BAND]	Sélectionne la bande de fréquence à ajuster.
[ATTACK]	Détermine le temps d'attaque du signal d'entrée.
[RELEASE]	Détermine le temps entre le moment où le volume descend sous le niveau seuil et la coupure du compresseur.

5. Pads

Utilisez ces pads comme un clavier pour jouer ou lancer des phrases (p. 59).

6. Boutons de fonction

Ces boutons affichent les écrans correspondant aux fonctions reprises dans le bas de l'écran.

7. Section Part Mixer

Elle permet de régler le volume, le panoramique etc. pour chaque partie (p. 65).

[PART] (SELECT/MUTE)	Sélectionne la fonction des boutons des parties [1]–[16]. Ces boutons font office de boutons de sélection de partie lorsque le témoin est éteint et de boutons Mute (étouffement) lorsqu'il est allumé.
[TEMPO/MUTE]	Active/coupe la partie Tempo/Mute (une partie réservée à l'enregistrement des changements de tempo et des opérations d'étouffement (Mute), p. 74).
[MIXER ASSIGN]	Actionnez ce bouton (et allumez son témoin) pour afficher l'écran Mixer.
[PART ASSIGN]	Sélectionne les parties contrôlées par les curseurs. Les curseurs contrôlent les parties 1–8 lorsque son témoin est éteint ou les parties 9–16 lorsqu'il est allumé.

8. Section d'échantillonnage (Sampling)

[EDIT]	Affiche l'écran Sample Edit (p. 146).
[CHOP]	Divise un échantillon (p. 150).
[EMPHASIS]	Accentue l'aigu de l'échantillon (p. 151).
[COMBINE]	Combine plusieurs échantillons pour n'en faire qu'un (p. 152).
[TIME STRETCH]	Etire ou rétrécit l'échantillon pour changer la longueur ou le tempo (p. 152).
[NORMALIZE/AMP]	Accentue le niveau de l'échantillon autant que possible (Normalize, p. 153), ou accentue/atténue le niveau selon les spécifications (Amp, p. 153).
[SAMPLING/RESAMPLING]	Affiche le menu Sampling (p. 144).
[MIX IN]	Effectue un mixage des signaux INPUT et l'envoie à la sortie (p. 66).
[AUTO SYNC]	Synchronise l'échantillon avec le motif (p. 68).

9. Section Effets

Permet d'appliquer des effets spéciaux au son (p. 120).

[COMP]–[REVERB]	Active/coupe chaque effet (p. 120).
[KNOB ASSIGN]	Sélectionne l'effet à contrôler en temps réel (p. 123).
[TYPE]	Sélectionne le type d'effet.
[C1], [C2]	Modifie la fonction assignée en temps réel.

10. Section Mode

Appuyez sur [PATTERN] pour passer en mode Pattern.

Si vous appuyez sur un des deux autres boutons, vous activez le mode correspondant.

11. Section Cursor/Value

Utilisez ces boutons et la molette pour sélectionner des motifs et entrer des valeurs (p. 51).

12. Section Séquenceur

[PLAY]	Reproduit un motif (p. 56).
[STOP]	Arrête la reproduction/l'enregistrement.
[FWD]	Passe à la mesure suivante.
[BWD]	Revient à la mesure précédente.
[TOP]	Va au début du motif.
[REC]	Utilisé pour l'enregistrement (p. 69).

13. Turntable Emulation

Emulation de platine. Simule l'effet obtenu en augment/diminuant la vitesse de rotation d'une platine (p. 68).

14. Bouton TAP

Permet de déterminer la valeur BPM (tempo) en tapant sur ce bouton selon le rythme voulu (p. 57).

Procédure d'échantillonnage

1. Appuyez sur [SAMPLING/RESAMPLING] pour afficher l'écran Sampling Menu.

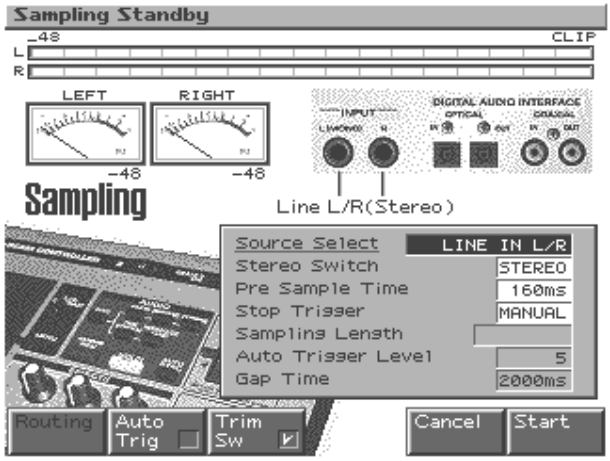


La partie supérieure de l'écran affiche la quantité de mémoire disponible. Si elle tombe à 0%, il est impossible d'échantillonner.

2. Appuyez sur [F1 (Sampling)]–[F5 (Solo)] pour passer en mode d'échantillonnage. L'écran Sampling Standby apparaît.

[F1 (Sampling)]	Echantillonne un son à partir d'une source externe. * Les pads et les contrôleurs D Beam ne pilotent pas le générateur de sons interne.
[F2 (Re-Sampling)]	Rééchantillonne le son du générateur de sons interne. * Le signal de la source externe est inaudible.
[F3 (Mix)] (Mix sampling)	Echantillonne les sons combinés du générateur de sons interne et d'une source externe.
[F4 (Auto Divide)] (Auto divide sampling)	Echantillonne une source assez longue et la divise automatiquement en plusieurs échantillons placés à des endroits silencieux. * Les pads et les contrôleurs D Beam ne pilotent pas le générateur de sons interne.
[F5 (Solo)] (Solo sampling)	Tout en pilotant le générateur de sons interne, n'échantillonne que le son d'une source externe. * Les effets ne peuvent pas être appliqués au son de la source externe.
[F6 (Cancel)]	Retourne à l'écran précédent.

Exemple: Ecran Sampling Standby



3. Effectuez des réglages pour des paramètres tels que la source d'entrée du son à échantillonner et le déclenchement.

Boutons de fonction

[F1 (Input Setting)]	
[F2 (Auto Trig)] (Auto Trigger)	Avec cette fonction, l'échantillonnage commence automatiquement dès l'arrivée de données audio.
[F3 (Trim Sw)]	Cette fonction ajuste automatiquement les points Start (début) et End (fin) (p. 147) après l'échantillonnage afin d'éviter tout silence au début ou à la fin de l'échantillon.
[F4 (BPM/Click)]	Règle le tempo et active/coupe le métronome (p. 57).

Paramètres

Paramètre	Plage	Description
Input Select	LINE IN L/R, LINE IN L, DIGITAL(OPT), DIGITAL(CO-AX), MICROPHONE	Source externe à échantillonner **LINE IN L/R:** Prises INPUT L/R (stéréo) **LINE IN L:** Prise INPUT L (mono) **DIGITAL(OPT):** Entrée numérique (optique) **DIGITAL(CO-AX):** Entrée numérique (coaxiale) **MICROPHONE:** Prise INPUT L (mono, niveau micro) * Paramètre non disponible lors du rééchantillonnage.

Paramètre	Plage	Description
Stereo Switch	MONO, STEREO	Réglage stéréo/mono pour l'échantillonnage **MONO:** Le son échantillonné est constitué d'une forme d'onde. Si la source est stéréo, les signaux gauche et droit sont mixés. **STEREO:** Le son échantillonné est constitué de deux formes d'onde, L et R. * L'échantillonnage mono utilise moitié moins d'espace de mémoire.
Pre Sample Time	0–1000 ms	Portion de son précédant le démarrage manuel ou automatique de l'échantillonnage qui sera incluse dans l'échantillon. Vous évitez ainsi de perdre l'attaque du son au début de l'échantillon.
Stop Trigger	MANUAL, BEAT, TIME	Fin de l'échantillonnage **MANUAL:** L'échantillonnage s'arrête lorsque vous appuyez sur [F5 (STOP)]. **BEAT:** Echantillonne le nombre spécifié de temps selon le tempo (BPM) actuel. **TIME:** Echantillonne la durée temporelle spécifiée.
Sampling Length	**Quand Stop Trigger est sur BEAT**	
	1–20000	Nombre de temps pour continuer l'échantillonnage
	Quand Stop Trigger est sur TIME	
	00'00"010–50'00"000	Durée résiduelle d'échantillonnage
	La valeur max. dépend de la mémoire disponible. * Ce paramètre n'est pas disponible quand Stop Trigger est sur MANUAL.	
Auto Trigger Level	0–7	Niveau à partir d'où l'échantillonnage démarre quand Auto Trig est activé (ON) Le réglage 0 est le minimum.
Gap Time	500, 1000, 1500, 2000 ms	Longueur du silence où l'échantillon sera divisé Chaque fois qu'un silence excède le temps spécifié, l'échantillon est divisé à cet endroit et le numéro de l'échantillon suivant est attribué au son qui suit. * Ce paramètre n'est disponible que si vous utilisez la fonction Auto Divide Sampling.

4. Dans la section Volume en face avant, utilisez [INPUT] pour régler le niveau d'entrée de la source.

* *Si le niveau d'entrée est excessif, "CLIP" s'affiche dans le coin inférieur droit du VU-mètre de niveau à l'écran et le témoin CLIP dans le coin supérieur droit du VU-mètre s'allume.*

* *L'utilisation d'un câble de connexion contenant une résistance peut rendre le niveau du son excessivement bas. Servez-vous d'un câble qui ne contient pas de résistance.*

Précautions pour l'utilisation d'un microphone

Selon la position des microphones par rapport aux enceintes, vous pourriez obtenir un effet Larsen. Voici comment y remédier:

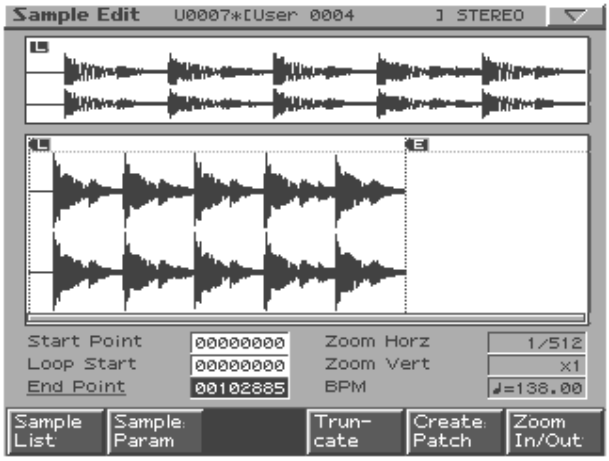
1. Changer l'orientation du ou des microphones.
2. Eloigner le ou les microphones des enceintes.
3. Diminuer le volume.

* *Si vous utilisez un microphone, branchez la terre à une masse électrique (p. 47).*

5. Enfoncez [F6 (Start)] pour lancer l'échantillonnage.

6. Enfoncez [F5 (Stop)] pour arrêter l'échantillonnage.

L'écran Sample Edit (p. 146) apparaît.



7. Appuyez sur [EXIT] pour retourner à l'écran précédant l'écran Sampling.

Diviser un échantillon en cours d'échantillonnage

1. Durant l'échantillonnage, appuyez sur [F6 (Divide)].

L'échantillon est divisé à l'endroit où vous avez pressé le bouton et le reste est échantillonné sous le n° d'échantillon suivant.

* *Lorsque vous échantillonnez en mono, vous pouvez diviser l'enregistrement en 256 échantillons maximum. Lorsque vous échantillonnez en stéréo, vous pouvez diviser l'enregistrement en 128 échantillons maximum (L/R: total de 256 échantillons).*

Les échantillons chargés peuvent être utilisés dans des Patches ou des kits de batterie comme les formes d'onde.

NOTE

Les échantillons chargés sont perdus lorsque vous mettez l'appareil hors tension. Pour les conserver, sauvegardez-les (p. 154).

Réglages de volume pour le rééchantillonnage

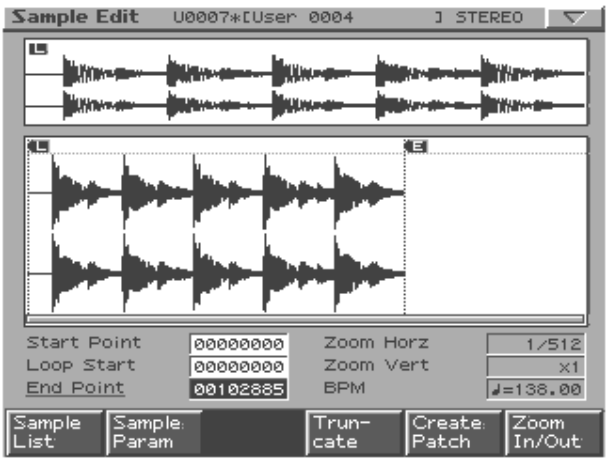
Le volume d'un phrase que vous rééchantillonnez peut être inférieur au volume de la phrase originale. Si nécessaire, utilisez la commande Normalize (p. 153) pour augmenter le volume.

Editer des échantillons

La fonction Sample Edit vous permet de modifier une forme d'onde (échantillon) que vous avez échantillonnée, chargée ou importée.

Procédure d'édition élémentaire d'échantillons

1. Lorsque vous appuyez sur [EDIT] dans la section Sampling, l'écran Sample Edit apparaît.



Boutons de fonction

[F1 (Sample List)]	Sélection de l'échantillon à éditer dans une liste (p. 147).
[F2 (Sample Param)]	Paramètres de l'échantillon (p. 148).
[F4 (Truncate)]	Coupe des parties indésirables au début ou à la fin de l'échantillon (p. 149).
[F5 (Create Patch)]	Crée un nouveau Patch utilisant l'échantillon (p. 149).
[F6 (Zoom In/Out)]	Change la taille de l'affichage de l'échantillon (p. 146).

Commandes en face avant

[CHOP]	Divise l'échantillon (p. 150).
[EMPHASIS]	Accentue l'aigu de l'échantillon (p. 151).
[COMBINE]	Combine plusieurs échantillons pour n'en faire qu'un (p. 152).
[TIME STRETCH]	Etire ou rétrécit l'échantillon pour changer la longueur ou le tempo (p. 152).
[NORMALIZE/AMP]	Accentue le niveau de l'échantillon autant que possible (Normalize, p. 153), ou accentue/atténue le niveau selon les spécifications (Amp, p. 153).

MEMO

Vous pouvez afficher les écrans Chop~Amp en maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur [F1]–[F6]. Sinon, vous pouvez aussi appuyer sur [MENU] pour sélectionner ces écrans.

NOTE

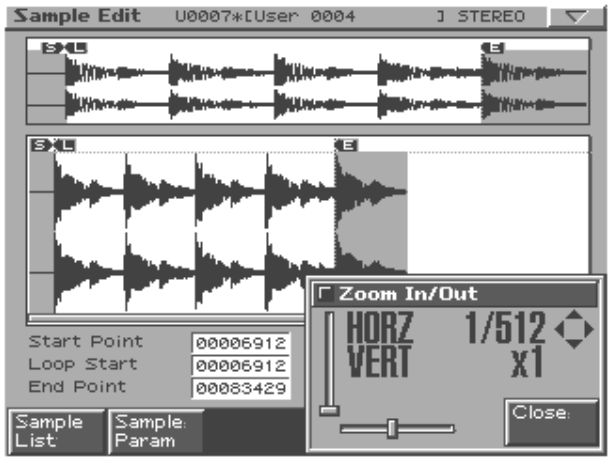
Les opération d'édition de l'échantillon (Chop, Normalize, etc.) concernent l'échantillon entier. Si vous spécifiez des points Start et End, ils sont ignorés.
Si vous souhaitez limiter l'opération à une zone comprise entre les points Start et End, faites appel à la fonction Truncate pour supprimer les sections indésirables de l'échantillon puis éditez l'échantillon.

Zoom In/Out

Voici comment changer la taille de l'affichage de l'échantillon.

1. A l'écran Sample Edit, appuyez sur [F6 (Zoom In/Out)].

La sous-fenêtre Zoom In/Out apparaît.



2. Utilisez [CURSOR] pour changer la taille de l'affichage.

- **Axe horizontal (axe temporel):** 1/1--1/65536
  Appuyez sur [CURSOR (gauche)] pour agrandir l'affichage.
  Appuyez sur [CURSOR (droite)] pour rétrécir l'affichage.

* *Vous pouvez aussi utiliser [VALUE] ou [INC/DEC] pour effectuer ce réglage.*

- Axe vertical (axe de l'amplitude de la forme d'onde): x1--x128
  Appuyez sur [CURSOR (gauche)] pour agrandir l'affichage.
  Appuyez sur [CURSOR (droite)] pour rétrécir l'affichage.

3. Appuyez sur [F6 (Close)] pour refermer la sous-fenêtre.

HINT

Même sans afficher la sous-fenêtre Zoom In/Out, vous pouvez actionner [CURSOR (gauche/droite) pour agrandir/rétrécir l'axe horizontal ou maintenir [SHIFT] et appuyer sur [CURSOR (haut/bas)] pour agrandir/rétrécir l'axe vertical.

Définition des points Start/ End de l'échantillon

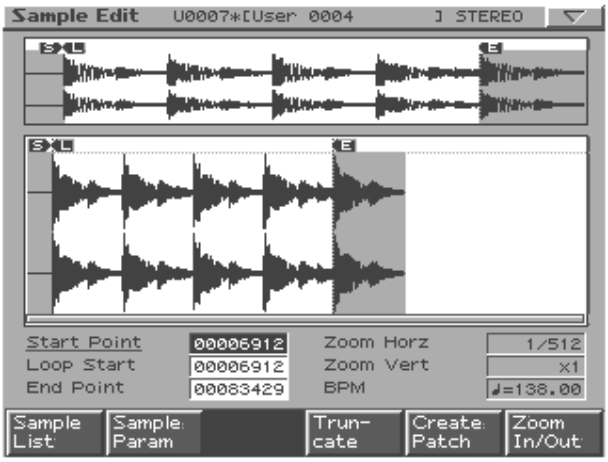
Vous pouvez déterminer la section de l'échantillon qui sera audible. Vous pouvez aussi spécifier une plage à mettre en boucle.

1. Sélectionnez l'échantillon à éditer.

Pour en savoir plus sur la sélection d'un échantillon, voyez la liste d'échantillons (p. 147).

2. Sélectionnez le point à définir avec [CURSOR (haut/bas)].

- **Start Point:**
  Il s'agit du point de départ de la reproduction. Réglez-le de sorte à éviter toute section indésirable au début de l'échantillon et à faire démarrer l'échantillon au bon moment.
- **Loop Start:**
  Il s'agit du point de départ de la reproduction en boucle (pour la première répétition et les suivantes). Définissez ce point si la boucle doit commencer ailleurs qu'au point Start.
- **End Point:**
  Il s'agit du point final de la reproduction. Réglez-le de sorte à éviter toute section indésirable à la fin de l'échantillon.



3. Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour sélectionner la position voulue pour le point.

HINT

Vous pouvez agrandir l'affichage pour effectuer des réglages précis et le rétrécir pour les réglages plus généraux (p. 146).

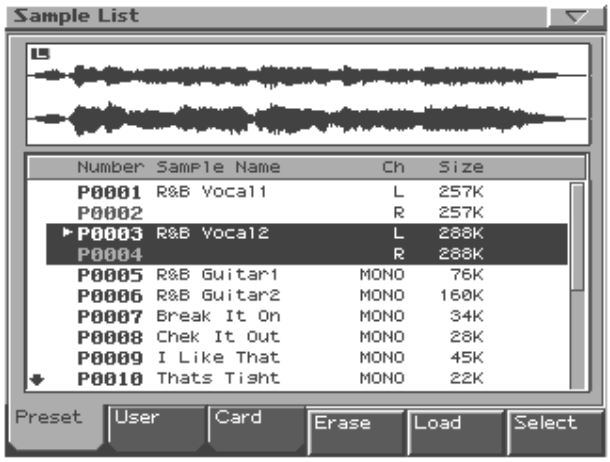
MEMO

Après avoir défini les points Start et End, utilisez, si nécessaire, la fonction Truncate (p. 149) pour supprimer les sections indésirables au début et à la fin de l'échantillon.

Liste d'échantillons

Voici comment sélectionner un échantillon dans une liste.

1. A l'écran Sample Edit, appuyez sur [F6 (Sample List)].



2. Utilisez [F1 (Preset)]–[F3 (Card)] pour sélectionner la banque dans laquelle se trouve l'échantillon.

3. Utilisez [VALUE], [INC/DEC] ou [CURSOR (haut/bas)] pour sélectionner un échantillon.

Si vous maintenez [SHIFT] enfoncé en actionnant une des commandes ci-dessus, le numéro d'échantillon change par dizaines.

4. Appuyez sur [F6 (Select)].

L'écran d'édition apparaît pour l'échantillon sélectionné.

Boutons de fonction

[F1 (Preset)]	Echantillons préprogrammés (Presets).
[F2 (User)]	Echantillons utilisateur (User).
[F3 (Card)]	Echantillons sur carte de mémoire (Card).
[F4 (Erase)]	Efface un échantillon (p. 155).
[F5 (Load)]	Charge un échantillon (p. 155).
[F6 (Select)]	Confirme le choix de l'échantillon.

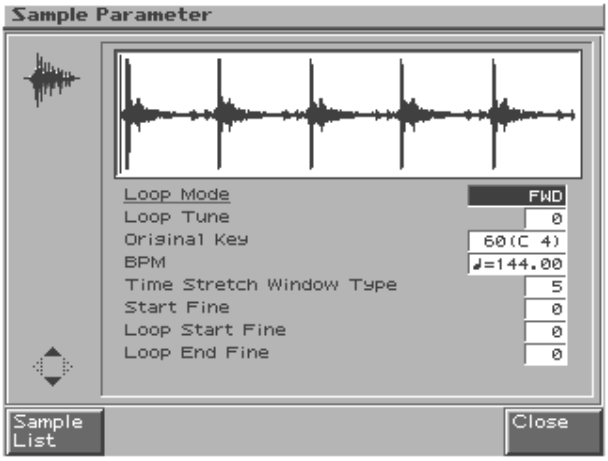
Statut de chaque échantillon dans la liste

Icône	Statut de l'échantillon
NEW	L'échantillon vient d'être échantillonné ou importé
EDIT	L'échantillon a été édité mais pas encore sauvegardé
UNLOAD	L'échantillon n'a pas été chargé
Aucune	L'échantillon vient d'être sauvegardé ou chargé

Paramètres d'échantillon

Cette écran vous permet d'effectuer divers réglages pour l'échantillon.

1. **A l'écran Sample Edit, appuyez sur [F2 (Sample Param)].**



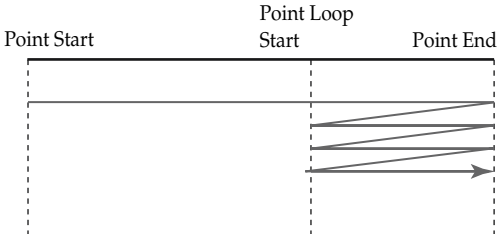
2. **Utilisez la touche [CURSOR (haut/bas)] pour sélectionner un paramètre.**
3. **Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour modifier la valeur.**
4. **Appuyez sur [F6 (Close)] lorsque vous avez terminé.**

Paramètre	Valeur	Description
Loop Mode	FWD, ONE-SHOT, REV, REV-ONE	Mode de reproduction de l'échantillon Voyez "Loop Mode" (p. 148).
Loop Tune	-50– +50	Hauteur de la boucle Ajustez-la par cents (1/100 de demi-ton).
Original Key	24 (C1)– 127 (G9)	Numéro de note produisant l'échantillon à la hauteur à laquelle il a été échantillonné
BPM	5–300	Tempo original de l'échantillon * Editez cette valeur lorsque vous utilisez Auto Sync.
Time Stretch Type	TYPE01– TYPE10	Méthode Auto Sync La diminution de cette valeur optimise le son pour des phrases plus rapides tandis que son augmentation optimise le son pour des phrases plus lentes.
Start Fine	0–255	Réglage précis du point Start.
Loop Start Fine	0–255	Réglage précis du point Loop Start.
Loop End Fine	0–255	Réglage précis du point End.

Loop Mode

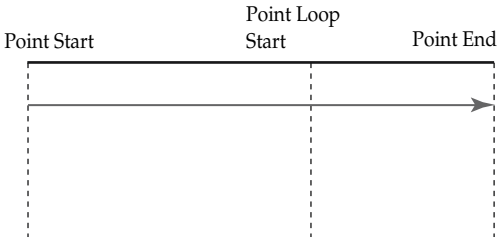
FWD (Forward)

Une fois que l'échantillon a été reproduit du point Start au point End, il est reproduit en boucle avant, du point Loop Start au point End.



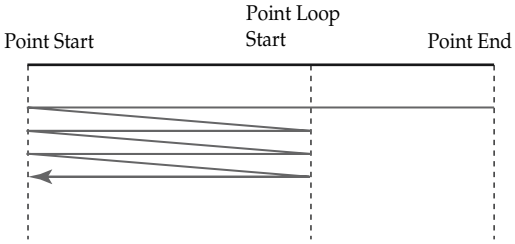
ONE-SHOT

L'échantillon est reproduit une fois seulement, du point Start au point End.



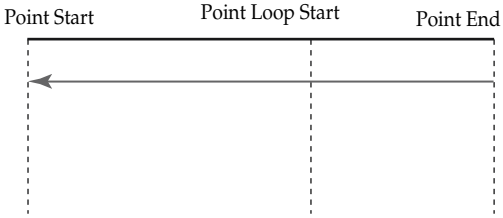
REV (Reverse)

Une fois que l'échantillon a été reproduit du point End au point Start, il est reproduit en boucle arrière, du point Loop Start au point Start.



REV-ONE (Reverse One-shot)

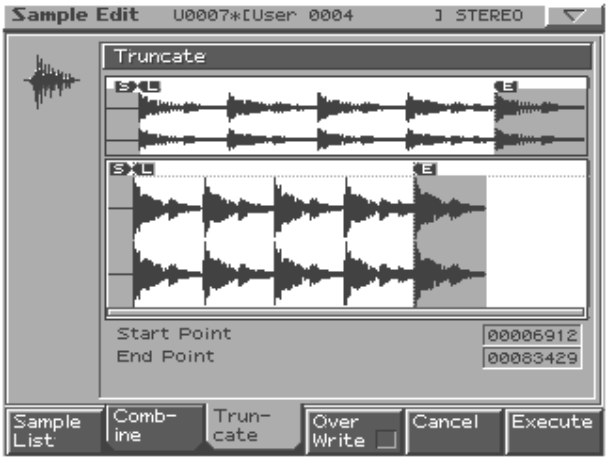
L'échantillon est reproduit une fois seulement, du point End au point Start en direction inversée.



Truncate

Cette opération coupe les parties de l'échantillon situées avant le point Start et après le point Loop End.

1. A l'écran Sample Edit, appuyez sur [F6 (Truncate)].



2. Pour remplacer l'échantillon actuel par l'échantillon tronqué, appuyez sur [F4 (Over Write)] pour afficher le symbole "✔".

3. Appuyez sur [F6 (Execute)].

Un message vous demande confirmation.

4. Pour exécuter l'opération Truncate, appuyez sur [F6 (Execute)].

* *Si vous désirez annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].*

Create Patch

Cette opération crée un Patch utilisant l'échantillon actuel comme forme d'onde pour le Tone 1.

Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi assigner le Patch à la partie actuelle.

1. A l'écran Sample Edit, appuyez sur [F6 (Create Patch)].

L'écran d'entrée du nom apparaît.



2. Donnez un nom au Patch et sauvegardez-le.

Voyez "Sauvegarder un Patch/un kit de batterie" (p. 109).

* *Pour annuler l'opération Create Patch, appuyez sur [F5 (Cancel)] pour retrouver l'écran précédent.*

MEMO

Lorsque vous exécutez Create Patch, un échantillon est également créé.

Lors de la sauvegarde du Patch, l'écran vous demande si vous souhaitez assigner le nouveau Patch à la partie actuelle.

3. Pour assigner le Patch, appuyez sur [F6 (Execute)].

Le Patch nouvellement créé est assigné à la partie actuelle et l'écran Patch Edit (p. 88) apparaît.

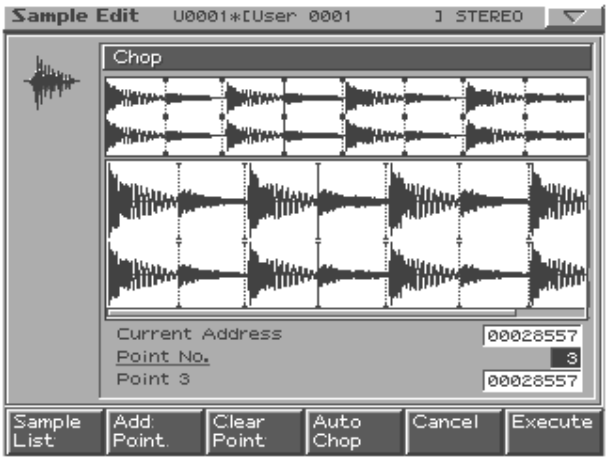
4. Pour annuler l'assignation du Patch, appuyez sur [F5 (Cancel)].

Vous retrouvez l'écran Sample Edit.

Chop

Cette opération divise l'échantillon en deux échantillons ou plus (maximum 16 échantillons).

1. **A l'écran Sample Edit, appuyez sur [CHOP].**
   Vous pouvez aussi maintenir [SHIFT] enfoncé et appuyer sur [F1 (Chop)].
2. **Appuyez sur [F1 (Sample List)] et sélectionnez un échantillon.'**



Division d'un échantillon

Vous pouvez choisir le ou les endroits où l'échantillon sera divisé.

1. **Utilisez la touche [CURSOR (haut)] pour amener le curseur sur "Current Address".**
2. **Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour déplacer le point.**
3. **A l'endroit voulu pour la division, appuyez sur [F2 (Add Point)].**
   La position actuelle constitue le point de division.
4. **Répétez les étapes 2 et 3 pour définir d'autres points de division si nécessaire.**
5. **Appuyez sur [F6 (Execute)].**
   Un message vous demande confirmation.
6. **Pour effectuer l'opération, enfoncez [F6 (Execute)].**

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*
Lorsque vous effectuez l'opération Chop, un message vous demande si vous souhaitez faire appel à la fonction Create Rhythm.

7. **Si vous voulez utiliser Create Rhythm, appuyez sur [F6 (Execute)].**
   - Create Rhythm -> p. 151
8. **Si vous ne voulez pas utiliser Create Rhythm, appuyez sur [F5 (Cancel)].**
   Vous retrouvez l'écran Sample Edit.

Division automatique d'un échantillon (Auto Chop)

Voici comment spécifier automatiquement le ou les endroits où l'échantillon doit être divisé et effectuer la division.

1. **Appuyez sur [F4 (Auto Chop)].**
   La sous-fenêtre Auto Chop apparaît.
2. **Utilisez la touche [CURSOR (haut)] pour amener le curseur sur "Chop Type".**
3. **Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour choisir la méthode de division de l'échantillon.**
4. **Appuyez sur [CURSOR (bas)].**
5. **Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour choisir la valeur.**

Paramètre	Description
Chop Type	Mode de division de l'échantillon **Level:** Division en fonction du volume. **Beat:** Division sur des temps en fonction du BPM (p. 148) de l'échantillon. **Divide x:** Division en 'x' échantillons de longueur identique.
Si Chop Type = Level	
Level	Niveau auquel l'échantillon doit être divisé. Des valeurs faibles entraînent une division plus précise de l'échantillon. **Plage:** 1–10
Si Chop Type = Beat	
Beat	Intervalle selon lequel l'échantillon doit être divisé. **Plage:** 1/32, 1/16T, 1/16, 1/8T, 1/8, 1/4T, 1/4, 1/2, 1/1, 2/1
Si Chop Type = Divide x	
Times	Nombre d'échantillons devant résulter de la division de l'échantillon. **Plage:** 2–16

6. **Appuyez sur [F6 (Auto Chop)].**
   L'échantillon est automatiquement divisé en fonction des réglages effectués.
   L'échantillon est divisé en maximum 16 échantillons.

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*
Quand vous effectuez l'opération Chop, un message vous demande si vous voulez faire appel à la fonction Create Rhythm.

7. **Si vous voulez utiliser Create Rhythm, appuyez sur [F6 (Execute)].**
   - Create Rhythm -> p. 151
8. **Si vous ne voulez pas utiliser Create Rhythm, appuyez sur [F5 (Cancel)].**
   Vous retrouvez l'écran Sample Edit.

Ecouter les échantillons divisés

Après la division, vous pouvez appuyer sur les pads pour écouter l'échantillon que vous éditez.
En commençant par l'échantillon le plus proche du point Start, les échantillons sont pilotés par les pads [1], [2], ...

Déplacer un point de division

1. **Utilisez la touche [CURSOR (haut/bas)] pour amener le curseur sur "Point No."**
2. **Sélectionnez le point à déplacer avec la molette [VALUE].**
   En commençant à partir du point Start, les points sont numérotés 1, 2, ...15.
3. **Appuyez sur [CURSOR (bas)].**
4. **Tournez [VALUE] pour déplacer le point de division.**

Supprimer un point de division

1. **Utilisez la touche [CURSOR (haut/bas)] pour amener le curseur sur "Point No."**
2. **Sélectionnez le point à supprimer avec la molette [VALUE].**
3. **Appuyez sur [F3 (Clear Point)].**
   Le point de division est supprimé et les formes d'onde se trouvant de part et d'autre de ce point sont reliées.

Create Rhythm

Cette opération se sert d'échantillons résultant d'une division (Chop) pour créer un kit de batterie. Chaque échantillon résultant de la division devient un Tone rythmique.

Après l'opération Chop, un message vous demande si vous souhaitez faire appel à la fonction Create Rhythm.

1. **Si vous voulez utiliser Create Rhythm, appuyez sur [F6 (Execute)].**
   L'écran d'entrée de kit de batterie (Rhythm Set) apparaît.
2. **Donnez un nom au kit de batterie et sauvegardez-le.**
   Pour en savoir plus, voyez "Sauvegarder un Patch/un kit de batterie" (p. 109).

* *Pour annuler l'opération Create Rhythm, appuyez sur [F5 (Cancel)] afin de retrouver l'écran précédent.*

MEMO

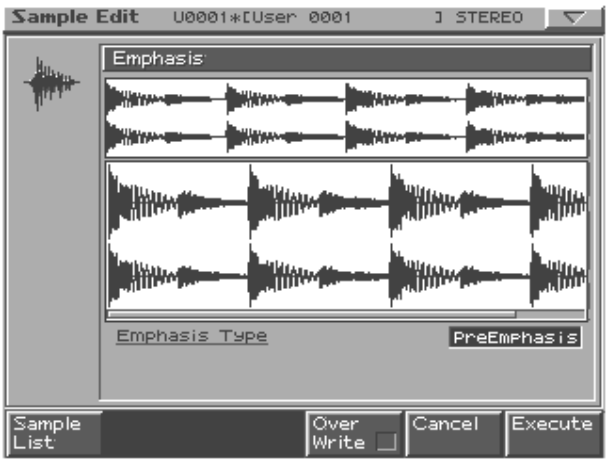
Quand vous exécutez Create Rhythm, un échantillon est aussi créé. Lors de la sauvegarde du kit de batterie, l'écran vous demande si vous voulez assigner le nouveau kit de batterie à la partie actuelle.

3. **Pour assigner le kit de batterie, appuyez sur [F6 (Execute)].**
   Le kit de batterie nouvellement créé est assigné à la partie actuelle et l'écran Rhythm Edit (p. 102) apparaît.
4. **Si vous ne voulez pas assigner le kit de batterie à la partie actuelle, appuyez sur [F5 (Cancel)].**
   Vous retrouvez l'écran Sample Edit.

Emphasis

Dans certains cas, vous pouvez améliorer la qualité audio en accentuant la plage des hautes fréquences d'un échantillon importé. Par contre, les hautes fréquences d'un échantillon peuvent aussi être accentuées lorsque vous vous servez d'un échantillonneur d'un autre fabricant. Dans ce cas, vous pouvez minimiser le changement de timbre en atténuant la plage des hautes fréquences.

1. **Appuyez sur [EMPHASIS].**
   Vous pouvez aussi maintenir [SHIFT] enfoncé et appuyer sur [F2 (Emphasis)].
2. **Appuyez sur [F1 (Sample List)] et sélectionnez un échantillon.**



3. **Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour choisir le type de traitement.**
   PreEmphasis: Accentue la plage des hautes fréquences.
   DeEmphasis: Atténue la plage des hautes fréquences.
4. **Pour remplacer l'échantillon actuel par l'échantillon traité, appuyez sur [F4 (Over Write)] afin d'afficher le symbole "✔".**
5. **Appuyez sur [F6 (Execute)].**
   Un message vous demande confirmation.
6. **Pour effectuer l'opération, appuyez sur [F6 (Execute)].**

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

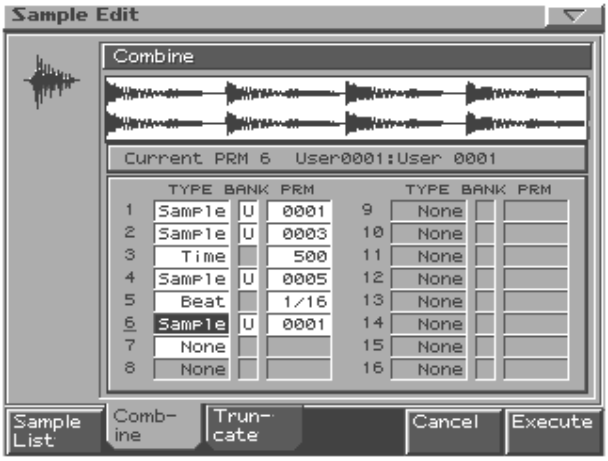
Combine

Cette opération combine plusieurs échantillons pour n'en faire qu'un. Vous pouvez combiner jusqu'à 16 échantillons. Vous pouvez aussi séparer les échantillons par des silences.

1. Appuyez sur [COMBINE].

Vous pouvez aussi maintenir [SHIFT] enfoncé et appuyer sur [F3 (Combine)].

2. Appuyez sur [F1 (Sample List)] et sélectionnez un échantillon.



3. Utilisez la touche [CURSOR] pour sélectionner un paramètre.

4. Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour choisir la valeur.

Paramètre	Plage	Description
1–16	Echantillon ou silence à combiner	
TYPE	Sample, Time, Beat	**Sample:** échantillon **Time:** silence (en temps) **Beat:** silence (en valeur de note)
BANK	U, C	Banque contenant l'échantillon **U:** utilisateur **C:** carte * N'apparaît que si TYPE = Sample.
PRM	1–10000 ms Valeur de note: 1/32, 1/16T, 1/16, 1/8T, 1/8, 1/4T, 1/4, 1/2, 1/1, 2/1	Numéro d'échantillon ou durée/valeur de note du silence La valeur de note dépend du réglage BPM de l'échantillon précédant le silence. * S'il n'y a pas d'échantillon juste avant le silence, la valeur BPM actuelle est utilisée.

5. Appuyez sur [F6 (Execute)].

Un message vous demande confirmation.

6. Pour effectuer l'opération, appuyez sur [F6 (Execute)].

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

Edit Time Stretch

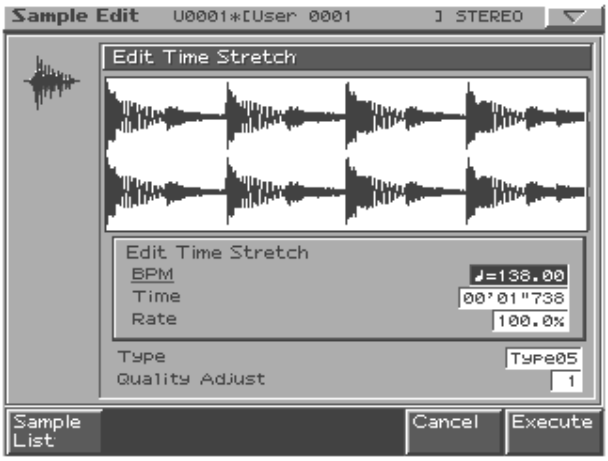
Cette opération étire ou rétrécit l'échantillon pour changer la longueur ou le tempo.

Vous pouvez étirer ou rétrécir un échantillon d'un facteur allant de 0,5 à 2 fois la longueur originale.

1. Appuyez sur [TIME STRETCH].

Vous pouvez aussi maintenir [SHIFT] enfoncé et appuyer sur [F4 (Time Stretch)].

2. Appuyez sur [F1 (Sample List)] et sélectionnez un échantillon.



3. Appuyez sur [CURSOR (haut/bas)] pour choisir la façon de spécifier le tempo/la longueur.

Edit Time Stretch	**BPM:** Change la valeur BPM (p. 148) de l'échantillon. **Time:** Définit la longueur de l'échantillon sous forme temporelle. **Rate:** Définit la longueur en tant que pourcentage de la longueur actuelle de l'échantillon. **Plage:** 50.0–200.0%	
Type	TYPE01–TYPE10	Des valeurs faibles rendent le son plus adéquat pour des phrases plus rapides tandis que des valeurs élevées le préparent pour des phrases plus lentes.
Quality Adjust	1–10	Vous pouvez affiner la qualité tonale du traitement Time Stretch.

4. Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour choisir le tempo/la longueur.

5. Appuyez sur [F6 (Execute)].

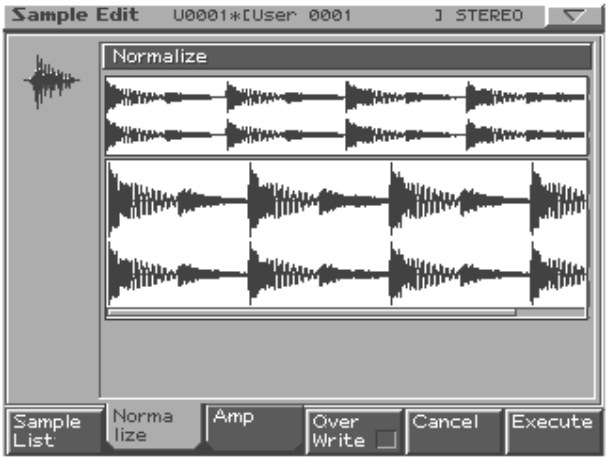
La longueur de l'échantillon est changée selon vos réglages.

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

Normalize

Cette opération augmente autant que possible le niveau de tout l'échantillon sans excéder le volume maximum.

1. **Appuyez sur [NORMALIZE/AMP].**
2. **Appuyez sur [F1 (Sample List)] et sélectionnez un échantillon.**



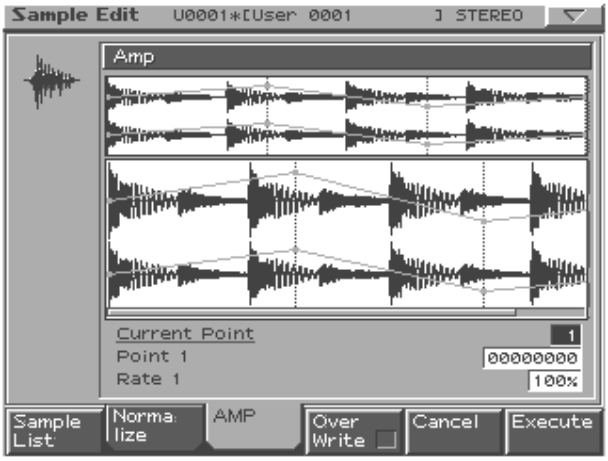
3. **Pour remplacer l'échantillon actuel par l'échantillon normalisé, appuyez sur [F4 (Over Write)] pour afficher le symbole "✔".**
4. **Appuyez sur [F6 (Execute)].**
   Un message vous demande confirmation.
5. **Pour effectuer l'opération, appuyez sur [F6 (Execute)].**

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

Amp

Cette opération applique une enveloppe (c.-à-d. un changement variant dans le temps) au volume de l'échantillon.

1. **Appuyez sur [NORMALIZE/AMP] puis appuyez sur [F3 (Amp)].**
   Vous pouvez aussi maintenir [SHIFT] enfoncé et appuyer sur [F6 (Amp)].
2. **Appuyez sur [F1 (Sample List)] et sélectionnez un échantillon.**



3. **Utilisez [CURSOR (haut/bas)] pour sélectionner un paramètre.**
4. **Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour choisir la valeur.**

Current Point	Point actuellement sélectionné Après le point Start, les points sont numérotés 1, 2, 3 ou 4.
Point 1–4	Emplacement du point actuel
Rate 1–4	Taux d'amplification du point actuel Détermine la façon dont le volume de chaque point doit être accentué par rapport à la valeur actuelle. **Plage:** 0–400%

5. **Pour remplacer l'échantillon actuel par l'échantillon édité, appuyez sur [F4 (Over Write)] pour afficher le symbole "✔".**
6. **Appuyez sur [F6 (Execute)].**
   Un message vous demande confirmation.
7. **Pour effectuer l'opération, appuyez sur [F6 (Execute)].**

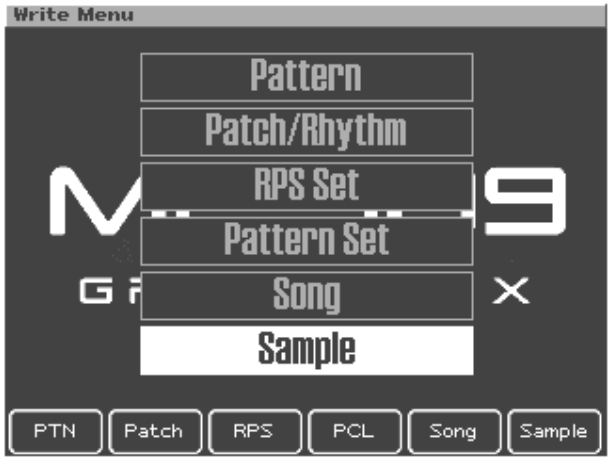
* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

Sauvegarder un échantillon

Un échantillon que vous venez de charger ou tout changement apporté à un échantillon est perdu dès que vous coupez l'alimentation de l'instrument. Pour conserver vos données, sauvegardez-les de la façon suivante.

1. Appuyez sur [SAMPLING/RESAMPLING] pour afficher l'écran Sample Edit.

2. Sélectionnez l'échantillon à sauvegarder.



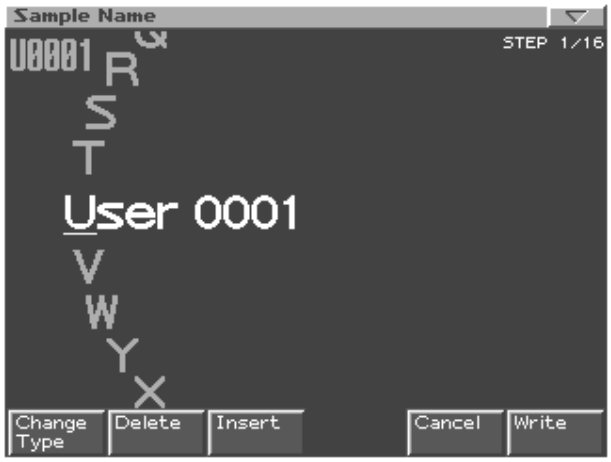
3. Appuyez sur [WRITE].

L'affichage Write Menu apparaît.

Assurez-vous que "Sample" est contrasté.

4. Appuyez sur [ENTER].

L'écran Sample Name apparaît.

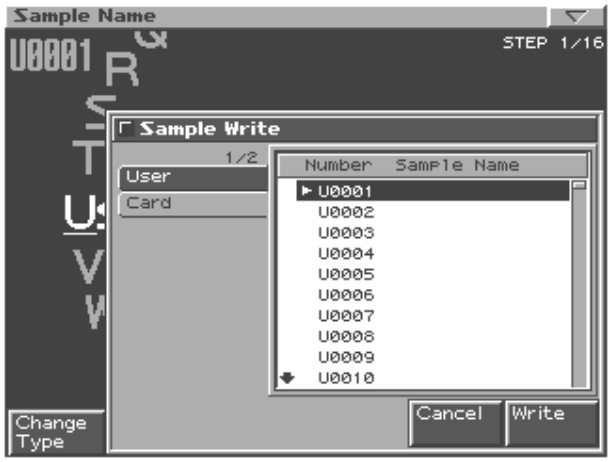


5. Donnez un nom à l'échantillon.

[CURSOR (gauche/droite)]	Déplace le curseur (l'emplacement sélectionné pour l'entrée/l'édition d'un caractère).
[CURSOR haut/bas]	Alterne entre majuscules et minuscules.
[VALUE] [INC/DEC]	Sélection des caractères.
[F1 (Change Type)]	Sélectionne le type de caractère. Chaque pression permet de choisir une des trois options: lettres majuscules (A), minuscules (a) ou chiffres et symboles (0).
[F2 (Delete)]	Supprime le caractère se trouvant à la position du curseur tout en déplaçant les caractères suivants vers la gauche afin de combler l'espace.
[F3 (Insert)]	Insère un espace à l'emplacement du curseur.

* *Pour annuler l'opération de sauvegarde, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

6. Lorsque vous avez terminé d'entrer le nom, appuyez sur [F6 (Write)].



7. Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour choisir l'échantillon de destination.

Utilisez [CURSOR (gauche/droite)] pour sélectionner la banque (User ou Card).

8. Appuyez sur [F6 (Write)].

Un message vous demande confirmation.

9. Pour sauvegarder l'échantillon, appuyez sur [F6 (Execute)].

* *Pour annuler la sauvegarde, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

NOTE

- Vous ne pouvez pas écraser un échantillon pour en sauvegarder un nouveau.
- Pour sauvegarder un échantillon stéréo, il faut que deux numéros d'échantillon successifs soient disponibles.

Menu Sample Edit

Utilisation du menu

1. **A l'écran Sample Edit, appuyez sur [MENU].**
2. **Sélectionnez la fonction voulue avec [CURSOR (haut/bas)] ou en actionnant [VALUE].**
3. **Appuyez sur [ENTER].**
   Un message vous demande confirmation.
4. **Pour effectuer l'opération, enfoncez [F6 (Execute)].**

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

Sample List	Affiche une liste d'échantillons (p. 147).
Sample Parameter	Paramètres de l'échantillon (p. 148).
Load Sample	Charge un échantillon.
Load All Sample	Charge tous les échantillons de la banque utilisateur et de la carte.
Import WAV/AIFF	Importe des fichiers WAV/AIFF d'un appareil externe.
Create Patch	Crée un Patch avec un échantillon (p. 149).
Delete Sample File	Supprime complètement un échantillon.
Erase Sample	Efface un échantillon de la mémoire.

Charger un échantillon

Voici comment charger en mémoire un échantillon sélectionné dans la liste d'échantillons (p. 147).

1. **Sélectionnez "Load Sample" dans le menu.**
2. **Appuyez sur [ENTER].**
   Un message vous demande confirmation.
3. **Appuyez sur [F6 (Execute)] pour effectuer l'opération.**

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

Charger tous les échantillons

Voici comment charger tous les échantillons des banques utilisateur et carte.

NOTE

Lorsque vous exécutez la fonction Load All Samples, tous les échantillons non sauvegardés sont effacés.

NOTE

Si la taille totale des données des banques utilisateur et carte excède la taille de la mémoire, les échantillons de la banque utilisateur sont chargés en premier lieu. Ensuite le chargement d'un maximum d'échantillons de la carte commence en partant de l'échantillon portant le numéro le plus bas.

1. **Sélectionnez "Load All Samples" dans le menu.**
2. **Appuyez sur [ENTER].**
   Un message vous demande confirmation.
3. **Appuyez sur [F6 (Execute)] pour effectuer l'opération.**

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

Importer des données WAV/AIFF

Voici comment importer un fichier audio (WAV/AIFF) sous forme d'échantillon.

1. **Sélectionnez "Import WAV/AIFF" dans le menu.**
2. **Appuyez sur [ENTER].**
3. **Sélectionnez l'échantillon à importer.**
   Pour en savoir plus, voyez "Sélection d'un fichier/dossier" (p.132).
4. **Appuyez sur [F6 (Import Sample)].**
   Un message vous demande confirmation.
5. **Pour importer, appuyez sur [F6 (Execute)].**
   Le fichier est chargé sous forme d'échantillon.

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

Supprimer un échantillon

Voici comment supprimer complètement un fichier d'échantillon.

1. **Sélectionnez "Delete Sample File" dans le menu.**
2. **Appuyez sur [ENTER].**
   Un message vous demande confirmation.
3. **Appuyez sur [F6 (Execute)] pour effectuer l'opération.**

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

Effacer un échantillon

Voici comment effacer un échantillon de la mémoire. Le fichier n'est pas effacé.

1. **Choisissez "Erase Sample" dans le menu.**
2. **Appuyez sur [ENTER].**
   Un message vous demande confirmation.
3. **Appuyez sur [F6 (Execute)] pour effectuer l'opération.**

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

MEMO

Pour des échantillons stéréo, L et R sont chargés/supprimés/effacés simultanément.

MEMO

Menu

Cette section décrit les réglages du menu System et du menu Utility.

Menu System

Ce menu permet d'effectuer des réglages qui portent sur le système entier, comme l'accord et la synchronisation.

1. **Appuyez sur [MENU].**

2. **Utilisez la touche [CURSOR (haut/bas)] pour sélectionner "System".**

   En modes Pattern et Song, vous pouvez aussi afficher ce menu en maintenant [SHIFT] enfoncé et en enfonçant [F5 (System)].



3. **Appuyez sur [ENTER].**

   Le menu System s'affiche.



4. **Choisissez l'élément que vous voulez régler avec les boutons [F1]–[F6].**

[F1 (Panel/Control)] (Panel/Controller)	Permet de régler les paramètres des commandes et de l'écran.
[F2 (Seq/MIDI)] (Sequencer/MIDI)	Permet de régler les paramètres du séquenceur et liés au MIDI.
[F3 (Sound)]	Permet de régler l'accord et la manière dont les sons sont produits.
[F4 (Sampling)]	Permet d'effectuer les réglages liés à l'échantillonnage.
[F5 (D Beam)]	Sert à régler les paramètres du D Beam.
[F6 (System Info)] (System Information)	Permet de vérifier le statut de la MC-909.

5. **Appuyez sur un bouton de fonction pour afficher d'autres paramètres.**

6. **Utilisez [CURSOR (haut/bas)] pour sélectionner un paramètre.**

7. **Utilisez [VALUE] ou [INC/DEC] pour éditer le paramètre.**

   * *Les réglages de paramètres que vous effectuez ici sont perdus à la mise hors tension. Si vous tenez à vos réglages, sauvegardez-les donc en appuyant sur* ***[F6 (System Write)]****.*

8. **Quand vous avez fini vos réglages, appuyez sur [EXIT].**

   L'écran affiche de nouveau le menu System.

9. **Appuyez de nouveau sur [EXIT] pour quitter le menu System.**

Réglages Panel/Controller

Ces réglages portent sur les commandes en face avant et l'écran.

Paramètre	Plage	Description
[F1 (Pad Velocity)]		
Pad Velocity	REAL, 1–127	Volume de la note produit en enfonçant un pad Quand ce paramètre est sur REAL, vous pouvez modifier la dynamique du son en variant la force avec laquelle vous frappez sur le pad.
[F2 (TTE/Tap/DB)]		
TTE Slider Type	TTE, PITCH BEND, MODULATION	Fonction du curseur d'émulation de platine **TTE:** émulation de platine conventionnelle **PITCH BEND:** effet Pitch bend **MODULATION:** modulation
TTE Magnify	-1– +1 – -200– +200	Plage variable du curseur d'émulation de platine
Tap Switch	OFF, ON	Commutateur On/Off du bouton TAP
Tap Resolution	QUARTER, 8TH, 16TH	Résolution du tempo pour la fonction Tap C'est la résolution (valeur de note) en vigueur quand vous changez le tempo avec [TAP]. **QUARTER:** noire **8TH:** croche **16TH:** double croche
D Beam ID	0–3	Quand vous utilisez plusieurs MC-909 à la fois, vous pouvez assigner une adresse à chaque unité pour être sûr que chaque contrôleur D Beam pilote la MC-909 correspondante.
[F3 (Screen Saver)]		
Screen Saver Type	1–10	Type d'économiseur d'écran
Screen Saver Time	OFF, 5–60 min	Délai (en minutes) avant l'activation de l'économiseur d'écran Réglez ce paramètre sur "OFF" pour désactiver l'économiseur d'écran.
[F4 (Back Ground)]		
Back Ground Picture	1–10	Fichier affiché comme fond d'écran Appuyez sur [F5 (Import BMP)] et chargez un fichier bitmap du dossier TMP/BMP que vous trouverez dans le dossier USER/CARD.

Réglages Sequencer/MIDI

Ces paramètres définissent le fonctionnement du séquenceur et des réglages liés au MIDI.

Paramètre	Plage	Description
[F1 (Seq Sync)]		
Sync Mode	MASTER, REMOTE, SLAVE	Définit le fonctionnement du séquenceur intégré et la manière dont les messages MIDI Clock sont transmis et reçus. **MASTER:** Le séquenceur interne est synchronisé avec l'horloge interne. Tout message MIDI Clock venant d'un appareil externe est donc ignoré. **REMOTE:** Le fonctionnement est grosso modo identique à celui du paramètre "MASTER". En revanche, les messages Start/Stop reçus de la source MIDI externe lancent/arrêtent la reproduction du séquenceur interne. **SLAVE:** Le séquenceur interne est synchronisé avec les messages MIDI Clock reçus d'un appareil externe. Si aucun message MIDI Clock n'est reçu, la reproduction de motif/de morceau ne démarrera pas, même si vous appuyez sur [PLAY].
Sync Output	OFF, ON	Détermine si les messages MIDI de synchronisation sont transmis ou non. **OFF:** Les messages ne sont pas transmis. **ON:** Les messages suivants sont transmis via la prise MIDI OUT. • Timing Clock (horloge): F8 • Start: FA • Continue: FB • Stop: FC • Song Position Pointer (pointeur de position dans le morceau): F2
Arpeggio Sync Mode	OFF, MODE1, MODE2	Définit la manière dont le déclenchement de l'arpège est synchronisé avec le motif. **OFF:** La synchronisation de déclenchement est désactivée. **MODE1:** Pendant la reproduction de motif, les arpèges démarrent en synchronisation. Quand la reproduction de motif s'arrête, la production d'arpège s'interrompt aussi. **MODE2:** Semblable au mode MODE1, si ce n'est qu'ici, l'arpège démarre au début de la mesure suivant le déclenchement du motif actuel. * Si la reproduction du motif est arrêtée, l'arpège démarre immédiatement, quel que soit le réglage sélectionné ci-dessus.

Paramètre	Plage	Description
RPS Trigger Quantize	REAL, 16TH, 8TH, QUARTER, MEASURE	Lorsque vous faites appel à la fonction RPS en mode de reproduction de motif, il peut y avoir un certain flottement au niveau du timing des motifs et des phrases, selon le moment où vous enfoncez les pads. Pour l'éviter, la MC-909 vous permet de spécifier le timing de reproduction de la phrase afin de la synchroniser parfaitement avec le motif. **REAL:** La phrase est reproduite immédiatement avec le rythme auquel vous avez actionné les pads. **16TH, 8TH, QUARTER:** Le motif est divisé en unités correspondant à la valeur de note choisie; lorsque vous actionnez les pads, la reproduction de la phrase commence sur la note suivante. **MEASURE:** Le motif est divisé en mesures; lorsque vous actionnez les pads, la reproduction de la phrase commence au début de la mesure suivante.
BPM Lock	OFF, ON	Définit la manière dont le tempo change quand vous reproduisez une série de motifs consécutifs. **OFF:** Le changement de tempo a lieu en même temps que le changement de motif. **ON:** Le tempo du premier motif reproduit reste en vigueur, même en cas de changement de motif.
[F2 (Song)]		
Song Loop Mode	OFF, LOOP1, LOOP2	Définit la manière dont les morceaux sont reproduits. **OFF:** C'est le réglage normal. Le morceau actuellement choisi est reproduit une seule fois. **LOOP1:** Le morceau actuellement choisi est reproduit en boucle. **LOOP2:** Tous les morceaux sont reproduits en boucle. * Si vous utilisez le mode "LOOP2", nous vous conseillons d'insérer un motif silencieux (étouffant toutes les parties) à la fin de chaque morceau pour obtenir des transitions bien fluides.
Song Play Mode	MODE1, MODE2	Définit si les paramètres de configuration du motif sont chargés ou non quand vous passez au pas suivant du morceau. **MODE1:** Les paramètres de configuration, réglages d'étouffement et de changement en temps réel sont chargés quand vous passez au pas suivant. **MODE2:** Les paramètres de configuration, réglages de coupure et de modification en temps réel sont conservés pour la reproduction uniquement si le pas suivant joue le même motif que le pas actuel.
Song Step Switch	AUTO, MANUAL	Définit si la reproduction avance ou non automatiquement jusqu'au pas suivant du morceau. **AUTO:** La reproduction passe automatiquement au pas suivant. **MANUAL:** La reproduction passe au pas suivant quand vous appuyez sur [F1 (Next Step)] en mode Song pour afficher le repère "✔".
[F3 (MIDI Tx)]		
Transmit Program Change	OFF, ON	Définit si des changements de programme sont transmis ou non via la prise MIDI OUT quand vous changez le Patch de chaque partie. Quand ce paramètre est réglé sur "OFF", les changements de programme ne sont pas transmis.
Transmit Bank Select	OFF, ON	Définit si des messages de sélection de banque sont transmis ou non via la prise MIDI OUT quand vous changez le Patch de chaque partie. Quand ce paramètre est réglé sur "OFF", les messages de sélection de banque ne sont pas transmis.
Transmit Active Sensing	OFF, ON	Définit si des messages de Active Sensing (vérifiant si la connexion MIDI est toujours établie) sont transmis ou non via la prise MIDI OUT quand vous changez le Patch de chaque partie. Quand ce paramètre est réglé sur "OFF", les messages Active Sensing ne sont pas transmis.
Transmit Patch Edit Type	TYPE-QUICK, TYPE-CC	Spécifie le type de message MIDI utilisé pour communiquer avec les appareils externes quand vous manipulez les commandes en face avant. **TYPE-QUICK:** Les données de commandes/curseurs sont transmises et reçues sous forme de commandes de contrôle et de données SysEx. **TYPE-CC:** Les données de commandes/curseurs sont transmises et reçues sous forme de commandes de contrôle. Le volume de données est moins important que celui du réglage TYPE-QUICK.
Transmit Edit Data	OFF, ON	Définit si les changements de réglages sont transmis sous forme de données SysEx (ON) ou non (OFF).
Soft Through	OFF, ON	Définit si oui ou non les messages reçus à la prise MIDI IN sont retransmis tels quels via la prise MIDI OUT. Quand ce paramètre est sur "OFF", les messages MIDI reçus à la prise MIDI IN ne sont pas retransmis.
[F4 (MIDI Rx)]		
Remote Keyboard Switch	OFF, ON	Activez ("ON") ce paramètre si vous voulez utiliser un clavier MIDI externe au lieu des pads de la MC-909. * Ce paramètre a été réglé sur "ON" à l'usine, ce qui permet de reproduire les Patches de la partie choisie sur la MC-909, quels que soient les canaux de transmission du clavier MIDI externe. * Réglez-le sur "OFF" pour piloter la MC-909 avec un séquenceur externe et l'utiliser comme générateur de sons multitimbral à seize parties. Les Patches peuvent être reproduits par partie, conformément au canal utilisé pour transmettre les données MIDI du séquenceur externe.
Device ID	17–32	Numéro Device ID d'un message SysEx sur la MC-909 Pour qu'un message SysEx puisse être reçu, il faut que le numéro Device ID inclus dans ce message corresponde au numéro Device ID défini sur le récepteur MIDI. Cette fonction permet de transmettre simultanément des messages SysEx différents à plusieurs MC-909. * Le numéro Device ID a été réglé sur "17" à l'usine.
Receive Program Change	OFF, ON	Détermine si chaque partie reçoit ou non les messages de changement de programme. Quand ce paramètre est réglé sur "OFF", les changements de programme ne sont pas reçus.
Receive Bank Select	OFF, ON	Détermine si chaque partie reçoit ou non les messages de sélection de banque. Quand ce paramètre est réglé sur "OFF", les messages de sélection de banque ne sont pas reçus.
Receive Exclusive	OFF, ON	Détermine si chaque partie reçoit ou non les messages SysEx. Quand ce paramètre est sur "OFF", les messages SysEx ne sont pas reçus.

Réglages Sound

Ces paramètres règlent l'accord et la manière dont le son est produit.

Paramètre	Plage	Description
[F1 (Sound/Tune)]		
Master Tune	415.3–466.2 Hz	Règle l'accord global de la MC-909. Ce réglage se fait en ajustant la fréquence de la touche La4 (A4).
Master Level	0–127	Règle le volume global de la MC-909.
Output Gain	-12– +12 dB	Règle le niveau des sorties analogique et numérique de la MC-909.
Metronome Level	0–10	Détermine le volume du métronome.
Master Key Shift	-24– +24	Décale la hauteur globale de la MC-909.
Patch Remain	OFF, ON	Définit si oui (ON) ou non (OFF) les notes en cours de production continuent de sonner quand vous choisissez un autre Patch ou kit de batterie.
[F2 (Sound Control)]		
Rhythm Octave Switch	OFF, ON	Définit si les boutons [OCT +/-] produisent (ON) ou non (OFF) un effet quand un kit de batterie est assigné à la partie actuelle.
Resonance Limiter	50–127	Définit l'étendue de la plage de réglage pour la commande [RESONANCE]. Plus vous augmentez cette valeur et plus la plage de réglage de la commande [RESONANCE] s'étend.
LFO Morphing Switch	OFF, ON	Définit si la commande modifie (ON) ou non (OFF) en douceur la forme d'onde du LFO1.

Réglages Sampling

Il s'agit des paramètres liés à l'échantillonnage.

Paramètre	Plage	Description
[F1 (Sampling)]		
Default File Type	WAV, AIFF	Format de fichier utilisé pour sauvegarder un échantillon
Preset Default Load	OFF, ON	Définit si les échantillons préprogrammés (Preset) sont chargés (ON) ou non (OFF) en mémoire à la mise sous tension.
Sample Default Load	OFF, ON	Définit si les échantillons de la mémoire utilisateur et de la carte de mémoire sont chargés (ON) ou non (OFF) en mémoire à la mise sous tension.
Pre Sample Time	0–1000 ms	Extrait précédant le déclenchement d'échantillonnage manuel ou automatique et enregistré avec l'échantillon Ce paramètre permet de s'assurer que l'échantillon contient la portion d'attaque intégrale.
Trigger Level	0–7	Niveau du déclenchement d'échantillonnage quand Auto Trig est réglé sur "ON" 0 correspond au seuil minimum.
Gap Time	500, 1000, 1500, 2000 ms	Longueur du blanc produisant une division de l'échantillon Si l'échantillon contient un blanc d'une durée supérieure au temps défini ici, il est automatiquement divisé à cet endroit et la numérotation est mise à jour pour le nouveau son. * Ce paramètre est uniquement d'application en mode Auto Divide Sampling.
External Source Select	LINE-L-R, LINE-L, DIGI-OPT, DIGI-COAX, MIC	Source externe du signal d'entrée **LINE-L-R:** Prises INPUT L/R (stéréo) **LINE-L:** Prise INPUT L (mono) **DIGI-OPT:** Entrée numérique (optique) **DIGI-COAX:** Entrée numérique (coaxiale) **MIC:** Prise INPUT (mono, niveau micro)
Trimming Switch	OFF, ON	Quand ce paramètre est actif, les positions des points Start et End sont automatiquement ajustées après l'échantillonnage pour éliminer tout blanc au début ou à la fin de l'échantillon.

Réglages D Beam

Ces paramètres régissent le fonctionnement du contrôleur D Beam.

Paramètre	Plage	Description
[F1 (Solo Synth)]		
Solo Synth Patch Bank Solo Synth Patch No.	Voyez la liste des Patches (p. 179).	Patch joué par le synthé solo (Solo Synth)
Solo Synth Note	0 (C-1)–127 (G9)	Note de référence pour le Solo Synth
Solo Synth Scale	FREE, CHROMATIC	Commutateur On/Off de gamme **FREE:** Continu (aucun pas) **CHROMATIC:** Par pas de demi-ton
Solo Synth Range	2OCTAVE, 4OCTAVE	Etendue du clavier pour le Solo Synth
[F2 (Cut+Reso)]		
Cutoff Range Lower	0–127	Fréquence de coupure du filtre quand vous éloignez la main du contrôleur D Beam
Cutoff Range Upper	0–127	Fréquence de coupure du filtre quand vous rapprochez la main du contrôleur D Beam
Resonance Range Lower	0–127	Résonance du filtre quand vous éloignez la main du contrôleur D Beam
Resonance Range Upper	0–127	Résonance du filtre quand vous rapprochez la main du contrôleur D Beam
[F3 (Turntable)]		
Turntable BPM Type	DOWN, UP	Changement de tempo produit en rapprochant la main du contrôleur D Beam **DOWN:** Le tempo ralentit quand vous rapprochez la main du contrôleur. **UP:** Le tempo accélère quand vous rapprochez la main du contrôleur.
Turntable Pitch Type	DOWN, UP	Changement de hauteur produit en rapprochant la main du contrôleur D Beam **DOWN:** La hauteur diminue quand vous rapprochez la main du contrôleur. **UP:** La hauteur augmente quand vous rapprochez la main du contrôleur.
[F4 (User Assign)]		
Type	Control Change, Bend Up, Bend Down, Bend Up/Down, Ch Aftertouch, Start/Stop, Glissando, Adlib, Arp Octave Up, Arp Octave Down, Arp Octave Both, Arp Duration, BPM Up, BPM Down, Pitch UP, Pitch Down, Effects C1, Effects C2, All Mute	Paramètre piloté par le contrôleur D Beam
Number	CC#1–CC#31, CC#33–CC#95	Commande de contrôle Ce réglage est uniquement possible si Type est réglé sur “Control Change”.
Range Lower	0–127	Valeur du paramètre quand vous éloignez la main du contrôleur D Beam
Range Upper	0–127	Valeur du paramètre quand vous rapprochez la main du contrôleur D Beam

System Information

Cet affichage permet de vérifier le statut de la MC-909.

Appuyez sur [F6 (Close)] pour retourner à l’affichage du menu System.

- [F1 (Features)]
  Affiche les fonctions principales de la MC-909.
- [F2 (Memory Info)]
  Affiche la mémoire totale installée.
- [F3 (SRX Exp Info)]
  Affiche le nom de la carte d’extension installée.

Menu Utility

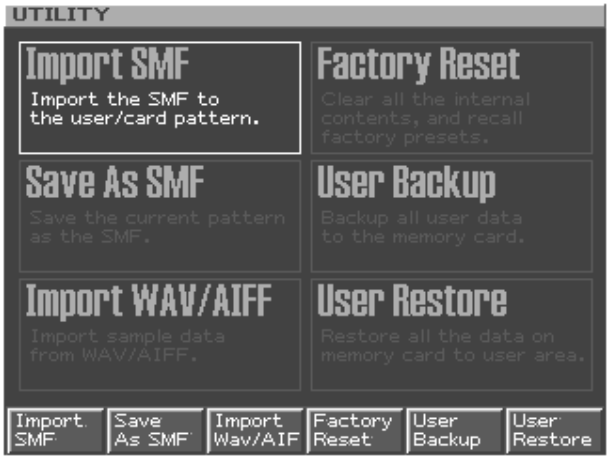
Ce menu vous permet de gérer divers types de données.

1. **Appuyez sur [MENU].**
2. **Utilisez [CURSOR (haut/bas)] pour choisir "Utility".**



3. **Appuyez sur [ENTER].**

   L'écran du menu Utility s'affiche.



4. **Choisissez l'opération à effectuer avec les boutons [F1]–[F6].**

[F1 (Import SMF)]	Charger des données SMF dans un motif utilisateur ou une carte de mémoire (p. 163).
[F2 (Save As SMF)]	Sauvegarder les données du motif actuel en format SMF (p. 164).
[F3 (Import WAV/AIFF)]	Importer des données d'échantillon d'un fichier WAV/AIFF (p. 164).
[F4 (Factory Reset)]	Rétablir les réglages usine (p. 52).
[F5 (User Backup)]	Sauvegarder des données utilisateur sur carte de mémoire (p. 164).
[F6 (User Restore)]	Charger des données utilisateur d'une carte de mémoire (p. 164).

Import SMF

Voyons comment charger des données de motif SMF et les sauvegarder dans un motif utilisateur ou une carte de mémoire.
La MC-909 est compatible avec les formats SMF 0 et 1.

NOTE

Si le motif utilisateur de destination contient des données, celles-ci seront remplacées par les nouvelles données.

1. **Enfoncez [F1 (Import SMF)] à l'écran du menu Utility.**
2. **Choisissez le fichier SMF à importer.**

   Pour en savoir plus sur ce choix, voyez p. 166.
3. **Appuyez sur [F6 (Import SMF)].**

   Un écran permettant de choisir la mémoire de destination pour les données apparaît.
4. **Utilisez [CURSOR (gauche/droite)] pour spécifier la destination de sauvegarde: la mémoire utilisateur ou une carte de mémoire.**
5. **Utilisez [VALUE], [INC/DEC] ou [CURSOR (haut/bas)] pour choisir le motif utilisateur de destination.**
6. **Appuyez sur [F6 (Select)].**

   Un message vous demande confirmation.
7. **Pour sauvegarder les données, appuyez sur [F6 (Execute)].**

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

Précautions pour l'importation de fichiers SMF

- Les fichiers comportant des paramètres absents sur le séquenceur de la MC-909 ne peuvent pas être importés.
- Dans certains cas, les données SMF générées sur plusieurs canaux ne pourront pas être importées correctement.
- Les données de niveau et changements de programme précédant les données de note seront importés comme données de configuration.
- Sur la MC-909, le numéro de canal correspond au numéro de partie; ainsi, par ex., canal 1 = partie 1. Les données générées sur le canal 1 seront donc importées dans la partie 1.
- Les données de réglages précédant les données de note seront affichées à l'écran Mixer comme des données de configuration de motif. En outre, le message de note initial sera importé comme premier temps de la première mesure. Pour importer des données qui ne commencent pas au début de la première mesure, décalez-les avec la fonction Shift Clock d'édition de motif.

<Données de configuration (Setup Data)>

- Changement de programme (PC)
- Sélection de banque (CC#0, CC#32)
- Niveau (CC#7)
- Panoramique (CC#10)
- Transposition (CC#85)
- Niveau d'envoi de réverb. (CC#91)
- Divers effets (SysEx)

Save As SMF

Voyons à présent comment sauvegarder les données du motif actuel dans la mémoire utilisateur ou sur une carte de mémoire sous forme de données SMF.

Cette opération produit des données SMF de format 1.

1. **En mode Pattern, choisissez le motif à sauvegarder sous forme de données SMF.**
2. **Appuyez sur [F2 (Save As SMF)] à l'écran du menu Utility.**
3. **Choisissez la destination de sauvegarde pour les données SMF.**

   Pour en savoir plus sur ce choix, voyez p. 166.
4. **Appuyez sur [F6 (Save As SMF)].**

   Un message vous demande confirmation.
5. **Appuyez sur [F6 (Execute)] pour sauvegarder les données.**

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

Import WAV/AIFF

Voici comment importer un fichier d'échantillon (format WAV/AIFF) sous forme d'échantillon utilisateur.

1. **Appuyez sur [F3 (Import WAV/AIF)] à l'écran du menu Utility.**
2. **Choisissez l'échantillon à importer.**

   Pour en savoir plus sur ce choix, voyez p. 166.
3. **Appuyez sur [F6 (Import WAV/AIF)].**

   Un message vous demande confirmation.
4. **Appuyez sur [F6 (Execute)] pour importer l'échantillon.**

   Les données sont chargées dans un échantillon utilisateur.

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

Factory Reset

La fonction Factory Reset permet de ramener tous les paramètres de la MC-909 à leur valeur usine.

Voyez p. 52.

User Backup

Cette opération sauvegarde toutes les données de la mémoire utilisateur sur une carte de mémoire.

Voici les données utilisateur sauvegardées:

- Motifs utilisateur
- Patches utilisateur
- Kits de batterie utilisateur
- Morceaux
- Echantillons
- Ensembles de motifs
- Ensembles RPS
- Styles d'arpèges
- Formes d'accords
- Réglages du système

MEMO

Pour que l'opération User Backup puisse être exécutée, la carte de mémoire doit disposer d'un espace libre minimum d'environ 16 Mo.

1. **Insérez une carte de mémoire dans la fente prévue à cet effet.**
2. **Appuyez sur [F5 (User Backup)] à l'écran du menu Utility.**

   Un message vous demande confirmation.
3. **Appuyez sur [F6 (Execute)] pour archiver les données.**

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

User Restore

Cette opération permet de charger des données utilisateur archivées sur carte de mémoire (avec la fonction User Backup) dans la mémoire utilisateur de la MC-909.

NOTE

L'opération User Restore écrase toutes les données de la mémoire utilisateur.

1. **Insérez la carte de mémoire contenant les données utilisateur à charger dans la fente prévue à cet effet.**
2. **Appuyez sur [F6 (User Restore)] à l'écran du menu Utility.**

   Un message vous demande confirmation.
3. **Appuyez sur [F6 (Execute)] pour charger les données.**

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

Menu MIDI

Ce menu permet de régler les paramètres liés au MIDI.

1. **Appuyez sur [MENU].**

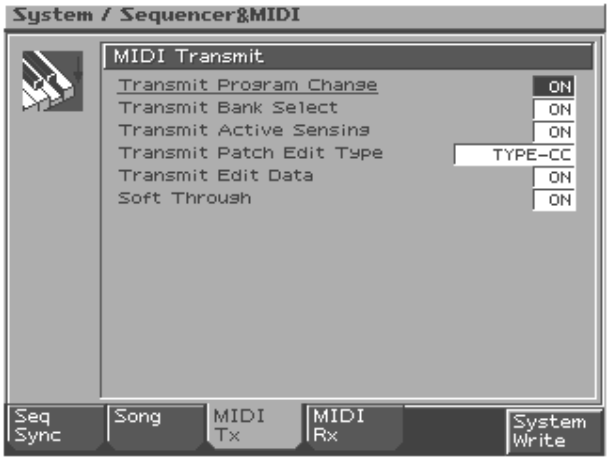
2. **Utilisez [CURSOR (haut/bas)] pour choisir “MIDI”.**



3. **Appuyez sur [ENTER].**

   L’écran MIDI Tx s’affiche.

   Pour en savoir davantage sur les paramètres, voyez p. 160.



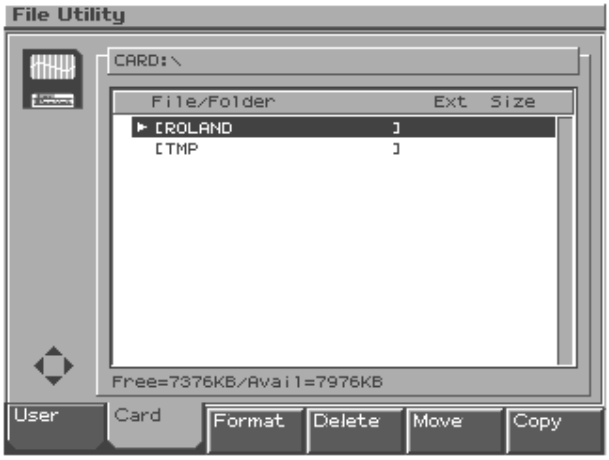
Menu File Utility

Ce menu permet d'effectuer une série d'opérations de gestion des fichiers.

1. **Appuyez sur [MENU].**
2. **Utilisez [CURSOR (haut/bas)] pour choisir "File Utility".**



3. **Appuyez sur [ENTER].**
   L'écran File Utility s'affiche.



4. **Choisissez l'opération à effectuer avec les boutons [F1]–[F6].**

[F3 (Format)]	Formater (initialiser) une carte de mémoire
[F4 (Delete)]	Effacer un fichier
[F5 (Move)]	Déplacer un fichier dans un autre dossier
[F6 (Copy)]	Copier un fichier dans un autre dossier

Choisir un fichier/dossier

[F1 (User)]	Affiche le contenu de la mémoire utilisateur.
[F2 (Card)]	Affiche le contenu de la carte de mémoire.
[CURSOR (droite)]	Affiche le contenu du dossier.
[CURSOR (gauche)]	Passe au dossier supérieur dans la hiérarchie.
[VALUE] [INC/DEC] [CURSOR (haut/bas)]	Déplace le curseur vers le haut ou vers le bas.

Initialiser une carte de mémoire (Format)

Voici comment initialiser une carte de mémoire.

NOTE

L'opération Format écrase toutes les données de la carte de mémoire.

1. **Appuyez sur [F3 (Format)].**
   Un message vous demande confirmation.
2. **Appuyez sur [F6 (Execute)] pour formater la carte.**

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

Effacer un fichier (Delete)

Voici comment effacer un fichier que vous ne souhaitez plus conserver.

1. **Choisissez le fichier à effacer.**
2. **Appuyez sur [F4 (Delete)].**
   Un message vous demande confirmation.
3. **Appuyez sur [F6 (Execute)] pour effacer le fichier.**

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

Déplacer un fichier (Move)

Voici comment déplacer un fichier dans un autre dossier.

1. **Choisissez le fichier à déplacer.**
2. **Appuyez sur [F5 (Move)].**
   L'écran qui s'affiche alors permet de choisir le dossier de destination pour le fichier à déplacer.
3. **Vérifiez le contenu du dossier de destination.**
4. **Appuyez sur [F6 (Execute)] pour déplacer le fichier.**

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

Copier un fichier (Copy)

Cette opération permet de copier un fichier dans un autre dossier.

1. **Choisissez le fichier à copier.**
2. **Appuyez sur [F6 (Copy)].**
   L'écran qui s'affiche alors permet de choisir le dossier de destination pour la copie du fichier.
3. **Vérifiez le contenu du dossier de destination.**
4. **Appuyez sur [F6 (Execute)] pour copier le fichier.**

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (Cancel)].*

Menu USB

Ce menu permet d'activer/de couper la communication USB avec votre ordinateur.

Grâce à la communication USB, vous pouvez vous servir de votre ordinateur pour gérer les fichiers contenus dans la mémoire utilisateur ou la carte de mémoire de la MC-909.

NOTE

La communication USB avec la MC-909 est uniquement disponible avec les systèmes d'exploitation Windows Me/2000/XP ou versions ultérieures (plate-forme Windows) ou Mac OS 9.04 ou versions ultérieures (plate-forme Macintosh).

NOTE

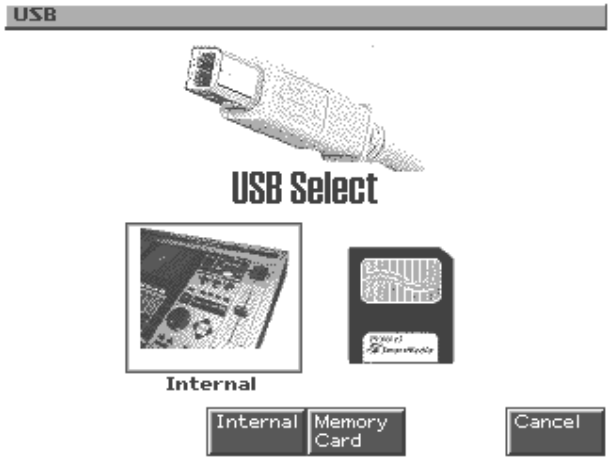
Mettez toujours la MC-909 hors tension avant de brancher ou de débrancher le câble USB. Ne branchez/débranchez jamais le câble USB et ne coupez jamais l'alimentation quand le mode USB est actif ou qu'un transfert de données est en cours.

Pour établir la communication USB

* *Reliez d'abord la MC-909 et votre ordinateur avec un câble USB.*

1. **Appuyez sur [MENU].**
2. **Appuyez sur [CURSOR (haut/bas)] pour sélectionner "USB".**
3. **Appuyez sur [ENTER].**

   L'écran USB s'affiche.



4. **Appuyez sur [F3 (Internal)] ou [F4 (Memory Card)] pour établir la connexion avec l'ordinateur.**

- [F3 (Internal)]: établit la connexion avec la mémoire utilisateur.
- [F4 (Memory Card)]: établit la connexion avec la carte de mémoire.

* *Pour annuler la connexion, appuyez sur [F6 (Cancel)].*

Utilisateurs Windows Me/2000/XP

Un disque intitulé "Removable disk" apparaît sur le Poste de travail. Ce disque contient un dossier baptisé "ROLAND".

Utilisateurs Macintosh

Une icône de disque intitulée "MC-909 USER" s'affiche sur le bureau.

Ce disque contient un dossier baptisé "ROLAND".

Annuler la communication USB

Utilisateurs Windows Me/2000/XP

1. **Pour couper la connexion avec la MC-909, cliquez sur le bouton d'éjection affiché dans la barre des tâches (en bas à droite de l'écran).**
2. **Appuyez ensuite sur le bouton [F6 (Exit)] de la MC-909.**

Utilisateurs Macintosh

1. **Glissez l'icône de disque de la MC-909 dans la corbeille.**
2. **Appuyez ensuite sur le bouton [F6 (Exit)] de la MC-909.**

Menu Undo/Redo

Undo/Redo permet d'annuler l'édition ou l'enregistrement d'un motif ou d'un morceau.

1. **Appuyez sur [MENU].**
2. **Utilisez [CURSOR (haut/bas)] pour choisir "Undo/Redo".**

   L'écran affiche alors l'action sur laquelle porte la commande Undo. Exemple: si Undo annule une édition effectuée avec la fonction Microscope, l'écran affiche "Undo Microscope".
3. **Appuyez sur [F6 (Execute)] pour annuler l'édition.**

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [F6 (Cancel)].*

NOTE

La fonction Undo est disponible pour les motifs (éditions, enregistrements et opérations Microscope) et morceaux (éditions et enregistrements). Undo ne permet pas d'annuler les éditions d'échantillon ou de Patch.

MEMO

Après avoir exécuté Undo, vous pouvez réinstaurer les réglages antérieurs en effectuant l'opération Redo. Pour ce faire, répétez les étapes décrites ci-dessus après avoir exécuté l'opération Undo.

V-LINK

Description et applications du V-LINK

Qu'est-ce que le V-LINK?

V-LINK (V-LINK) est une fonction qui permet de relier musique et vidéo. Si vous utilisez du matériel vidéo compatible V-LINK, vous pouvez facilement lier des effets visuels aux effets sonores et conférer plus d'expression encore à votre exécution.

Exemples:

L'utilisation conjointe de la MC-909 et de l'Edirol DV-7PR permet:

- De piloter les réglages de reproduction de l'Edirol DV-7PR à distance avec la MC-909;
- De synchroniser de la musique et des images avec le séquenceur de la MC-909;
- De déclencher les changements d'image (clips/palettes) sur l'Edirol DV-7PR avec les pads de la MC-909;
- De régler la brillance ou les couleurs de l'image avec les commandes de la MC-909;
- De piloter simultanément la vitesse de reproduction des images et de la musique avec la fonction d'émulation de platine de la MC-909.

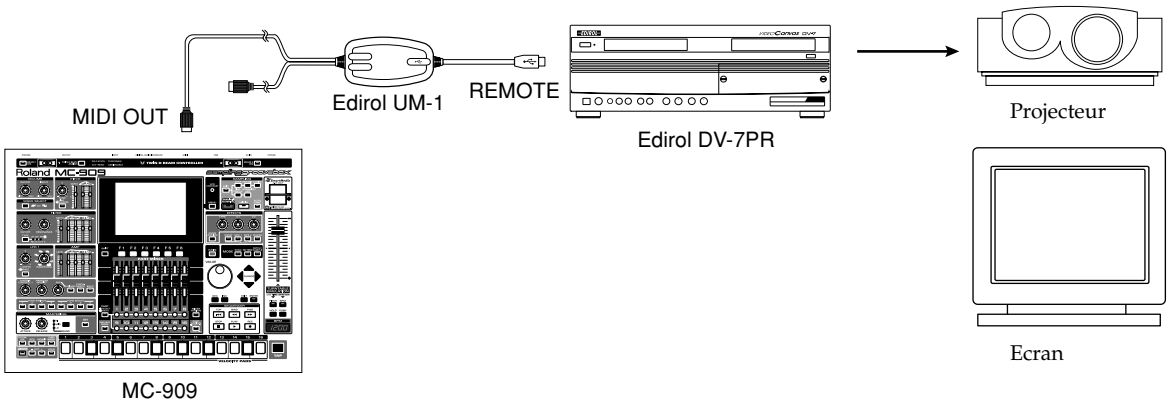
* *Pour pouvoir exploiter les possibilités de la fonction V-LINK, procurez-vous un Edirol UM1/UM-1S (en option) afin de relier la MC-909 avec l'Edirol DV-7PR.*

Exemples de connexion

NOTE

Avant de brancher cet appareil à d'autres, mettez-les tous hors tension. Le non-respect de cette précaution pourrait entraîner des dysfonctionnements et/ou l'endommagement de vos enceintes ou d'autres appareils.

Reliez la prise MIDI OUT de la MC-909 à la prise REMOTE du DV-7PR avec l'UM-1.



Utilisation de la fonction V-LINK

Activer la fonction V-LINK

1. Appuyez sur [V-LINK] dans le coin inférieur gauche du panneau avant pour allumer son témoin.

L'écran V-LINK SETUP s'affiche.

2. Appuyez sur [F6 (Close)] ou [EXIT].

Le témoin [V-LINK] reste allumé et vous retournez à l'écran affiché précédemment.

Les pads et le curseur d'émulation de platine permettent alors de manipuler des images en synchronisation avec la reproduction de la MC-909.

MEMO

Quand la fonction V-LINK est active, les commandes en face avant se comportent toujours comme en modes Pattern (p. 54), Patch/Sample (p. 84) et Song (p. 112).

Couper la fonction V-LINK

1. Appuyez sur [V-LINK] pour afficher l'écran V-LINK SETUP.

2. Appuyez de nouveau sur [V-LINK].

Le témoin [V-LINK] s'éteint et vous retournez à l'écran affiché précédemment.

NOTE

Seul l'écran V-LINK SETUP permet de couper la fonction V-LINK.

Réglages V-LINK

Paramètre	Plage	Description
Note Tx Ch	1–16	Canal MIDI pilotant les changements de clips/palettes et le temps de fondu (Dissolve Time) sur l'Edirol DV-7PR.
Clip 1 Note No.	0(C-1)–127(G9)	Numéro de note (pad) correspondant au clip 1 de l'Edirol DV-7PR Quand ce paramètre est réglé sur 59 (B3), les pads 1–16 correspondent aux clips 1–16.
Play Speed Ctrl	0.0–1.0–2.0, 0.5–1.0–2.0, 0.0–1.0–4.0, 0.5–1.0–4.0, 0.0–1.0–8.0, 0.5–1.0–8.0, 0.0–1.0–16.0, 0.5–1.0–16.0, 0.0–1.0–32.0, 0.5–1.0–32.0, 0.0–2.0–4.0, 0.0–4.0–8.0, 0.0–8.0–16.0, 0.0–16.0–32.0, -2.0–1.0–4.0, -6.0–1.0–8.0	Plage de vitesse de reproduction vidéo Les trois valeurs désignent les vitesses de reproduction (en multiples de la vitesse normale) aux positions négative, centrale et positive du curseur d'émulation de platine.
Dissolve Time	OFF, CC1, CC5, CC7, CC10, CC11, CC71–74, CC91–93, Channel Aftertouch	Commande de contrôle pilotant le temps de fondu (durée de changement de l'image)
Ctrl Tx Ch	1–16	Canal MIDI pilotant les réglages de couleur Cb/Cr, de brillance et de changement d'effet vidéo de l'Edirol DV-7PR.
Color Cb Ctrl	OFF, CC1, CC5, CC7, CC10, CC11, CC71–74, CC91–93, Channel Aftertouch	Commande de contrôle pilotant la couleur Cb de l'image
Color Cr Ctrl		Commande de contrôle pilotant la couleur Cr de l'image
Brightness Ctrl		Commande de contrôle pilotant la brillance de l'image
VFX Ctrl		Commande de contrôle pilotant l'effet vidéo
PAD MODE	CLIP, PALLET	Ce paramètre détermine si les pads changent de clips ou de palettes. **Avec [F1 (Clip mode)]:** les pads changent de clips **Avec [F2 (Palette)]:** les pads changent de palettes
Local Sw	OFF, ON	Définit si le générateur de sons interne est débranché (OFF) ou non (ON) des pads.
Clip filter (cases de sélection 1–32)	(OFF), ✔ (ON)	Autorise ou interdit l'activation pour chaque clip Les clips dont la case est cochée peuvent être activés (voyez l'encadré ci-dessous).

Travailler avec Clip Filter

Exemple: vous avez affecté un kit de batterie à la partie servant au pilotage V-LINK (c.-à-d. la partie du même numéro que le paramètre Note Tx Channel) et vous voulez produire des changements de clips uniquement avec la grosse caisse et la caisse claire. Dans ce cas, cochez seulement la case des clips correspondant aux numéros de note de la grosse caisse et de la caisse claire. Les clips changeront alors seulement en réponse au jeu de grosse caisse ou de caisse claire.

Initialiser l'image

[F3 (Clip Reset)]	Coupe l'image (l'écran devient noir).
[F4 (All Reset)]	Initialise l'effet appliqué à l'image et active la valeur par défaut des réglages de brillance, de différence de couleur, etc.

* *Pour en savoir plus sur les clips/palettes, le temps de fondu et les signaux de différence de couleur (Cb/Cr), voyez le manuel de l'Edirol DV-7PR.*

NOTE

La MC-909 n'est pas compatible avec le mode Dual Stream de l'Edirol DV-7PR.

MEMO

Appendices

Installation de la carte d'extension Wave

(Français pour les normes de sécurité canadiennes)

Une carte d'expansion Wave (modèle SRX) optionnelle peut être installée dans le MC-909.

Les données Waveform, les retouches et les groupes de rythme sont stockés sur la carte d'expansion Wave; vous pouvez donc augmenter le nombre de sons disponibles en installant la carte dans le MC-909.

Précautions à prendre lors de l'installation d'une carte d'expansion Wave

- Veuillez suivre attentivement les instructions suivantes quand vous manipulez la carte afin d'éviter tout risque d'endommagement des pièces internes par l'électricité statique.
  - Toujours toucher un objet métallique relié à la terre (comme un tuyau par exemple) avant de manipuler la carte pour vous décharger de l'électricité statique que vous auriez pu accumuler.
  - Lorsque vous manipulez la carte, la tenir par les côtés. Évitez de toucher aux composants ou aux connecteurs.
  - Conservez le sachet d'origine dans lequel était la carte lors de l'envoi et remettez la carte dedans si vous devez la ranger ou la transporter.
- Utilisez un tournevis de type Philips de la taille adaptée à celle des vis (tournevis numéro 2). Un tournevis inadéquat peut endommager la tête de la vis.
- Pour retirer une vis, tourner le tournevis dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Pour serrer les vis, tourner le tournevis dans le sens des aiguilles d'une montre.



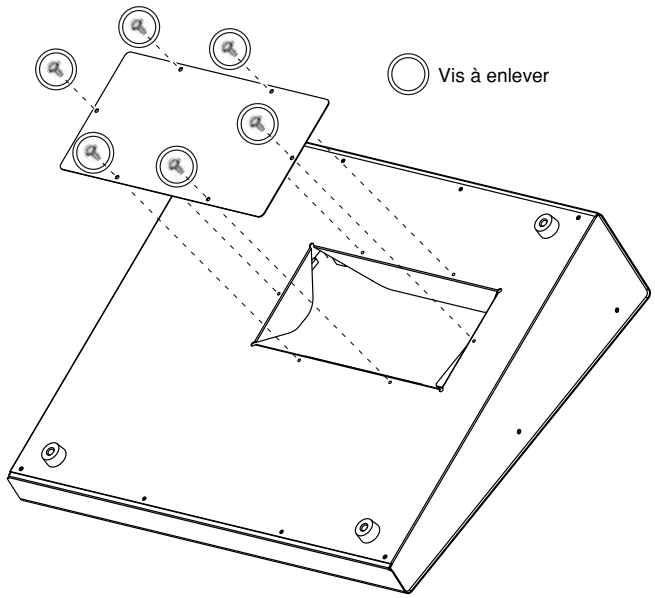
- Assurez-vous que les vis que vous retirez ne tombent pas à l'intérieur du MC-909.
- Faites attention de ne pas vous couper sur le bord du couvercle ou de l'ouverture lorsque vous retirez le couvercle.
- Ne pas toucher aux circuits imprimés ou aux connecteurs.
- Ne jamais forcer lors de l'installation de la carte de circuits imprimés. Si la carte s'ajuste mal au premier essai, enlevez la carte et recommencez l'installation.
- Quand l'installation de la carte de circuits imprimés est terminée, revérifiez si tout est bien installé.
- Toujours éteindre et débrancher l'appareil avant de commencer l'installation de la carte. (modèle SRX; Quick Start p. 2).
- N'installez que les cartes de circuits imprimes spécifiées (modèle SRX). Enlevez seulement les vis indiquées (p. 174).
- Lorsque vous déposez le MC-909 face vers le bas, placez des piles de journaux ou de magazines sous les quatre coins (ou des deux côtés) pour le soutenir. Ainsi, les boutons, manettes et autres pièces ne seront pas endommagés.
- En plaçant l'appareil sens dessus dessous, manipulez-le avec soin pour éviter de l'échapper, de le laisser tomber ou de se renverser.
- Ne pas laisser le panneau de protection avant detache. S'assurer de l'avoir rattacher apres avoir installe le disque dur.

Installation d'une carte d'expansion Wave

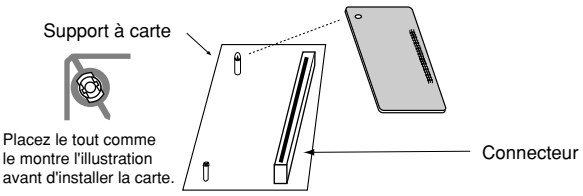
Avant d'installer la carte d'expansion Wave, retirez le panneau inférieur.

1. Avant d'installer la carte d'expansion Wave, coupez l'alimentation du MC-909 et de tous les appareils branchés, et débranchez tous les câbles du MC-909, y compris le cable d'alimentation.

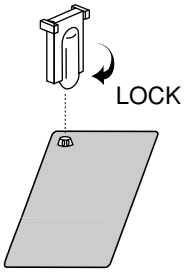
2. Tournez le MC-909 sens dessous dessus, retirez les vis indiquées dans le diagramme ci-dessous et retirez le couvercle.



3. Enfichez le connecteur de la carte d'expansion Wave dans le connecteur de l'unité et, en même temps, insérez le support de carte par l'ouverture de la carte d'expansion Wave.



4. Utilisez l'outil d'installation fourni avec la carte d'expansion Wave pour tourner les supports en position LOCK (verrouillé) afin de retenir la carte en place.



5. Remettez le couvercle en place à l'aide des vis retirées à l'étape **2**.

Vérifier que la carte d'expansion Wave est installée correctement

1. Mettre en marche tel que décrit sous « Ouverture/fermeture » (p. 49)
2. Appuyer sur [MENU].
3. Utiliser [CURSEUR] pour choisir [Système].
4. Appuyer sur [ENTRÉE] pour atteindre la fenêtre du menu du système.



5. Appuyer sur [F6 (Info du système)].
6. Appuyer sur [F3 (Info sur SRX Exp)].
   Le numéro du modèle de la carte d'expansion Wave que vous avez installée devrait apparaître dans la fenêtre.
7. Appuyer sur [F6 (FERMER)] pour revenir dans la fenêtre du menu du système.
8. Appuyer sur [SORTIE] pour quitter la fenêtre du menu du système.

NOTE

Si le numéro du modèle de la carte n'apparaît pas, il est possible qu'elle n'ait pas été détectée correctement. Fermer tel que décrit sous **Mise sous/hors tension** (p. 49) et réinstaller la carte d'expansion Wave conformément aux instructions.

Ajouter de la mémoire

(Français pour les normes de sécurité canadiennes)

Précautions à prendre lors de l'ajout de mémoire

- Veuillez suivre attentivement les instructions suivantes quand vous manipulez la carte afin d'éviter tout risque d'endommagement des pièces internes par l'électricité statique.
  - Toujours toucher un objet métallique relié à la terre (comme un tuyau par exemple) avant de manipuler la carte pour vous décharger de l'électricité statique que vous auriez pu accumuler.
  - Lorsque vous manipulez la carte, la tenir par les côtés. Évitez de toucher aux composants ou aux connecteurs.
  - Conservez le sachet d'origine dans lequel était la carte lors de l'envoi et remettez la carte dedans si vous devez la ranger ou la transporter.
- Utilisez un tournevis de type Philips de la taille adaptée à celle des vis (tournevis numéro 2). Un tournevis inadéquat peut endommager la tête de la vis.
- Pour retirer une vis, tourner le tournevis dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Pour serrer les vis, tourner le tournevis dans le sens des aiguilles d'une montre.



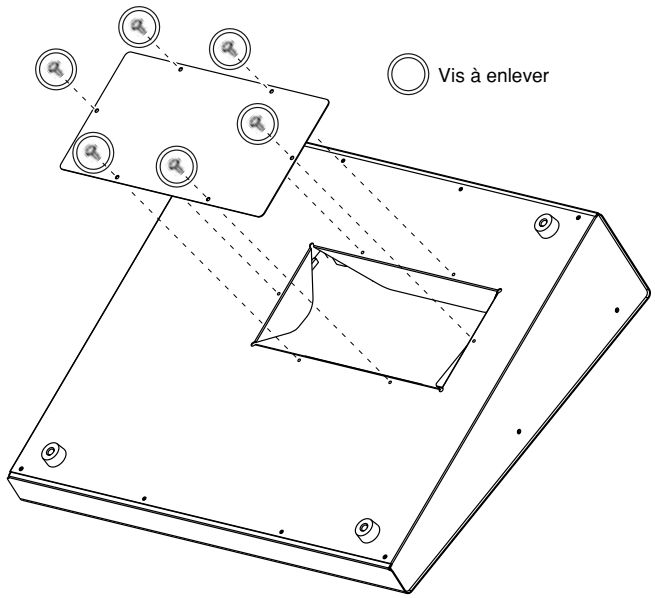
- Assurez-vous que les vis que vous retirez ne tombent pas à l'intérieur du MC-909.
- Faites attention de ne pas vous couper sur le bord du couvercle ou de l'ouverture lorsque vous retirez le couvercle.
- Ne pas toucher aux circuits imprimés ou aux connecteurs.
- Ne jamais forcer lors de l'installation de la carte de circuits imprimés. Si la carte s'ajuste mal au premier essai, enlevez la carte et recommencez l'installation.
- Quand l'installation de la carte de circuits imprimés est terminée, revérifiez si tout est bien installé.
- Avant de procéder à l'installation d'un module DIMM, il faut toujours mettre l'unité hors tension et débrancher le câble d'alimentation.
- Installez uniquement le module DIMM spécifié. Retirez uniquement les vis spécifiées (p. 176).
- Lorsque vous déposez le MC-909 face vers le bas, placez des piles de journaux ou de magazines sous les quatre coins (ou des deux côtés) pour le soutenir. Ainsi, les boutons, manettes et autres pièces ne seront pas endommagés.
- En plaçant l'appareil sens dessus dessous, manipulez-le avec soin pour éviter de l'échapper, de le laisser tomber ou de se renverser.
- Une fois l'installation du module terminée, remettez le couvercle en place.

Installation du module de mémoire

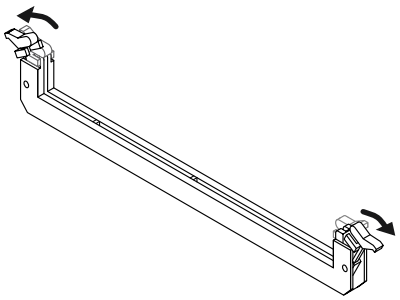
Installez le module de mémoire après avoir retiré le couvercle inférieur.

1. Avant d'installer la mémoire additionnelle, mettez hors tension le MC-909 et tous les périphériques connectés et débranchez tous les câbles, y compris le câble d'alimentation du MC-909.

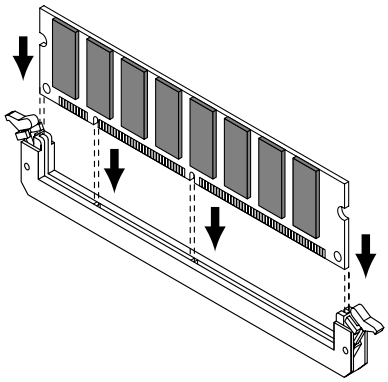
2. Tournez le MC-909 sens dessous dessus, retirez les vis indiquées dans le diagramme ci-dessous et retirez le couvercle.



3. Appuyez sur les clips blancs à l'extrémité de la prise qui devraient être orientés vers le bas.

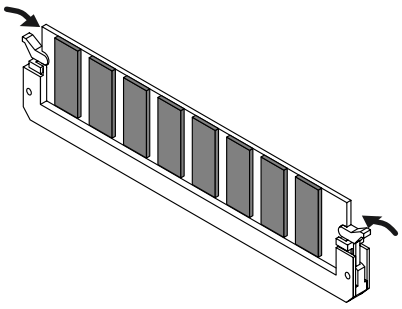


4. Prenez bien note de l'emplacement et de l'orientation de l'encoche du module de mémoire et insérez-le verticalement à l'intérieur des guides qui se trouvent de chaque côté de la prise.



* *Si vous éprouvez de la difficulté à insérer le module de mémoire, inclinez-le légèrement et insérez une extrémité à la fois.*

5. Ramenez les clips blancs vers le haut et appuyez dessus jusqu'à ce que le module de mémoire soit verrouillé en place.

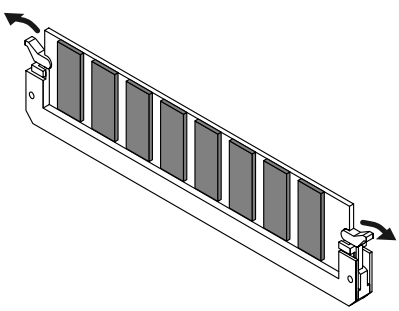


6. À l'aide des vis retirées à l'étape 2, remettez le couvercle en place.

Retrait du module de mémoire

Pour retirer le module de mémoire, procédez à l'inverse de la procédure d'installation.

1. Appuyez simultanément, vers l'extérieur, sur les clips blancs situés aux extrémités de la prise.



2. Retirez le module de mémoire de la prise.

Vérifier que la mémoire est installée correctement

1. Mettre en marche tel que décrit sous « Ouverture/fermeture » (p. 49).

2. Appuyer sur [MENU].

3. Utiliser [CURSEUR] pour choisir [Système].

4. Appuyer sur [ENTRÉE] pour atteindre la fenêtre du menu du système.

5. Appuyer sur [F6 (Info du système)].

6. Appuyer sur [F2 (Info de la mémoire)].
S'assurer de lire dans la fenêtre la taille de la mémoire que vous avez installée.

7. Appuyer sur [F6 (Fermer)] pour revenir dans la fenêtre du menu du système.

8. Appuyer sur [SORTIE] pour quitter la fenêtre du menu du système.

NOTE

Si la taille de la mémoire dans la fenêtre n'est pas exacte, il est possible que la mémoire n'ait pas été détectée correctement. Éteindre tel que décrit sous **Mise sous/hors tension** (p. 49), et réinstaller la mémoire conformément aux instructions.

Liste de formes d'onde

No.	Nom
001	MC SuperSawA
002	MC SuperSawB
003	MC SuperSawC
004	SuperSawSlwA
005	SuperSawSlwB
006	SuperSawSlwC
007	Trance Saw A
008	Trance Saw B
009	Trance Saw C
010	Alpha Rave
011	MG Big Lead
012	JUNO Rave
013	Blaster
014	Sync Sweep
015	TB Natural
016	TB303Saw HD
017	106 Saw HD
018	CustomSawAHD
019	JP8000 Saw
020	MG Reso Saw
021	MGSaw HD
022	Synth Saw
023	JP-8 Saw
024	P5Saw HD
025	P5 Saw
026	OB2Saw HD
027	OB Saw
028	Digital Saw
029	OSC Saw
030	OSC Reso Saw
031	Air Wave
032	DistTB Sqr
033	DistTBSqr Lp
034	TB Dst Sqr
035	TB303Sqr HD
036	TB Square 1
037	TB Square 2
038	JP-6 Square
039	MGSqr HD
040	MG Square
041	P5Sqr HD
042	P5 Square
043	OB2Sqr HD
044	CustomSquAHD
045	PureSqr1kHz
046	PureSqr440Hz
047	106 SubOscHD
048	JP8PLS05 HD
049	JP8PLS25 HD
050	JP8PLS40 HD
051	JP8PLS45 HD
052	JP-8 Pulse
053	MG Pulse
054	260 Pulse
055	Frog Wave
056	FM Pulse
057	JP8000 PWM
058	JP8000 FBK
059	260 Sub OSC
060	MGTri HD
061	MG Triangle
062	ARPSin HD
063	Sine
064	PureSine1kHz
065	PureSin440Hz
066	700SynthBass
067	Mini Bs 1A
068	Mini Bs 1B
069	Mini Bs 1C
070	Syn Bass 1
071	Syn Bass 2
072	Syn Bass 3
073	Mini Bs 2
074	Mini Bs 2 Lp
075	MG Big Bass
076	Garage Bass
077	Delta Bass
078	Jungle Bass
079	SH-101 Bass
080	MC-202 Bass
081	Poly Bass
082	Organ Bass
083	Voco Bass
084	Reso Bass 1A
085	Reso Bass 1B
086	Reso Bass 2A
087	Reso Bass 2B
088	FM Bass f
089	Solid Bass
090	Fingered Bs
091	Stick Bass
092	P.Bass
093	Slap Bass
094	Bass Slide
095	FretlessSoft
096	Fretless Bs
097	UprightBs
098	Ac Bass
099	Piano EQ
100	RhodesMkI mf
101	Stage p A
102	Stage f A
103	Lo-Fi Wurly
104	FM EP mf
105	D-50 EP
106	Clavi
107	E.Organ 1
108	E.Organ 2
109	Full Stop
110	FM Club Org
111	Old Organ
112	Church Org
113	Tubular
114	Glockenspiel
115	Vibraphone
116	FantabellSub
117	DIGI Bell
118	Steel Dr
119	FM Mallet mf
120	Marimba
121	Balaphone
122	Kalimba
123	Soft NylonGt
124	Steel Guitar
125	Clean TC
126	Funk Gt
127	Funk Gt Mute
128	Overdrive
129	D.MuteGt mp
130	DistGtrChord
131	CleanGtrCut
132	Gtr Trill
133	Gtr Cut
134	DistGtrRiff1
135	DistGtrRiff2
136	Wah Gtr Riff
137	GtrShtSlide
138	FullStr mf A
139	FullStr mf B
140	FullStr mf C
141	JV Strings
142	Tron Strings
143	JP Strings
144	Tremolo sfz
145	STR Attack
146	StrChord Maj
147	StrChord Min
148	VlnPizzicato
149	Pizzy Techno
150	FemChoirOosA
151	FemChoirOosB
152	FemChoirOosC
153	Brass Sect A
154	Brass Sect B
155	Brass Sect C
156	BrsShortFall
157	Solo Trumpet
158	Mute Trumpet
159	Soft AltoSax
160	Blow Tnr Sax
161	Wild Tnr Sax
162	Afro Flute
163	Pure Flute
164	Tron Flute
165	Pan Flute
166	Flute Gliss
167	Shamisen
168	Sitar
169	Hit Menu 1
170	Hit Menu 2
171	Hit Menu 3
172	OrangeHit 1
173	OrangeHit 2
174	OrangeHit 3
175	OrangeHit 4
176	OrangeHit 5
177	OrangeHit 6
178	OrangeHit 7
179	OrangeHit 8
180	Ambience
181	7th Hit
182	Minor Hit
183	Drive Hit
184	Brassy Hit
185	6th Hit
186	Filtered Hit
187	Mild Hit
188	Bright Hit
189	5th StackHit
190	Euro Hit
191	Dist Hit
192	Tekno Hit
193	Back Hit
194	Techno Chord
195	Thin Beef
196	Tao Hit
197	Philly Hit
198	ClassicHseHt
199	Smear Hit 1
200	Smear Hit 2
201	LoFi MinorHt
202	OrchPrc Hit
203	Sitar Gliss
204	Scratch Menu
205	Scratch 16
206	Scratch 17
207	Scratch 18
208	Scratch 19
209	Scratch 20
210	Scratch 21
211	Scratch 22
212	Scratch 23
213	Scratch 24
214	Scratch 25
215	Scratch 26
216	Tape Rewind
217	Vox Menu 1
218	Vox Menu 2
219	One M
220	Two M
221	Three M
222	Four M
223	Aah! M
224	Hou! M
225	Ha! M
226	Hi! M
227	Hi2 M
228	Wow M
229	Yeah2 M
230	You Know M
231	Get It Up M
232	Come On M
233	Ah Hah M
234	Ah M
235	Ah2 M
236	Uuh Yeah! M
237	ComeOn F
238	Ha F
239	Woow F
240	MetalVoiceW1
241	MetalVoiceW2
242	MetalVoiceW3
243	Aah Formant
244	Eeh Formant
245	Iih Formant
246	Ooh Formant
247	Uuh Formant
248	MetalVoiceL1
249	MetalVoiceL2
250	MetalVoiceL3
251	VoxPerc Menu
252	Vox Kick 1
253	Vox Kick 2
254	VoxKickSweep
255	Vox Snare 1
256	Vox Snare 2
257	Vox Hihat 1
258	Vox Hihat 2
259	Vox Hihat 3
260	Vox Cymbal
261	Pa!
262	Chiki!
263	Punch
264	AahVoice Maj
265	AahVoice Min
266	Auh Voice
267	Breath
268	Feedbackwave
269	Atmosphere
270	MG White Nz
271	MG Pink Nz
272	DigiAtkNoise
273	P5 Noise
274	106 Noise
275	Noise AGG
276	Noise TMBR
277	Noise GIS
278	ThroatWind
279	Metal Wind
280	FX Menu 1
281	FX Menu 2
282	FX Menu 3
283	FX Menu 4
284	Euro Fx
285	LoFi Beep 1
286	LoFi Beep 2
287	LoFi Beep 3
288	Hardhock
289	Orbit
290	Density
291	LoFi Beep 4
292	LoFi Beep 5
293	LoFi Beep 6
294	Metal Bar 1
295	Metal Press
296	Sand Hit
297	Metal Bar 2
298	BPF Fx
299	Artful Perc1
300	Artful Perc2
301	MG Noise Fx
302	Beep
303	DarkSteam
304	MG Zap 1
305	MG Zap 2
306	MG Zap 3
307	MG Zap 4
308	MG Zap 5
309	MG Zap 6
310	MG Zap 7
311	MG Zap 8
312	MG Zap 9
313	MG Zap 10
314	MG Zap 11
315	MG Zap 12
316	MG Zap 13
317	MG Zap 14
318	MG Zap 15
319	MG Blip
320	Beam HiQ
321	MG Attack
322	MG Sweep 1
323	MG Sweep 2
324	MG Sweep 3
325	MG Sweep 4
326	MG Sweep 5
327	MG Sweep 6
328	Space FX Swp
329	SFX Menu 1
330	SFX Menu 2
331	Dial
332	Door Knob
333	Vinyl burst
334	Water Cock 1
335	Water Cock 2
336	Bomb Noise
337	Sea
338	Brush Noise
339	Space Noise
340	Scream
341	Jet Plane
342	Toy Gun 1
343	Toy Gun 2
344	Emergency
345	Buzzer
346	Insect
347	Tonality
348	Ring OSC
349	Reso FX
350	Vinyl Noise
351	Vinyl Stop
352	Construct.
353	Jack Hammer
354	Turbine
355	Sawing
356	Firebomb
357	Applause
358	Thunderbolt
359	Dolphin Hi 1
360	Dolphin Hi 2
361	Dolphin Md
362	Dolphin Lo
363	MetallicShot
364	Siren
365	Drill Hit
366	Clap Menu 1
367	Clap Menu 2
368	Disc Clap
369	Dist Clap
370	PD Clap
371	Old Clap
372	R8 Clap
373	TR909 Clap 1
374	TR909 Clap 2
375	TR808 Clap
376	TR707 Clap
377	Cheap Clap
378	Real Clap 2
379	Hip Clap
380	Group Clap
381	Claptail
382	Planet Clap
383	Royal Clap
384	Happy Clap
385	Club Clap
386	Funk Clap
387	Perc Menu 1
388	Perc Menu 2
389	Perc Menu 3
390	Perc Menu 4
391	R8 Cowbell
392	TR808Cowbell
393	CR78 Cowbell
394	R8 Hi Agogo
395	R8 LowAgogo
396	R8 HiCongaMt
397	R8 HiCongaOp
398	R8 LoCongaOp
399	Reg HiCng Mt
400	Reg HiCng Op
401	Reg LoCng Op
402	Reg HiBng Mt
403	Reg HiBng Op
404	Reg LoBng Op
405	TablaBayam 1
406	TablaBayam 2
407	TablaBayam 3
408	TablaBayam 4
409	TablaBayam 5
410	TablaBayam 6
411	TablaBayam 7
412	Udo
413	Udu Pot1 Hi
414	Udu Pot1 Slp
415	Cajon 1
416	Cajon 2
417	Cajon 3
418	AfroDrum Rat
419	Chenchen
420	Op Pandeiro
421	Mt Pandeiro
422	Timpani
423	Tambourine1
424	Tambourine2
425	Tambourine3
426	Tambourine4
427	CR78 Tamb
428	CR78 Beat
429	Timbale Hi
430	Timbale Lo
431	808 Maracas
432	Maracas
433	R8 Shaker A
434	R8 Shaker B
435	R8 Cabasa
436	Triangle 1
437	Triangle 2
438	CR78 Guiro
439	Reg Guiro A
440	Reg Guiro B
441	Reg Guiro C
442	Whistle Shrt
443	Whistle
444	TR727Quijada
445	TR808 Claves
446	R8 ClavesCmp
447	Club FinSnap
448	Single Snap
449	Snap
450	Kick Menu 1
451	Kick Menu 2
452	Kick Menu 3
453	Kick Menu 4
454	Click Kick 1
455	Pick Kick
456	Mild Kick
457	Back Kick
458	Vinyl Kick 1
459	Low Kick 1
460	Click Kick 2
461	Boys Kick
462	Hippie Kick
463	Frenzy Kick
464	PlasticKick1
465	Artful Kick
466	Swallow Kick
467	Neck Kick
468	Skool Kick
469	Dance Kick 1
470	HipHop Kick1
471	HipHop Kick2
472	Rap Kick
473	Low Kick 2
474	Pin Kick
475	Low Kick 3
476	Low Kick 4
477	AnalogKick 3
478	PlasticKick2
479	TR909 Kick 1
480	TR909 Kick 2
481	TR909 Kick 3
482	AnalogKick 4
483	TR909 Kick 4
484	Gabba Kick 1
485	AnalogKick 5
486	AnalogKick 6
487	AnalogKick 7
488	AnalogKick 8
489	AnalogKick 9
490	AnalogKick10
491	PlasticKick3
492	TR606 Dst BD
493	AnalogKick11
494	Sweep Kick
495	TR808 Kick
496	TR606 Kick
497	Jive Kick
498	TR909 Kick 5
499	TR909 Kick 6
500	Lo-Fi Kick 2
501	Wet Kick
502	Tight Kick
503	TR707 Kick 1
504	TR909 Kick 7
505	Regular Kick
506	Lite Kick 1
507	Roll Kick
508	Snare Menu 1
509	Snare Menu 2
510	Snare Menu 3
511	Snare Menu 4
512	Snare Menu 5
513	Snare Menu 6
514	Snare Menu 7
515	Sizzle Snr 1
516	LowDownSnr 1
517	Jngl Tiny SD
518	Tiny Snr 1
519	DJ Snare
520	R8 Brush Tap
521	Phat Snare
522	Lo-Hard Snr
523	ElectroSnr 1
524	RaggaTightSD
525	Flange Snr
526	Slap Snr 1
527	Analog Snr 1
528	Analog Snr 2
529	Analog Snr 3
530	Modern Snr 1
531	Swallow Snr
532	Jam Snr
533	Back Snr
534	Keen Snr 1
535	Boys Snr 1
536	Slap Snr 2
537	Neck Snr
538	Artful Snr
539	Pin Snr
540	Chemical Snr
541	Sizzle Snr 2
542	Antigua Snr
543	Tiny Snr 2
544	Real Snare
545	R&B Snr 1
546	R&B Snr 2
547	Cross Snr
548	Grave Snr
549	Boys Snr 2
550	Boys Snr 3
551	LowDownSnr 2
552	TR909 SD 1
553	TR909 SD 2
554	TR909 SD 3
555	TR909 SD 4
556	TR909 SD 5
557	TR909 SD 6
558	TR909 DstSD
559	TR808 SD 1
560	TR808 SD 2
561	TR808 SD 3
562	TR808 SD 4
563	Lite Snare
564	TR808 SD 5
565	TR808 SD 6
566	TR808 SD 7
567	DanceHall SD
568	TR606 SD 1
569	TR606 SD 2
570	CR78 Snare
571	Sim Snare
572	Rap Snr 2
573	Frenzy Snr 1
574	Frenzy Snr 2
575	Frenzy Snr 3
576	Jngl Rim 1
577	Jngl Rim 2
578	R8 Snr 1
579	R8 Snr 1cmp
580	R8 Snr 2
581	Slap Snr 3
582	Keen Snr 2
583	Reagae Snr
584	DR660 Snr
585	RegularSnrMP
586	RegularSnrMF
587	RegularSnr F
588	RegularSnrR1
589	RegularSnrR2
590	RegularSnrG1
591	RegularSnrG2
592	RegularSnrG3
593	R&B RegSnr 1
594	R&B RegSnr 2
595	R&B RegSnr 3
596	R&B RegSnr 4
597	R&B RegSnrG1
598	Funk Snr 1
599	Picc. Hrd Sn
600	Picc. Rol Sn
601	SnareWithCym
602	R8 BrshSwill
603	R8 BrushRoll
604	Urban RollSD
605	Roll Snare
606	RimShot Menu
607	TR909 Rim
608	TR808 Rim
609	R&B Rim 1
610	R&B Rim 2
611	R&B Rim 3
612	Neck Rim
613	Swag Rim
614	Step Rim
615	R&B Rim 4
616	Street Rim
617	Regular Rim
618	R8 Comp Rim
619	Tom Menu
620	R8 Comp Tom1
621	R8 Comp Tom2
622	R8 Comp Tom3
623	R8 Comp Tom4
624	Natural Tom
625	TR909 Tom
626	TR909 DstTom
627	TR808 Tom
628	TR606 Tom
629	Deep Tom
630	CHH Menu 1
631	CHH Menu 2
632	Modern CHH
633	Hipping CHH
634	Urban CHH
635	Regular CHH1
636	Regular CHH2
637	Regular CHH3
638	Bristol CHH
639	R8 Brush CHH
640	Bang CHH
641	LowDownCHH
642	Disc CHH
643	Club CHH 1
644	HipHop CHH
645	TR909 CHH 1
646	TR909 CHH 2
647	Shaky CHH
648	Club CHH 2
649	Swallow CHH
650	TR808 CHH 1
651	TR808 CHH 2
652	TR606 CHH 1
653	TR606 CHH 2
654	TR606 DstCHH
655	Lite CHH
656	CR78 CHH
657	DR55 CHH 1
658	Neck CHH
659	Jungle Hat
660	PHH Menu
661	Hip PHH
662	Pedal Hat 1
663	Street PHH
664	Swallow PHH
665	TR909 PHH 1
666	TR909 PHH 2
667	TR808 PHH 1
668	TR606 PHH 1
669	TR606 PHH 2
670	OHH Menu
671	Neck OHH
672	Regular OHH
673	Pop Hat Open
674	HipHop OHH
675	Bang OHH
676	TR909 OHH 1
677	TR909 OHH 2
678	TR808 OHH 1
679	TR808 OHH 2
680	TR606 OHH
681	Lite OHH
682	CR78 OHH
683	Cymbal Menu
684	TR909 Crash
685	NaturalCrash
686	Jungle Crash
687	Asian Gong
688	RAMA Cymbal
689	Analog Cym
690	TR606 Cym
691	Regular Ride
692	TR909 Ride
693	TR707 Ride

Liste des Patches préprogrammés

Preset A (CC#0 = 81, CC#32 = 64)

No.	Nom
001	Trance Chord
002	UltimateEuro
003	JP OctAttack
004	DstTBSQR Atk
005	DistTB SQR
006	Traveler
007	BreathingPad
008	Lonely Heart
009	STR Attack
010	DistGtrChord
011	Detune Saw
012	Pressyn
013	BooSoloBoo
014	JUNO Rave 2
015	SuperSawSlow
016	Trance Wave
017	SuperSawFast
018	Powerline
019	Detune Saws
020	Bustranza
021	Cyber Lead
022	Noisey
023	RAVtune
024	Blaster
025	Detuned Pad
026	Clean?
027	DelayStrings
028	DOC Stack
029	Syn Stack
030	Saw Stack
031	Trancy Synth
032	ScreaminLead
033	World Anthem
034	Houze Clav
035	PlayLow Dark
036	Digitaless
037	You know?
038	Moon Synth
039	Innercross
040	MultiDance02
041	Brand X
042	Sweep Lead
043	SweepPad w/D
044	Remix Stack
045	Def Filter
046	Freedom
047	Fast Detune
048	DenMrk Lead
049	Squeepy
050	Xtatic
051	SaturnHolida
052	Anna Harp
053	Hyperactiver
054	Syn Lead
055	RetroRave 2
056	RAVE w/me
057	HouseParty02
058	Rave Party
059	Rave It Up
060	BPF Sweeper
061	Alpha Time
062	Alphat
063	Electricity
064	Bend Rave
065	Alpha Rave
066	Club Classic
067	Rubbery
068	Polychords
069	Atmorave
070	MG Big Lead
071	Tech Lead
072	NRG Synthe 1
073	High Five
074	Noise Punch
075	OB M6 Saw
076	Organ Stack
077	SftFatPolyOB
078	SftPolyPfive
079	Poly Key
080	Pulse Komp
081	NRG Synthe 2
082	OB Shinethru
083	KeyRand Saw
084	RndClaviator
085	Deowah Saw
086	PKG Key
087	forSequence1
088	Shrtpin
089	PsycoActive
090	SMILE :-)
091	OB Raindrops
092	5th Saw
093	PlasmaFields
094	HeavenlySine
095	FM Harp
096	Syn Harp
097	Glow Bugs
098	Dust Rave
099	Klangosaurus
100	Grandiosity
101	12th Planet
102	NoisePeaker
103	Cave Tone
104	106 Saw
105	Kiss My Grts
106	Lone Prpht
107	W-Side Saw
108	Basic Mg
109	Legato Saw
110	QuackyPfive
111	LPassRzSawMg
112	The Prpht OB
113	The Prpht TB
114	Q DualSaws
115	Dual Profs
116	DualP
117	BandSawMg
118	BandSawMg2
119	Slow Mg
120	Freaky Fry
121	The Brothers
122	Mosquito
123	Digital BPF
124	HPF Sweep
125	Pulse Line
126	ArtifFrog
127	Metal Frog
128	Waspy Lead

Preset B (CC#0 = 81, CC#32 = 65)

No.	Nom
001	RetroSynLead
002	Warm SawLead
003	Kickin'Synth
004	Buzz Saw
005	HiPass Mg
006	LateFlapSqr
007	DualRateSqr
008	QuackyPSqr
009	Some Squares
010	Zooba Dooba
011	Pure Square
012	Voyage Mg
013	PortaSynLead
014	Jupiter6Sqr2
015	BandSqrMg
016	My OneOSix
017	DCOs4ever
018	Dist Lead 2
019	Griggley
020	Buzz Sucker
021	SonicVampire
022	Electrovox
023	Beep Mod
024	MosquitoLead
025	Destroyed Ld
026	HC Solo Lead
027	Synkronizor
028	Sync Dink
029	Da Sync
030	Sync Sweep
031	Elect Shock
032	Qube Sync
033	See a Chance
034	Splatter
035	Nasty Blade
036	Criminal
037	Syncing Sand
038	Uranus
039	Play with ME
040	IRobot
041	3rd Pulse Mg
042	GumbyBot
043	Vibrato Saw
044	Arpness TB
045	Dist TB
046	headHit Lead
047	Too Pure
048	Old Synth
049	Basic 1
050	ResoLFO LD
051	Similar Lead
052	Air Wave
053	Mew Lead
054	Cue Tip
055	Basic 2
056	PeakArpSine
057	PekingTriMg
058	TubbyTriangl
059	Square Lead
060	Sine Mallet
061	SQR Diamond
062	Classy Pulse
063	Eat Skip
064	NRG Synthe 3
065	Rave Stack
066	Line S&H
067	Yellow
068	Strobe 909
069	Comptron
070	JPpulsingPWM
071	Dot16LFO Mg
072	Ray
073	Galaxy
074	Mars
075	Blurp
076	Bottle Clown
077	909 Waltz
078	Slice Choir
079	Fashion
080	Sync'ed Pass
081	909 Racer
082	MetroPoly 2
083	Sands of LFO
084	PanningFrmnt
085	Bells of Q
086	TempoLFO OB
087	SlicedBread2
088	Bass Engine
089	GuitarGroove
090	Twang Woo
091	Flow
092	ClassicRaver
093	Mission time
094	Small_Groove
095	OB M6 x2
096	Dub Tales
097	Plus3 4 Bob
098	Venus
099	Timed Hit
100	.16 Orch
101	EchoResoPizz
102	TB Trancer
103	Doink
104	Seq.Synth 1
105	Saw SEQ
106	NY83 SEQ
107	Sqr SEQ
108	PortaSqr SEQ
109	Seq.Synth 2
110	Reso Bass 2
111	Detune Bass
112	JunoWotImean
113	Dust Bass
114	TechnoTribal
115	Glide-iator
116	Pop JunkBass
117	New Acid Grv
118	WoodenGroove
119	RubberBass
120	Reso TB Bs
121	TB Legato
122	Robot
123	Loco Voco
124	Vel-o-TB
125	Gate Me Buzz
126	eRobot Bass
127	Metalic Bass
128	Goldon Bass

Preset C (CC#0 = 81, CC#32 = 66)

No.	Nom
001	SynBs 4 Seq
002	StabSaw Bass
003	Now Bass
004	Poly Bass
005	D9 Trcker
006	TB + Sine
007	Low Downer
008	Basstrap
009	Foundation
010	Thick Bass 2
011	Home Baze
012	Atk Syn Bs
013	TB Tra Bass
014	Electro Rubb
015	Smoothbass
016	MC-404 Bass
017	MC-202 Bs
018	R&B Bass 1
019	R&B Bass 2
020	Enorjizor
021	MG Bass
022	MC-TB Bass
023	ArpeggioBass
024	HipHop Bs 1
025	Voco Bass 1
026	Voco Bass 2
027	Alter Bass
028	Farmer Joe
029	MG Big Bass
030	SH-101 Bs 2
031	Big Bass
032	Mini Bs
033	MiniMoe Bass
034	Chordpatch
035	Kickin'Bass
036	Phat bass
037	Super-G DX
038	Syn Bass 1
039	Pong
040	R&B Bass 3
041	R&B Bass 4
042	Syn Bass 2
043	OctSaw Bass
044	R&B Bass 5
045	Monster TB
046	TB Clone
047	NU-NRG Bass
048	Inside Bass
049	Rezo Bass
050	R&B Bass 6
051	FuzzBlockHed
052	Tracore Bass
053	Bau Bass
054	Acdg Bass
055	RingerBass
056	SQ Pan
057	LFO Bass
058	AcidMoon
059	Jungle Bass
060	Sine Bass
061	R&B Bass 7
062	LFO SqrBs 2
063	SQR+Sub Bs
064	Square Bass

Liste des Patches préprogrammés

No.	Nom
065	FallDown Bs
066	PeakOfTEBE
067	Dub Bass
068	Bass it
069	Basic SynBs
070	R&B Bass 8
071	808 Bass 2
072	Organ Bass 2
073	Org Atk Bs
074	Sqr Atk Bs
075	FM Bass
076	Front 909
077	FM Super Bs2
078	Univ Studies
079	Buum Bass
080	Solid Bass
081	T Nite Bass
082	Solid Goa
083	Solid Bottom
084	Dark Bass 1
085	Dark Bass 2
086	Dark Bass 3
087	HipHop Bs 2
088	HipHop Bs 3
089	HipHop Bs 4
090	ConcreteBass
091	AfterHoursMx
092	Delta Bass
093	Basstar
094	Tabla Bass
095	Pizz Bass
096	Destroyed Bs
097	FXM Bass
098	Dendo Bass
099	XL Too
100	NY83 Bass
101	Velo fingers
102	P.Bass
103	All Round
104	Nice P /
105	Stick Bass
106	NiceStick /
107	Heavy Bass
108	Upright Bs
109	Acousta Bass
110	LoFiAtk Bass
111	Downright
112	E.Ac.Bass
113	Acid Jazz Bs
114	Fretless Bs1
115	FretlessBs P
116	Fretless Bs2
117	Warm LeadG
118	Slap Bass
119	Bass Slide
120	V-BassHarm
121	MeanNoHarmBs
122	Tempest
123	Sweep Pad 1
124	Sweep Pad 2
125	Size Rizer
126	Juno Sweep
127	BPF Syn Pad
128	SmoothChange

Preset D (CC#0 = 81, CC#32 = 67)

No.	Nom
001	Morphed Silk
002	Hy Synstring
003	OB Rezo Pad
004	Rev Sweep
005	Phat Pad
006	DCO Stack
007	Rise Pad
008	Penta Pad
009	Juno Waves
010	Mod Pad
011	Slow Gear
012	DeepForest2
013	HPF Ensemble
014	Steamed Sawz
015	AiRye Bread-
016	Analogscape
017	The Pad
018	JP Str Pad
019	Saw Pad
020	Palm Pad
021	909 Sweep
022	Undulate Pad
023	Sweet Vocode
024	Double Morph
025	Floating Pad
026	Juno Waves 2
027	Cosmosis
028	Metal Pad
029	Warm Pad
030	Soft Pad
031	Phaedra
032	Sine Pad
033	Heavenly Pad
034	HauntedStars
035	Female Oos
036	Floor Choir
037	Windy Vox
038	Digi Voices
039	SmoothGroove
040	Auh Luv Rave
041	JungleFever
042	Cheesy Stab
043	AahVoiceMaj
044	Sample Age
045	Sun Shower
046	CalifnSunset
047	AahVoiceMin
048	Right&Left
049	Hit Chorus
050	VOCOclavinet
051	Aah Formant
052	Eeh Formant
053	Iih Formant
054	Ooh Formant
055	Uuh Formant
056	MetalVoice1L
057	MetalVoice2L
058	MetalVoice3L
059	Vox Menu 1
060	Vox Menu 2
061	MetalVoice 1
062	MetalVoice 2
063	MetalVoice 3
064	Try This

No.	Nom
065	With ME
066	1 Get Up^_^)
067	Puwa
068	Dance Grand
069	64voicePiano
070	Hard Piano
071	Epic House
072	Honktonkhous
073	Piano Trance
074	NY Piano+Str
075	Sine Rhodes+
076	Soul Vibe
077	TalkinRhodes
078	Psychic Rds
079	Wah Rhodes
080	Noir
081	StageEP w/Tr
082	Back2the60s
083	Creep
084	Analog EP
085	Old RhodesX
086	Str8Up Wurly
087	Wirle EeePee
088	Gentle Wurly
089	Dist Wurly
090	Trem EP Mod
091	Cool Rhodes
092	FM E.Piano
093	EppEEppE
094	SuperLushMod
095	Clavi
096	Funky D
097	Pulse Clav
098	Analog Clavi
099	Harpsichord
100	Pulse Key 2
101	Digi Key
102	Cold Key
103	E.Organ 1
104	E.Organ 2
105	Organic
106	Percs Organ
107	Fake Organ
108	Vade Retro 2
109	Club Organ
110	Continential
111	Hippy Organ
112	Bright Organ
113	Clubless Org
114	Happy Organ
115	Plastic
116	Remix Organ
117	Cheese Organ
118	Church Org
119	Rave Organ
120	Vibraphone
121	Vibrarimba
122	CTA Bell
123	Marimba
124	FM Mallet
125	Balaphone
126	Ethno Keys 1
127	Seq Fodder
128	Mu Island

Preset E (CC#0 = 81, CC#32 = 68)

No.	Nom
001	Glockenspiel
002	Steel Drums
003	Sweep Mallet
004	Toy Jungle
005	FantabellSub
006	Small Bell
007	Synth Bell
008	Kalimbells
009	DIGI Bell
010	TribellDance
011	NitrousDragn
012	Tubular-Bell
013	Gigoloid
014	Ring Sine
015	Steel Guitar
016	Steel-Str.Gt
017	HipHop Gtr
018	Twin Aco Gtr
019	PureAcoustic
020	Bright Nylon
021	Fake Guitar
022	Clean TC
023	CleanEG w/Tr
024	Clean&String
025	Lo-Fi Gtr
026	BPF Guitar
027	Funk Gtr
028	FnkDittyMute
029	JAMIn' 01
030	Jazzin
031	CleanGtrCut
032	VeloWahDMute
033	ReTrigDsMute
034	RockinMuteGt
035	AutoWahMute
036	Wah Gtr Riff
037	Tripled8 Wah
038	GtrShtSlide
039	MuteFall /
040	Gtr Cut
041	DistGtrRiff1
042	DistGtrRiff2
043	Gtr Trill
044	909 Strings
045	Hybrid Str 1
046	Hybrid Str 2
047	JV Strings
048	Lo-FiStrings
049	Vinyl Strngs
050	Odd Strings
051	Melo Tapes
052	Mellody
053	Swim Strings
054	GloryOfCaesr
055	BunVox&Str
056	Tremolo SFZ
057	Finale
058	NostalgicOrc
059	ScaryStringz
060	DrkTrem Orch
061	IfIKingDaFst
062	Radio 30's
063	Ping
064	Queasy

No.	Nom
065	Golem
066	StrChord Maj
067	StrChord Min
068	SynStrings
069	OB Slow Str
070	Super SynStr
071	Contrabass
072	VlnPizzicato
073	Pizz Orch
074	Wet
075	Piezzo
076	E-piz
077	Pizzicato
078	Pizz It
079	Techno Pitz
080	AfricanFlute
081	Jazzy Flute
082	McFlute Atk
083	FluteSoloist
084	Faked Flute
085	TronM Flute
086	TronFlute5th
087	Lonely Ghost
088	Strangefruit
089	Casals dream
090	Flute Pipe
091	Pan Flute
092	ACIDJdynaflt
093	Flute Gliss
094	Dr. Bellows
095	Whistle
096	Wide SynBrs
097	Special Saw
098	Silk Pad
099	Silky JP
100	Detuned DCOs
101	Cheap SynBrs
102	Synth Brass
103	Brass Stack
104	St Sfz Brass
105	30's Tpt
106	Stereo Brass
107	ThunderBrass
108	Solo Tpt
109	LitlNapolian
110	Grit Brassh
111	Soft Brass
112	MuteTrumpet
113	KingApprochz
114	Brass Fall 1
115	Brass Fall 2
116	Mercury Fall
117	AltoSoftSax
118	Breathy Sax
119	Slow BlowSax
120	LatinTnr Sax
121	Sax Section
122	Bombay
123	Real Sitar
124	Sitar LFO
125	FarOutSGliss
126	Tripn'Bombay
127	Cheep Lead
128	Maharagna

Preset F (CC#0 = 81, CC#32 = 69)

No.	Nom
001	Tsugaru Road
002	TribalRitual
003	It Began in
004	Duel Ethno
005	Ethno Keys 2
006	FX Menu 1
007	FX Menu 2
008	FX Menu 3
009	FX Menu 4
010	Hi?
011	Weird Snare
012	BreathingArp
013	Chiki /
014	Underground
015	Ambitech
016	ModtheGong
017	Breath Hit
018	Smooth Jet
019	Lazer Points
020	Mod Hit 1
021	Stopper
022	We'r d'ROBOZ
023	Orbit Mod
024	Affects
025	LogicalSweep
026	BullsEye
027	DownThePitch
028	DnB Fall
029	Let it beep
030	Mousey Kick
031	Strange
032	Fear
033	Touch EF
034	NoFXrequired
035	Feedbackwave
036	Noise Voice
037	In The Mist
038	MagneticStrm
039	Take Effect
040	Random LFO
041	S&H Voc
042	RubbrBandSaw
043	Nasty Filt
044	Lipple Ring
045	2Matt Colors
046	Flag Flash
047	Metalythm
048	Sync Tone
049	Down The Hit
050	MetallicShot
051	Kick Da Lion
052	Boost Tom
053	Perk Breath
054	WaitnOutside
055	GogSign
056	DingDong
057	Transport
058	GK Ready
059	to the stars
060	Dusted
061	Destructo
062	RockNSleestk
063	3D Flanger
064	Pacifica
065	Home Sweep
066	Sub Atmosphe
067	Breeze
068	Liquid Air
069	Rev Cord
070	Trancer
071	Autovox
072	Randooom
073	Mod Hit 2
074	Mod Hit 3
075	Mad Mod
076	Q Jet FX 01
077	Abduction
078	Scratch Menu
079	SFX Menu 1
080	SFX Menu 2
081	Bomb Noise
082	Hit Menu 1
083	Hit Menu 2
084	Hit Menu 3
085	Bliss Sweepz
086	Maj7+11 Hit
087	Agent Orange
088	DfloorOrch
089	Blue Ice
090	Sweet Garage
091	Orch Hit 1
092	Orch Hit 2
093	Rave Hit
094	Chunky
095	Tekno ChdHit
096	Happy Hit
097	Dly Rls Stab
098	Classic Hit
099	RevHouse Hit
100	Smear Hit 1
101	Smear Hit 2
102	Dark Hit
103	Vinyl Brass
104	Funk Chank
105	Cheezy Movie
106	Mojo Man
107	Philly Hit
108	Power Hit
109	Neo Hit
110	HardHitnHous
111	Goto Europe
112	Dis The Bass
113	Bright Hit
114	Disminished
115	Tribal Song
116	Industrial02
117	Clap Menu 1
118	Clap Menu 2
119	Perc Menu 1
120	Perc Menu 2
121	Perc Menu 3
122	Perc Menu 4
123	Tablabaya
124	Hip Pluck
125	Udu/Udo
126	Asian Gong
127	Timpani
128	VoxPerc Menu

Preset G (CC#0 = 81, CC#32 = 70)

No.	Nom
001	Kick Menu 1
002	Kick Menu 2
003	Kick Menu 3
004	Kick Menu 4
005	TR808 Kick
006	Snare Menu 1
007	Snare Menu 2
008	Snare Menu 3
009	Snare Menu 4
010	Snare Menu 5
011	Snare Menu 6
012	Snare Menu 7
013	NY83 SD
014	TR909 Snare
015	Blip SD
016	RimShot Menu
017	Tom Menu
018	CHH Menu 1
019	CHH Menu 2
020	PHH Menu
021	OHH Menu
022	Cymbal Menu
023	AirWave Solo
024	TronFlt Solo
025	TronStr Solo
026	JP8 Saw Solo
027	SuperSawSolo
028	Trumpet Solo
029	E.Organ Solo
030	RealStr Solo
031	MTLVoiceSolo
032	E.Voice Solo

User: 001–128 (CC#0 = 81, CC#32 = 0)

User: 129–256 (CC#0 = 81, CC#32 = 1)

Card: 001–128 (CC#0 = 81, CC#32 = 32)

Card: 129–256 (CC#0 = 81, CC#32 = 33)

Liste des kits de batterie préprogrammés

(Preset: FCC#0 = 82, CC#32 = 64 User: CC#0 = 82, CC#32 = 0 Card: CC#0 = 82, CC#32 = 32)

Note No.	001: 909 TR-909 1	004: 909 TR-909 3	007: 909 Techno 1	010: 909 Techno 4	013: 909 Trance 3	016: 909 House 2
59	PlasticKick1	TR909 Kick 1	TR808 Kick	TR909 Kick 6	AnalogKick 9	Neck Kick
C4 60	TR909 Kick 1	TR909 Kick 2	TR606 Dst BD	Pick Kick	AnalogKick 5	Back Kick
61	TR909 Kick 7	TR909 Kick 3	TR808 Kick	AnalogKick 9	PlasticKick3	Tight Kick
62	TR909 SD 1	TR909 SD 1	TR808 SD 1	Tiny Snr 1	TR909 SD 3	Tiny Snr 1
63	TR909 SD 2	TR909 SD 2	TR808 SD 2	Jngl Tiny SD	Boys Snr 2	Rap Snr 2
64	TR909 SD 3	TR909 SD 3	TR808 SD 3	Slap Snr 1	Analog Snr 1	Tiny Snr 2
65	TR909 Rim	TR909 Rim	TR808 Rim	Aah Formant	R&B Rim 4	R&B Rim 4
66	TR909 Clap 1	TR909 Clap 2	TR808 Clap	R8 ClavesCmp	Claptail	Old Clap
67	TR909 Tom	TR909 Tom	TR606 Tom	MG Attack	Deep Tom	GtrShtSlide
68	TR909 Tom	TR909 Tom	TR606 Tom	Beam HiQ	Deep Tom	Tambourine4
69	TR909 Tom	TR909 DstTom	TR808 Claves	MG Blip	Deep Tom	AahVoice Maj
70	TR909 CHH 1	TR909 CHH 1	TR606 CHH 1	TR808 CHH 1	Urban CHH	LowDownCHH
71	TR909 PHH 2	TR909 PHH 1	TR606 PHH 1	TR808 PHH 1	TR808 PHH 1	Swallow PHH
C5 72	TR909 OHH 2	TR909 OHH 1	TR606 OHH	TR808 OHH 1	Regular OHH	Regular OHH
73	TR909 Crash	TR909 Crash	TR606 Cym	TR606 OHH	TR909 Crash	NaturalCrash
74	TR909 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride	NaturalCrash	TR707 Ride	Regular Ride

	002: 909 TR-808 1	005: 909 TR-909 4	008: 909 Techno 2	011: 909 Trance 1	014: 909 Minimal	017: 909 House 3
59	TR808 Kick	TR909 Kick 4	Back Kick	AnalogKick 8	TR808 Kick	TR909 Kick 5
C4 60	TR808 Kick	TR909 Kick 5	PlasticKick1	AnalogKick 6	TR909 Kick 1	Pick Kick
61	TR808 Kick	TR909 Kick 6	PlasticKick1	AnalogKick 7	AnalogKick10	PlasticKick3
62	TR808 SD 2	TR909 SD 4	Real Snare	Analog Snr 2	TR909 SD 1	LowDownSnr 1
63	TR808 SD 4	TR909 SD 5	Lo-Hard Snr	Analog Snr 3	TR808 SD 4	Jngl Tiny SD
64	TR808 SD 5	TR909 SD 6	Swallow Snr	Analog Snr 1	TR909 SD 3	Tiny Snr 1
65	TR808 Rim	TR909 Rim	R&B Rim 3	Picc. Rol Sn	Snap	TR808 Rim
66	TR808 Clap	TR909 Clap 2	R8 Clap	Dist Clap	TR909 Clap 1	Club FinSnap
67	TR808 Tom	TR909 Tom	TablaBayam 1	R8 Shaker A	Disc Clap	MG Attack
68	TR808 Tom	TR909 Tom	TablaBayam 2	BPF Fx	Claptail	MG Blip
69	TR808 Tom	TR909 DstSD	TablaBayam 3	Density	CR78 Tamb	Beam HiQ
70	TR808 CHH 1	TR909 CHH 2	Regular CHH1	TR909 CHH 2	TR909 OHH 2	TR808 CHH 1
71	TR808 CHH 2	TR909 PHH 2	Street PHH	TR909 PHH 2	Neck OHH	TR808 PHH 1
C5 72	TR808 OHH 1	TR909 OHH 2	Regular OHH	TR909 OHH 2	TR909 OHH 2	TR808 OHH 1
73	TR606 Cym	TR909 Crash	NaturalCrash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR606 Cym
74	TR606 Cym	TR909 Ride	TR707 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride	NaturalCrash

	003: 909 TR-909 2	006: 909 TR-808 2	009: 909 Techno 3	012: 909 Trance 2	015: 909 House 1	018: 909 BrkBts 1
59	AnalogKick 6	TR808 Kick	AnalogKick 9	Wet Kick	Wet Kick	Density
C4 60	AnalogKick 7	TR808 Kick	AnalogKick11	AnalogKick10	Low Kick 1	MG Zap 4
61	AnalogKick 8	TR808 Kick	TR909 Kick 1	Frenzy Kick	Skool Kick	Pick Kick
62	Analog Snr 1	TR808 SD 1	TR909 SD 4	TR909 SD 1	TR909 SD 3	Analog Snr 1
63	Analog Snr 2	TR808 SD 2	Pin Snr	Frenzy Snr 1	LowDownSnr 1	Swallow Snr
64	Analog Snr 3	TR808 SD 3	Flange Snr	TR808 SD 4	Tiny Snr 2	Tiny Snr 2
65	TR909 Rim	TR808 Rim	Street Rim	Swag Rim	R&B Rim 4	R&B Rim 2
66	TR909 Clap 2	TR808 Clap	Old Clap	TR707 Clap	R8 Clap	TR909 Clap 2
67	TR909 Tom	TR808 Tom	Deep Tom	Deep Tom	Reg HiBng Mt	TR909 DstTom
68	TR909 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom	Deep Tom	Reg LoBng Op	TR909 DstTom
69	TR909 DstTom	TR808Cowbell	Deep Tom	Deep Tom	Reg HiBng Op	TR909 DstTom
70	TR909 CHH 1	TR808 CHH 1	Shaky CHH	TR606 CHH 1	Regular CHH1	Hipping CHH
71	TR909 PHH 1	TR808 PHH 1	Hip PHH	TR606 PHH 1	TR606 PHH 1	Street PHH
C5 72	TR909 OHH 1	TR808 OHH 1	Pop Hat Open	TR909 OHH 2	Regular OHH	Bang OHH
73	TR909 Crash	TR606 Cym	TR909 Crash	Analog Cym	NaturalCrash	TR909 Crash
74	TR909 Ride	TR808 OHH 2	TR606 Cym	TR808 OHH 1	TR707 Ride	TR707 Ride

Note No.	019: 909 BrkBts 2	022: 909 DnB 1	025: 909 2Step 1	028: 909 HipHop 2	031: 909 G-Funk 1	034: 909 R&B 1
59	Vinyl Kick 1	Jive Kick	TR808 Kick	Mild Kick	TR606 Kick	Mild Kick
C4 60	Skool Kick	Pick Kick	Jive Kick	HipHop Kick1	Low Kick 3	HipHop Kick1
61	Click Kick 1	AnalogKick10	Wet Kick	Low Kick 4	Low Kick 4	Low Kick 4
62	R8 Brush Tap	Jngl Tiny SD	Cross Snr	Tiny Snr 1	Back Snr	Jngl Tiny SD
63	Real Snare	Jngl Tiny SD	R&B Snr 1	Analog Snr 3	Sizzle Snr 1	LowDownSnr 1
64	Chemical Snr	DJ Snare	R&B RegSnr 1	TR909 SD 6	Chemical Snr	DanceHall SD
65	R8 Comp Rim	TR808 Rim	Swag Rim	R&B Rim 1	R&B Rim 2	R&B Rim 2
66	TR909 Clap 1	Funk Clap	Snap	Group Clap	TR808 Clap	Royal Clap
67	R8 Comp Tom3	MG Attack	Ah M	Scratch 17	TR606 Tom	Scratch 17
68	R8 Comp Tom2	MG Blip	Triangle 1	Scratch 20	TR606 Tom	LoFi MinorHt
69	R8 Comp Tom1	Beam HiQ	Uuh Yeah! M	Sand Hit	TR606 Tom	Scratch 17
70	Hipping CHH	TR808 CHH 1	Bristol CHH	Hipping CHH	HipHop CHH	Urban CHH
71	Hip PHH	TR808 PHH 1	Hip PHH	Hip PHH	TR808 PHH 1	Hip PHH
C5 72	Neck OHH	TR808 OHH 1	Pop Hat Open	Pop Hat Open	TR808 OHH 2	Pop Hat Open
73	TR909 OHH 2	TR606 Cym	Analog Cym	NaturalCrash	NaturalCrash	NaturalCrash
74	NaturalCrash	Analog Cym	TR606 Cym	Regular Ride	Regular Ride	Regular Ride

	020: 909 BrkBts 3	023: 909 DnB 2	026: 909 2Step 2	029: 909 HipHop 3	032: 909 G-Funk 2	035: 909 R&B 2
59	Pick Kick	TR909 Kick 5	Pick Kick	Mild Kick	Low Kick 3	Low Kick 3
C4 60	HipHop Kick2	Pick Kick	Jive Kick	Skool Kick	Low Kick 1	Low Kick 1
61	AnalogKick 3	AnalogKick10	AnalogKick10	Low Kick 3	Skool Kick	Skool Kick
62	Flange Snr	Tiny Snr 1	Tiny Snr 1	LowDownSnr 1	Back Snr	Back Snr
63	Tiny Snr 1	Jngl Tiny SD	Boys Snr 3	Jngl Tiny SD	Slap Snr 1	Slap Snr 1
64	RegularSnrMF	R8 Brush Tap	R8 Snr 1cmp	DanceHall SD	Boys Snr 2	Grave Snr
65	R&B Rim 4	R&B Rim 1	R8 Comp Rim	R&B Rim 2	Swag Rim	Swag Rim
66	Group Clap	Hip Clap	TR909 Clap 2	Claptail	Planet Clap	Planet Clap
67	Euro Fx	MG Attack	R8 Comp Tom4	Scratch 19	R8 Comp Tom3	Snap
68	Scratch 23	MG Blip	R8 Comp Tom2	Ha! M	R8 Comp Tom2	R8 Hi Agogo
69	LoFi Beep 6	Beam HiQ	R8 Comp Tom1	Dial	R8 Comp Tom1	Snap
70	Urban CHH	TR808 CHH 1	Neck CHH	TR909 CHH 1	Bang CHH	Hipping CHH
71	Hip PHH	TR808 PHH 1	Pedal Hat 1	Hip PHH	TR808 CHH 1	TR808 CHH 1
C5 72	Pop Hat Open	TR808 OHH 1	Regular OHH	TR808 OHH 1	Regular OHH	HipHop OHH
73	NaturalCrash	NaturalCrash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	NaturalCrash
74	Regular Ride	TR606 Cym	Analog Cym	Regular Ride	Regular Ride	TR707 Ride

	021: 909 BrkBts 4	024: 909 DnB 3	027: 909 HipHop 1	030: 909 HipHop 4	033: 909 G-Funk 3	036: 909 R&B 3
59	Artful Kick	Jive Kick	Mild Kick	Mild Kick	Pin Kick	Swallow Kick
C4 60	TR707 Kick 1	Mild Kick	HipHop Kick1	HipHop Kick1	Skool Kick	Back Kick
61	TR909 Kick 7	PlasticKick3	Low Kick 4	TR909 Kick 1	Click Kick 1	Tight Kick
62	Real Snare	Jngl Tiny SD	Jngl Tiny SD	RaggaTightSD	Keen Snr 1	Tiny Snr 1
63	DanceHall SD	LowDownSnr 1	LowDownSnr 1	RaggaTightSD	Boys Snr 1	Rap Snr 2
64	TR808 SD 7	RegularSnr F	DanceHall SD	DanceHall SD	Slap Snr 1	Tiny Snr 2
65	R&B Rim 4	R&B Rim 1	R&B Rim 2	Swag Rim	Regular Rim	Street Rim
66	TR808 Clap	Disc Clap	Claptail	Cheap Clap	Hip Clap	Old Clap
67	TablaBayam 7	MG Sweep 5	Scratch 16	Scratch 25	CR78 Tamb	Tape Rewind
68	TR909 DstTom	MG Sweep 1	Scratch 19	Scratch 21	R8 Shaker B	Tambourine4
69	Maracas	MG Sweep 3	Metal Press	ThroatWind	R8 Cabasa	Vox Cymbal
70	Bristol CHH	Swallow CHH	Hipping CHH	Modern CHH	Bang CHH	LowDownCHH
71	TR606 PHH 1	TR606 PHH 2	Hip PHH	Street PHH	Street PHH	Swallow PHH
C5 72	TR606 OHH	HipHop OHH	Pop Hat Open	HipHop OHH	Bang OHH	Regular OHH
73	NaturalCrash	NaturalCrash	NaturalCrash	TR909 Crash	TR606 Cym	NaturalCrash
74	TR707 Ride	Jungle Crash	Regular Ride	Regular Ride	Analog Cym	Regular Ride

Liste des kits de batterie préprogrammés

Note No.	037: 909 Human 1	040: 909 80's 2	043: 909 Elctrnca	046: 909 Regge 2	049: 909 Real 2	052: 909 World
59	Vox Kick 1	PlasticKick1	AnalogKick 9	Vinyl Kick 1	Low Kick 4	Cajon 3
C4 60	Vox Kick 2	Artful Kick	TR808 Kick	Low Kick 3	Mild Kick	TablaBayam 1
61	VoxKickSweep	AnalogKick 5	TR808 Kick	Back Kick	Dance Kick 1	TablaBayam 2
62	Vox Snare 1	Artful Snr	R&B RegSnr 1	Analog Snr 1	Back Snr	TablaBayam 3
63	Vox Snare 2	Analog Snr 3	R8 Snr 2	Real Snare	Slap Snr 1	TablaBayam 4
64	Vox Snare 1	Analog Snr 1	TR606 SD 1	Antigua Snr	Cross Snr	TablaBayam 5
65	Chiki!	R&B Rim 2	Scratch 20	R&B Rim 2	Swag Rim	TablaBayam 6
66	Pa!	Disc Clap	Happy Clap	Real Clap 2	Hip Clap	Club Clap
67	Chiki!	TR808 Tom	Snap	Deep Tom	R8 Comp Tom3	Udo
68	Ah M	TR606 Tom	TablaBayam 3	Deep Tom	R8 Comp Tom2	Udu Pot1 Hi
69	Ah2 M	Deep Tom	Udu Pot1 Hi	Deep Tom	R8 Comp Tom1	Udu Pot1 Slp
70	Vox Hihat 2	TR606 CHH 1	CR78 CHH	Hipping CHH	Hipping CHH	Chenchen
71	Vox Hihat 1	TR606 PHH 1	CR78 OHH	Hip PHH	TR808 CHH 1	Op Pandeiro
C5 72	Vox Hihat 3	TR808 OHH 2	CR78 OHH	Neck OHH	TR606 PHH 1	Mt Pandeiro
73	Vox Cymbal	TR606 Cym	Analog Cym	TR909 OHH 2	NaturalCrash	Asian Gong
74	Vox Hihat 3	TR707 Ride	Regular Ride	NaturalCrash	Regular Ride	RAMA Cymbal

	038: 909 Human 2	041: 909 80's 3	044: 909 Cheap	047: 909 Regge 3	050: 909 Jazz	053: 909 Perc 1
59	Vox Kick 1	PlasticKick2	Lite Kick 1	TR909 Kick 7	Pick Kick	R8 Cowbell
C4 60	Vox Kick 2	AnalogKick10	Artful Kick	Skool Kick	Low Kick 1	TR808Cowbell
61	VoxKickSweep	PlasticKick3	TR606 Kick	Jive Kick	TR707 Kick 1	CR78 Cowbell
62	Vox Snare 1	TR808 SD 5	Lite Snare	DanceHall SD	Real Snare	R8 Hi Agogo
63	Vox Snare 2	TR808 SD 3	CR78 Snare	TR909 SD 5	Cross Snr	R8 LowAgogo
64	Ah M	TR808 SD 7	TR808 SD 1	TR808 SD 3	R&B RegSnr 4	Noise AGG
65	Woow F	TR808 Rim	TR808 Rim	TR808 Claves	Neck Rim	Triangle 1
66	Funk Clap	TR808 Clap	PD Clap	Hip Clap	R8 Clap	Triangle 1
67	Scratch 20	TR808Cowbell	CR78 Tamb	Udo	R8 Comp Tom3	Triangle 2
68	Pa!	MG Zap 9	CR78 Beat	Udu Pot1 Hi	R8 Comp Tom2	Triangle 2
69	Chiki!	Beam HiQ	CR78 Guiro	Udu Pot1 Slp	R8 Comp Tom1	Tambourine1
70	Vox Hihat 2	TR808 CHH 1	Lite CHH	TR606 CHH 2	Regular CHH1	Tambourine2
71	Vox Hihat 1	CR78 CHH	Lite OHH	Hip PHH	Pedal Hat 1	Tambourine3
C5 72	Vox Cymbal	TR606 OHH	Lite OHH	TR909 OHH 2	Regular OHH	Tambourine4
73	Asian Gong	TR606 OHH	TR606 Cym	NaturalCrash	NaturalCrash	CR78 Tamb
74	Scratch 24	TR909 Ride	Analog Cym	TR707 Ride	Regular Ride	CR78 Beat

	039: 909 80's 1	042: 909 Electro	045: 909 Regge 1	048: 909 Real 1	051: 909 Brash	054: 909 Perc 2
59	HipHop Kick2	Low Kick 3	Rap Kick	Boys Kick	Jive Kick	808 Maracas
C4 60	PlasticKick3	PlasticKick2	Neck Kick	Low Kick 1	TR707 Kick 1	Maracas
61	TR909 Kick 1	AnalogKick10	Vinyl Kick 1	Regular Kick	Regular Kick	R8 Shaker A
62	TR909 SD 5	DanceHall SD	Frenzy Snr 2	RegularSnrMP	R8 BrushRoll	R8 Cabasa
63	Tiny Snr 1	Lite Snare	Reagae Snr	RegularSnr F	R8 BrshSwill	CR78 Guiro
64	Analog Snr 1	RegularSnr F	Urban RollSD	RegularSnrMF	R&B RegSnr 4	Reg Guiro A
65	R&B Rim 3	TR808 Rim	Modern CHH	Regular Rim	R&B Rim 3	Reg Guiro B
66	TR909 Clap 1	Dist Clap	R8 Clap	R&B RegSnrG1	Real Clap 2	Reg Guiro C
67	Deep Tom	TR606 Tom	TR909 DstTom	R8 Comp Tom4	Natural Tom	Whistle Shrt
68	Deep Tom	TR606 Tom	TR909 Tom	R8 Comp Tom2	Natural Tom	Whistle
69	Deep Tom	TR606 Tom	TR808 Tom	R8 Comp Tom1	Natural Tom	TR727Quijada
70	Modern CHH	TR909 CHH 2	Swallow CHH	Urban CHH	Regular CHH2	R8 ClavesCmp
71	Swallow PHH	TR606 CHH 1	Street PHH	Pedal Hat 1	Street PHH	TR808 Claves
C5 72	Regular OHH	TR606 OHH	Neck OHH	Regular OHH	Regular OHH	Single Snap
73	NaturalCrash	TR909 Crash	Jungle Crash	NaturalCrash	NaturalCrash	Snap
74	Regular Ride	TR707 Ride	Dist Clap	Regular Ride	Regular Ride	Club FinSnap

* *Les numéros 065–072 sont des kits de batterie auxquels des données d'échantillon utilisées par les motifs 1–5 ont été assignées.*

Note No.	055: 909 Perc 3	058: 909 Scratch	061: 909 Vox Perc	064: 909 Sound FX	067: G-Funk Voice	070: House Guitar
59	R8 HiCongaMt	Scratch 16	Vox Kick 1	Dial	Break It On	House Gtr1
C4 60	R8 HiCongaOp	Scratch 17	Vox Kick 2	Door Knob	Check It Out	House Gtr2
61	R8 LoCongaOp	Scratch 18	VoxKickSweep	Water Cock 2	I Like That	
62	Reg HiCng Mt	Scratch 19	Vox Snare 1	Sea	Thats Tight	
63	Reg HiCng Op	Scratch 20	Vox Snare 2	Dolphin Md		
64	Reg LoCng Op	Scratch 21	Vox Hihat 1	Dolphin Lo		
65	Reg HiBng Mt	Scratch 24	Vox Hihat 2	Applause		
66	Reg HiBng Op	Scratch 25	Vox Hihat 3	Thunderbolt		
67	Reg LoBng Op	Scratch 26	Vox Cymbal	Vinyl burst		
68	Timbale Hi	Scratch 22	Pa!	Bomb Noise		
69	Timbale Lo	Scratch 22	Chiki!	Firebomb		
70	Cajon 1	Scratch 23	Punch	Jack Hammer		
71	Cajon 2	Scratch 23	Vox Cymbal	Turbine		
C5 72	Cajon 3	Tape Rewind	Pa!	Sawing		
73	Op Pandeiro	Vinyl Stop	Chiki!	Siren		
74	Mt Pandeiro	Vinyl Noise	Punch	Drill Hit		

	056: 909 Perc 4	059: 909 Voice 1	062: 909 Zap	065: R&B Vocal	068: Trance Vocal	071: Breath
59	TablaBayam 1	One M	MG Zap 1	R&B Vocal1	All Right1	Breath1
C4 60	TablaBayam 2	Two M	MG Zap 2	R&B Vocal2	All Right2	Breath2
61	TablaBayam 3	Three M	MG Zap 3			
62	TablaBayam 4	Four M	MG Zap 4			
63	TablaBayam 5	Aah! M	MG Zap 5			
64	TablaBayam 6	Hou! M	MG Zap 6			
65	TablaBayam 7	Ha! M	MG Zap 7			
66	Udo	Hi! M	MG Zap 8			
67	Udu Pot1 Hi	Hi2 M	MG Zap 9			
68	Udu Pot1 Slp	Wow M	MG Zap 10			
69	AfroDrum Rat	Yeah2 M	MG Zap 11			
70	Sitar Gliss	You Know M	MG Zap 12			
71	Sitar Gliss	Get It Up M	MG Zap 13			
C5 72	Chenchen	Come On M	MG Zap 14			
73	RAMA Cymbal	Ah Hah M	MG Zap 15			
74	Asian Gong	Ah M	MG Blip			

	057: 909 Hit&Stab	060: 909 Voice 2	063: 909 Synth FX	066: R&B Guitar	069: House Vocal	072: Techno Voice
59	OrangeHit 1	Ah2 M	LoFi Beep 1	R&B Guitar1	Set Me Free	Yah
C4 60	OrangeHit 3	Uuh Yeah! M	LoFi Beep 2	R&B Guitar2	Uhh	What I Want
61	OrangeHit 4	ComeOn F	LoFi Beep 3			
62	OrangeHit 7	Ha F	LoFi Beep 4			
63	7th Hit	Woow F	LoFi Beep 5			
64	Minor Hit	Aah Formant	LoFi Beep 6			
65	Dist Hit	Eeh Formant	Hardhock			
66	Tekno Hit	Iih Formant	Euro Fx			
67	Back Hit	Ooh Formant	Orbit			
68	Thin Beef	Uuh Formant	Density			
69	Tao Hit	MetalVoiceW1	Metal Bar 1			
70	Philly Hit	MetalVoiceW2	Metal Bar 2			
71	ClassicHseHt	MetalVoiceW3	Metal Press			
C5 72	Smear Hit 1	AahVoice Maj	Sand Hit			
73	Smear Hit 2	AahVoice Min	DarkSteam			
74	LoFi MinorHt	Auh Voice	Ambience			

Liste des motifs préprogrammés

No.	Nom du motif	BPM	Mes.	Programmeur
001	R&B 1	65	4	Shinichiro Murayama
002	G-Funk 1	77	4	Kazuhiko Maeda
003	Euro Trance 1	138	8	B.U.S
004	Garage 1	130	4	B.U.S
005	Minimal 1	137	4	grogman
006	Techno 1	132	8	Q'HEY
007	Techno 2	130	4	Heigo Tani
008	Techno 3	128	4	Heigo Tani
009	Techno 4	132	4	Heigo Tani
010	Techno 5	137	4	grogman
011	Techno 6	135	8	Roland Corporation
012	Techno 7	133	8	Nick Tidy
013	Techno 8	130	4	Takatoshi Nishibu
014	Techno 9	130	8	Heigo Tani
015	Techno 10	130	4	Heigo Tani
016	Techno 11	128	4	Q'HEY
017	Techno 12	130	8	Kunihiro Ueno
018	Techno 13	130	8	Kunihiro Ueno
019	Techno 14	128	4	Kunihiro Ueno
020	Techno 15	127	8	Cappadocia Productions
021	Techno 16	125	4	Heigo Tani
022	Techno 17	132	4	Q'HEY
023	Techno 18	140	8	Nick Tidy
024	Techno 19	132	4	Q'HEY
025	Techno 20	135	8	Q'HEY
026	Techno 21	127	8	Nick Tidy
027	Techno 22	138	8	Nick Tidy
028	Minimal 2	140	4	Heigo Tani
029	Minimal 3	140	4	Heigo Tani
030	Minimal 4	141	4	Daishiro Minami
031	Minimal 5	138	4	Roland Corporation
032	Minimal 6	137	4	grogman
033	Minimal 7	135	8	Q'HEY
034	Minimal 8	135	8	Q'HEY
035	Minimal 9	135	4	Q'HEY
036	Minimal 10	135	8	Q'HEY
037	Minimal 11	135	8	Q'HEY
038	Minimal 12	135	8	Q'HEY
039	Minimal 13	135	8	Q'HEY
040	Hardcore 1	180	8	NEURON
041	Hardcore 2	180	8	NEURON
042	Hardcore 3	180	8	NEURON
043	Hardcore 4	150	8	NEURON
044	Hardcore 5	150	8	NEURON
045	Ambient 1	89	8	Cappadocia Productions
046	Ambient 2	89	8	Cappadocia Productions
047	Ambient 3	82	8	Roland Corporation U.S.
048	Ambient 4	100	4	Roland Corporation
049	Ambient 5	120	4	MASA
050	Ambient 6	130	4	Q'HEY
051	Drum'n'Bass 1	180	8	Kunihiro Ueno
052	Drum'n'Bass 2	180	8	Kunihiro Ueno
053	Drum'n'Bass 3	175	4	Heigo Tani
054	Drum'n'Bass 4	166	8	Nick Tidy
055	Drum'n'Bass 5	180	8	Nick Tidy
056	Drum'n'Bass 6	170	4	Roland Corporation
057	Drum'n'Bass 7	175	8	Roland Corporation
058	Drum'n'Bass 8	170	8	Heigo Tani
059	Drum'n'Bass 9	180	8	Kunihiro Ueno
060	Drum'n'Bass 10	180	8	Kunihiro Ueno
061	Drum'n'Bass 11	170	8	Kunihiro Ueno
062	Drum'n'Bass 12	180	8	Kunihiro Ueno
063	Drum'n'Bass 13	180	4	Kunihiro Ueno
064	Break Beats 1	140	4	Heigo Tani
065	Break Beats 2	140	4	Heigo Tani
066	Break Beats 3	136	8	Kunihiro Ueno
067	Break Beats 4	126	8	Nick Tidy
068	Break Beats 5	110	4	Kunihiro Ueno
069	Break Beats 6	128	8	Nick Tidy
070	Break Beats 7	120	8	Kunihiro Ueno
071	Break Beats 8	120	8	Nick Tidy
072	Break Beats 9	154	8	Kunihiro Ueno
073	Break Beats 10	170	8	Heigo Tani
074	Break Beats 11	175	4	Heigo Tani
075	Break Beats 12	138	4	Heigo Tani
076	Break Beats 13	127	4	B.U.S
077	Break Beats 14	144	8	Nick Tidy
078	Euro Trance 2	140	8	Roland Corporation
079	Euro Trance 3	135	8	Roland Corporation
080	Euro Trance 4	140	8	Hans-Joerg Scheffler
081	Euro Trance 5	140	8	B.U.S
082	Euro Trance 6	138	4	B.U.S
083	Euro Trance 7	136	4	B.U.S
084	Euro Trance 8	138	8	Roland Corporation U.S.
085	Euro Trance 9	145	8	NEURON
086	Hard Trance 1	140	8	Hans-Joerg Scheffler
087	Hard Trance 2	150	8	NEURON
088	Hard Trance 3	150	8	NEURON
089	Hard Trance 4	140	8	Hans-Joerg Scheffler
090	Hard Trance 5	145	8	Roland Corporation
091	Hard Trance 6	136	4	Takatoshi Nishibu
092	Hard Trance 7	140	8	Hans-Joerg Scheffler
093	Hard Trance 8	134	4	Roland Corporation U.S.
094	Hard Trance 9	140	4	MASA
095	Hard Trance 10	138	4	MASA
096	Hard Trance 11	140	4	MASA
097	Psy. Trance 1	140	4	MASA
098	Psy. Trance 2	140	4	MASA
099	Psy. Trance 3	138	4	MASA
100	Psy. Trance 4	138	4	MASA
101	Psy. Trance 5	138	8	MASA
102	Psy. Trance 6	143	8	NEURON
103	Psy. Trance 7	140	8	NEURON
104	UK HardHouse 1	150	8	Roland Corporation
105	UK HardHouse 2	145	8	Roland Corporation
106	UK HardHouse 3	142	4	B.U.S
107	UK HardHouse 4	142	8	Roland Corporation U.S.
108	UK HardHouse 5	142	8	Roland Corporation U.S.
109	UK HardHouse 6	140	4	Roland Corporation U.S.
110	UK HardHouse 7	140	8	B.U.S
111	US HardHouse 1	133	4	Roland Corporation U.S.
112	US HardHouse 2	125	4	Roland Corporation
113	US HardHouse 3	125	4	Roland Corporation
114	US HardHouse 4	129	4	Roland Corporation U.S.
115	US HardHouse 5	130	4	Kazuhiko Maeda
116	US HardHouse 6	130	4	Kazuhiko Maeda
117	US HardHouse 7	130	4	Kazuhiko Maeda
118	Progressive 1	133	8	Roland Corporation
119	Progressive 2	130	8	Roland Corporation
120	Progressive 3	132	8	Roland Corporation U.S.

No.	Nom du motif	BPM	Mes.	Programmeur
121	Progressive 4	136	4	B.U.S
122	Progressive 5	136	4	B.U.S
123	Progressive 6	138	4	B.U.S
124	Progressive 7	137	8	Nick Tidy
125	Garage 2	128	4	Roland Corporation U.S.
126	Garage 3	132	4	B.U.S
127	Garage 4	130	4	B.U.S
128	Garage 5	125	8	Hans-Joerg Scheffler
129	Garage 6	129	8	Hans-Joerg Scheffler
130	Garage 7	134	8	Hans-Joerg Scheffler
131	Garage 8	142	8	Naoki Matsuura
132	Garage 9	134	8	Naoki Matsuura
133	Garage 10	138	8	Naoki Matsuura
134	Disco 1	132	8	B.U.S
135	Disco 2	132	8	B.U.S
136	Disco 3	135	4	Roland Corporation U.S.
137	House 1	135	4	MASA
138	House 2	124	4	Hans-Joerg Scheffler
139	House 3	134	4	Hans-Joerg Scheffler
140	House 4	127	8	Nick Tidy
141	House 5	128	8	Hans-Joerg Scheffler
142	House 6	126	8	Hans-Joerg Scheffler
143	R&B 2	104	4	Shinichiro Murayama
144	R&B 3	99	4	Kazuhiko Maeda
145	R&B 4	89	4	Kazuhiko Maeda
146	R&B 5	66	8	Shinichiro Murayama
147	R&B 6	70	4	Kazuhiko Maeda
148	R&B 7	80	4	Kazuhiko Maeda
149	R&B 8	92	4	Kazuhiko Maeda
150	R&B 9	96	8	Shinichiro Murayama
151	R&B 10	97	4	Kazuhiko Maeda
152	R&B 11	100	8	Shinichiro Murayama
153	R&B 12	90	8	Shinichiro Murayama
154	R&B 13	90	8	Shinichiro Murayama
155	R&B 14	105	8	Shinichiro Murayama
156	R&B 15	100	8	Shinichiro Murayama
157	R&B 16	98	8	Shinichiro Murayama
158	R&B 17	100	8	Shinichiro Murayama
159	R&B 18	102	8	Shinichiro Murayama
160	Hip Hop 1	84	8	Kazuhiko Maeda
161	Hip Hop 2	93	4	Kazuhiko Maeda
162	Hip Hop 3	113	8	Roland Corporation U.S.
163	Hip Hop 4	108	8	Roland Corporation U.S.
164	Hip Hop 5	116	8	Roland Corporation U.S.
165	Hip Hop 6	71	4	Roland Corporation
166	Hip Hop 7	98	8	Roland Corporation
167	Hip Hop 8	95	4	Roland Corporation
168	Hip Hop 9	89	4	Cappadocia Productions
169	Hip Hop 10	89	4	Cappadocia Productions
170	Hip Hop 11	87	8	Roland Corporation U.S.
171	Hip Hop 12	91	8	Roland Corporation U.S.
172	Hip Hop 13	89	4	Cappadocia Productions
173	G-Funk 2	97	4	Kazuhiko Maeda
174	G-Funk 3	96	4	Kazuhiko Maeda
175	G-Funk 4	97	8	Roland Corporation U.S.
176	G-Funk 5	94	8	Roland Corporation U.S.
177	G-Funk 6	91	8	Roland Corporation U.S.
178	G-Funk 7	97	8	Roland Corporation U.S.
179	G-Funk 8	91	8	Roland Corporation U.S.
180	G-Funk 9	91	8	Roland Corporation U.S.
181	G-Funk 10	95	4	Roland Corporation
182	G-Funk 11	90	4	Roland Corporation
183	Abstract 1	95	4	Roland Corporation
184	Abstract 2	80	4	Roland Corporation
185	Abstract 3	60	4	Roland Corporation
186	Abstract 4	95	4	Roland Corporation
187	Abstract 5	92	8	Roland Corporation U.S.
188	Abstract 6	96	8	Roland Corporation U.S.
189	Electro 1	124	4	Cappadocia Productions
190	Electro 2	135	8	Cappadocia Productions
191	Electro 3	127	8	Cappadocia Productions
192	Electro 4	100	4	Cappadocia Productions
193	Electro 5	133	8	Nick Tidy
194	Electro 6	113	8	Roland Corporation U.S.
195	Electronica 1	120	4	Roland Corporation
196	Electronica 2	120	4	Roland Corporation
197	Electronica 3	110	4	Roland Corporation
198	Electronica 4	110	4	Roland Corporation
199	Electronica 5	120	4	Roland Corporation
200	Electronica 6	120	4	Roland Corporation
201	Electronica 7	130	8	Roland Corporation
202	Electronica 8	128	8	Q'HEY
203	Electronica 9	130	4	Q'HEY
204	Reggae 1 (Dance Hall)	90	4	Roland Corporation
205	Reggae 2 (Dance Hall)	90	4	Roland Corporation
206	Reggae 3 (Dance Hall)	85	4	Naoki Matsuura
207	Reggae 4 (Dance Hall)	85	4	Naoki Matsuura
208	Reggae 5 (Dance Hall)	93	4	Roland Corporation
209	Reggae 6 (Lovers)	90	4	Roland Corporation
210	Reggae 7 (Lovers)	89	4	Kazuhiko Maeda
211	Reggae 8 (Lovers)	78	8	Naoki Matsuura
212	Reggae 9 (Lovers)	68	8	Naoki Matsuura
213	Reggae 10 (Roots)	80	4	Naoki Matsuura
214	Reggae 11 (Roots)	65	4	Naoki Matsuura
215	Reggae 12 (Dub)	71	8	Naoki Matsuura

* ***Selon le pays dans lequel vous avez acheté la MC-909, les cinq premiers motifs préprogrammés peuvent se trouver dans un ordre différent.***

001	Euro Trance 1	138	8	B.U.S
002	Garage 1	130	4	B.U.S
003	Minimal 1	137	4	grogman
004	R&B 1	65	4	Shinichiro Murayama
005	G-Funk 1	77	4	Kazuhiko Maeda

No.: No. de motif / Mes.: Nombre de mesures

Les sons, les phrases et les motifs contenus dans ce produit sont des enregistrements protégés par un copyright. Par la présente, Roland donne aux acquéreurs de ce produit la permission d'utiliser les enregistrements contenus dans ce produit pour la création et l'enregistrement d'oeuvres musicales originales à condition que les enregistrements contenus dans ce produit ne soient pas échantillonnés, téléchargés ou réenregistrés de toute manière que ce soit, en tout ou en partie, pour quelque fin que ce soit; la transmission de ces enregistrements, notamment, en tout ou en partie, via l'internet ou tout autre moyen numérique ou analogique de transmission et/ou la fabrication à des fins commerciales ou autres de séries d'échantillons, phrases ou motifs sur CD-ROM ou autres supports sont interdites.
Les enregistrements contenus dans ce produit sont des oeuvres originales de Roland Corporation. Roland n'est pas responsable pour l'utilisation faite des enregistrements contenus dans ce produit et rejette toute responsabilité pour une éventuelle infraction des droits d'auteur d'un parti tiers découlant de l'utilisation des sons, phrases et motifs de ce produit.

Liste des motifs RPS

No.	Nom de motif
216	Techno Drums 1
217	Techno Drums 2
218	Techno Drums 3
219	Techno Drums 4
220	Techno Drums 5
221	Techno Drums 6
222	Techno Drums 7
223	Techno Drums 8
224	Techno Drums 9
225	Techno Drums 10
226	Techno Drums 11
227	Techno Drums 12
228	Techno Drums 13
229	Techno Drums 14
230	Trance Drums 1
231	Trance Drums 2
232	Trance Drums 3
233	Trance Drums 4
234	Trance Drums 5
235	Trance Drums 6
236	Trance Drums 7
237	Trance Drums 8
238	House Drums 1
239	House Drums 2
240	House Drums 3
241	House Drums 4
242	House Drums 5
243	House Drums 6
244	House Drums 7
245	House Drums 8
246	2Step Drums 1
247	2Step Drums 2
248	Dnb Drums 1
249	Dnb Drums 2
250	Dnb Drums 3
251	Dnb Drums 4
252	B.Beats Drums 1
253	B.Beats Drums 2
254	B.Beats Drums 3
255	B.Beats Drums 4
256	HipHop Drums 1
257	HipHop Drums 2
258	HipHop Drums 3
259	HipHop Drums 4
260	HipHop Drums 5
261	HipHop Drums 6
262	HipHop Drums 7
263	HipHop Drums 8
264	HipHop Drums 9
265	HipHop Drums 10
266	Reggae Drums 1
267	Reggae Drums 2
268	Human Beat 1
269	Human Beat 2
270	Techno Bass 1

No.	Nom de motif
271	Techno Bass 2
272	Techno Bass 3
273	Techno Bass 4
274	Techno Bass 5
275	Techno Bass 6
276	Techno Bass 7
277	Techno Bass 8
278	Techno Bass 9
279	Techno Bass 10
280	Techno Bass 11
281	Techno Bass 12
282	Techno Bass 13
283	Techno Bass 14
284	Trance Bass 1
285	Trance Bass 2
286	Trance Bass 3
287	Trance Bass 4
288	Trance Bass 5
289	Trance Bass 6
290	Trance Bass 7
291	Trance Bass 8
292	House Bass 1
293	House Bass 2
294	House Bass 3
295	House Bass 4
296	House Bass 5
297	House Bass 6
298	House Bass 7
299	House Bass 8
300	2Step Bass 1
301	2Step Bass 2
302	Dnb Bass 1
303	Dnb Bass 2
304	Dnb Bass 3
305	Dnb Bass 4
306	B.Beats Bass 1
307	B.Beats Bass 2
308	B.Beats Bass 3
309	B.Beats Bass 4
310	HipHop Bass 1
311	HipHop Bass 2
312	HipHop Bass 3
313	HipHop Bass 4
314	HipHop Bass 5
315	HipHop Bass 6
316	HipHop Bass 7
317	HipHop Bass 8
318	HipHop Bass 9
319	HipHop Bass 10
320	Reggae Bass 1
321	Reggae Bass 2
322	Kick Fill 1
323	Kick Fill 2
324	Kick Fill 3
325	Kick Fill 4

No.	Nom de motif
326	Kick Fill 5
327	Kick Fill 6
328	Kick Fill 7
329	Kick Fill 8
330	Kick Fill 9
331	Kick Fill 10
332	Kick Fill 11
333	Kick Fill 12
334	Kick Fill 13
335	Snare Fill 1
336	Snare Fill 2
337	Snare Fill 3
338	Snare Fill 4
339	Snare Fill 5
340	Snare Fill 6
341	Snare Fill 7
342	Snare Fill 8
343	Snare Fill 9
344	Snare Fill 10
345	Snare Fill 11
346	Snare Fill 12
347	Snare Fill 13
348	Snare Fill 14
349	Snare Fill 15
350	Snare Fill 16
351	Snare Fill 17
352	Snare Fill 18
353	Snare Fill 19
354	Snare Fill 20
355	Hi-hat Fill 1
356	Hi-hat Fill 2
357	Hi-hat Fill 3
358	Hi-hat Fill 4
359	Hi-hat Fill 5
360	Hi-hat Fill 6
361	Hi-hat Fill 7
362	Hi-hat Fill 8
363	Hi-hat Fill 9
364	Hi-hat Fill 10
365	Hi-hat Fill 11
366	Hi-hat Fill 12
367	Hi-hat Fill 13
368	Hi-hat Fill 14
369	Hi-hat Fill 15
370	Hi-hat Fill 16
371	Hi-hat Fill 17
372	Hi-hat Fill 18
373	Hi-hat Fill 19
374	Hi-hat Fill 20
375	Hi-hat Fill 21
376	Cymbal Fill 1
377	Cymbal Fill 2
378	Cymbal Fill 3
379	Cymbal 1
380	Cymbal 2

No.	Nom de motif
381	Cymbal 3
382	Cymbal 4
383	Clap Fill 1
384	Clap Fill 2
385	Clap Fill 3
386	Clap Fill 4
387	Clap Fill 5
388	Clap Fill 6
389	Clap Fill 7
390	Clap Fill 8
391	Tom Fill 1
392	Tom Fill 2
393	Perc. Fill 1
394	Perc. Fill 2
395	Perc. Fill 3
396	Perc. Fill 4
397	Perc. Fill 5
398	Perc. Fill 6
399	Perc. Fill 7
400	Perc. Fill 8
401	Perc. Fill 9
402	Perc. Fill 10
403	Perc. Fill 11
404	Perc. Fill 12
405	Perc. Fill 13
406	Perc. Fill 14
407	Perc. Fill 15
408	Perc. Fill 16
409	Perc. Fill 17
410	Perc. Fill 18
411	Perc. Fill 19
412	Perc. Fill 20
413	Perc. Fill 21
414	Perc. Fill 22
415	Perc. Fill 23
416	Perc. Fill 24
417	Perc. Fill 25
418	Perc. Fill 26
419	Perc. Fill 27
420	Cowbell 1
421	Human Fill 1
422	Human Fill 2
423	Human Fill 3
424	Human Fill 4
425	Human Fill 5
426	Human Fill 6
427	Scratch 1
428	Scratch 2
429	Scratch 3
430	Scratch 4
431	Scratch 5
432	Scratch 6
433	Scratch 7
434	Scratch 8
435	Scratch 9

No.	Nom de motif
436	Scratch 10
437	Scratch 11
438	Scratch 12
439	Scratch 13
440	Scratch 14
441	Scratch 15
442	Scratch 16
443	Scratch 17
444	Piano 1
445	Piano 2
446	Piano 3
447	Piano 4
448	Piano 5
449	Piano 6
450	Piano 7
451	E.Piano 1
452	E.Piano 2
453	E.Piano 3
454	E.Piano 4
455	E.Piano 5
456	E.Piano 6
457	Organ 1
458	Organ 2
459	Organ 3
460	Guitar Riff 1
461	Guitar Riff 2
462	Guitar Riff 3
463	Guitar Riff 4
464	Guitar Riff 5
465	Guitar Riff 6
466	Guitar Riff 7
467	Guitar Riff 8
468	Guitar Riff 9
469	Guitar Riff 10
470	Guitar Riff 11
471	Guitar Riff 12
472	Strings 1
473	Strings 2
474	Strings 3
475	Strings 4
476	Strings 5
477	Strings 6
478	Strings 7
479	Vox 1
480	Vox 2
481	Vox 3
482	Vox 4
483	Vox 5
484	Vox 6
485	Vox 7
486	Brass 1
487	Brass 2
488	Brass 3
489	Brass 4
490	Brass 5

No.	Nom de motif
491	Flute 1
492	Flute 2
493	Flute 3
494	Ethnic Riff 1
495	Ethnic Riff 2
496	Balaphone 1
497	Balaphone 2
498	Bass Riff 1
499	Bass Riff 2
500	Synth Lead 1
501	Synth Lead 2
502	Synth Lead 3
503	Synth Lead 4
504	Synth Lead 5
505	Synth Lead 6
506	Synth Lead 7
507	Synth Lead 8
508	Synth Lead 9
509	Synth Pad 1
510	Synth Pad 2
511	Synth Pad 3
512	Synth Pad 4
513	Synth Pad 5
514	Synth Pad 6
515	Synth Pad 7
516	Synth Pad 8
517	Synth Pad 9
518	Synth Pad 10
519	Synth Pad 11
520	Synth Pad 12
521	Synth Pad 13
522	Synth Pad 14
523	Synth Pad 15
524	Synth Pad 16
525	Synth Pad 17
526	Synth Riff 1
527	Synth Riff 2
528	Synth Riff 3
529	Synth Riff 4
530	Synth Riff 5
531	Synth Riff 6
532	Synth Riff 7
533	Synth Riff 8
534	Synth Riff 9
535	Synth Riff 10
536	Synth Riff 11
537	Synth Riff 12
538	Synth Riff 13
539	Synth Riff 14
540	Synth Riff 15
541	Synth Riff 16
542	Synth Riff 17
543	Synth Riff 18
544	Synth Riff 19
545	Synth Riff 20

No.	Nom de motif
546	Synth Riff 21
547	Synth Riff 22
548	Synth Riff 23
549	Synth Riff 24
550	Synth Riff 25
551	Synth Riff 26
552	Synth Riff 27
553	Synth Riff 28
554	Synth Riff 29
555	Synth Riff 30
556	Synth Riff 31
557	Synth Riff 32
558	Synth Riff 33
559	Synth Riff 34
560	Synth Riff 35
561	Synth Riff 36
562	Synth Seq 1
563	Synth Seq 2
564	Synth Seq 3
565	Synth Seq 4
566	Synth Seq 5
567	Synth Seq 6
568	Synth Seq 7
569	Synth Seq 8
570	Synth Seq 9
571	Synth Seq 10
572	Synth Seq 11
573	Synth Seq 12
574	Synth Seq 13
575	Synth Seq 14
576	Synth Seq 15
577	Synth Seq 16
578	Synth Seq 17
579	Synth Seq 18
580	Synth Seq 19
581	Synth Seq 20
582	Synth Seq 21
583	Synth Seq 22
584	Hit 1
585	Hit 2
586	Hit 3
587	Hit 4
588	Hit 5
589	Voice 1
590	Voice 2
591	Voice 3
592	Voice 4
593	Voice 5
594	Voice 6
595	Voice 7
596	Voice 8
597	Voice 9
598	Voice 10
599	Voice 11
600	Voice 12

No.	Nom de motif
601	Voice 13
602	Voice 14
603	Voice 15
604	Voice 16
605	Voice 17
606	Voice 18
607	Voice 19
608	FX 1
609	FX 2
610	FX 3
611	FX 4
612	FX 5
613	FX 6
614	FX 7
615	FX 8
616	FX 9
617	FX 10
618	FX 11
619	FX 12
620	FX 13
621	FX 14
622	FX 15
623	FX 16
624	FX 17
625	FX 18
626	FX 19
627	FX 20
628	FX 21
629	FX 22
630	FX 23
631	FX 24
632	FX 25
633	FX 26
634	FX 27
635	FX 28
636	FX 29
637	FX 30
638	FX 31
639	FX 32
640	FX 33
641	FX 34
642	FX 35
643	FX 36
644	FX 37
645	FX 38
646	FX 39
647	FX 40
648	FX 41
649	FX 42
650	FX 43
651	FX 44
652	FX 45
653	FX 46
654	FX 47
655	FX 48v

Liste des ensembles RPS

01. Techno 1

Pad	No.	Nom de motif
1	216	Techno Drums 1
2	217	Techno Drums 2
3	270	Techno Bass 1
4	271	Techno Bass 2
5	376	Cymbal Fill 1
6	322	Kick Fill 1
7	335	Snare Fill 1
8	383	Clap Fill 1
9	526	Synth Riff 1
10	562	Synth Seq 1
11	527	Synth Riff 2
12	563	Synth Seq 2
13	509	Synth Pad 1
14	608	FX 1
15	609	FX 2
16	589	Voice 1

02. Techno 2

Pad	No.	Nom de motif
1	218	Techno Drums 3
2	219	Techno Drums 4
3	272	Techno Bass 3
4	273	Techno Bass 4
5	355	Hi-hat Fill 1
6	391	Tom Fill 1
7	323	Kick Fill 2
8	393	Perc. Fill 1
9	500	Synth Lead 1
10	501	Synth Lead 2
11	564	Synth Seq 3
12	528	Synth Riff 3
13	510	Synth Pad 2
14	610	FX 3
15	611	FX 4
16	612	FX 5

03. Techno 3

Pad	No.	Nom de motif
1	220	Techno Drums 5
2	221	Techno Drums 6
3	274	Techno Bass 5
4	275	Techno Bass 6
5	394	Perc. Fill 2
6	395	Perc. Fill 3
7	384	Clap Fill 2
8	356	Hi-hat Fill 2
9	529	Synth Riff 4
10	530	Synth Riff 5
11	531	Synth Riff 6
12	532	Synth Riff 7
13	479	Vox 1
14	590	Voice 2
15	584	Hit 1
16	613	FX 6

04. Minimal

Pad	No.	Nom de motif
1	222	Techno Drums 7
2	223	Techno Drums 8
3	276	Techno Bass 7
4	277	Techno Bass 8
5	324	Kick Fill 3
6	336	Snare Fill 2
7	396	Perc. Fill 4
8	496	Balaphone 1
9	494	Ethnic Riff 1
10	480	Vox 2
11	533	Synth Riff 8
12	565	Synth Seq 4
13	534	Synth Riff 9
14	481	Vox 3
15	585	Hit 2
16	614	FX 7

05. Hardcore

Pad	No.	Nom de motif
1	224	Techno Drums 9
2	225	Techno Drums 10
3	278	Techno Bass 9
4	279	Techno Bass 10
5	337	Snare Fill 3
6	338	Snare Fill 4
7	397	Perc. Fill 5
8	379	Cymbal 1
9	566	Synth Seq 5
10	567	Synth Seq 6
11	444	Piano 1
12	535	Synth Riff 10
13	536	Synth Riff 11
14	537	Synth Riff 12
15	615	FX 8
16	591	Voice 3

06. Ambient

Pad	No.	Nom de motif
1	226	Techno Drums 11
2	227	Techno Drums 12
3	280	Techno Bass 11
4	281	Techno Bass 12
5	357	Hi-hat Fill 3
6	377	Cymbal Fill 2
7	398	Perc. Fill 6
8	325	Kick Fill 4
9	568	Synth Seq 7
10	569	Synth Seq 8
11	570	Synth Seq 9
12	511	Synth Pad 3
13	512	Synth Pad 4
14	616	FX 9
15	617	FX 10
16	472	Strings 1

07. Drum'n'Bass 1

Pad	No.	Nom de motif
1	248	Dnb Drums 1
2	249	Dnb Drums 2
3	302	Dnb Bass 1
4	303	Dnb Bass 2
5	358	Hi-hat Fill 4
6	380	Cymbal 2
7	326	Kick Fill 5
8	327	Kick Fill 6
9	502	Synth Lead 3
10	503	Synth Lead 4
11	504	Synth Lead 5
12	473	Strings 2
13	571	Synth Seq 10
14	618	FX 11
15	619	FX 12
16	620	FX 13

08. Drum'n'Bass 2

Pad	No.	Nom de motif
1	250	Dnb Drums 3
2	251	Dnb Drums 4
3	304	Dnb Bass 3
4	305	Dnb Bass 4
5	328	Kick Fill 7
6	359	Hi-hat Fill 5
7	360	Hi-hat Fill 6
8	399	Perc. Fill 7
9	445	Piano 2
10	451	E.Piano 1
11	513	Synth Pad 5
12	514	Synth Pad 6
13	515	Synth Pad 7
14	621	FX 14
15	622	FX 15
16	572	Synth Seq 11

09. Break Beats 1

Pad	No.	Nom de motif
1	252	B.Beats Drums 1
2	253	B.Beats Drums 2
3	306	B.Beats Bass 1
4	307	B.Beats Bass 2
5	329	Kick Fill 8
6	339	Snare Fill 5
7	361	Hi-hat Fill 7
8	421	Human Fill 1
9	538	Synth Riff 13
10	460	Guitar Riff 1
11	623	FX 16
12	624	FX 17
13	461	Guitar Riff 2
14	427	Scratch 1
15	625	FX 18
16	592	Voice 4

10. Break Beats 2

Pad	No.	Nom de motif
1	254	B.Beats Drums 3
2	255	B.Beats Drums 4
3	308	B.Beats Bass 3
4	309	B.Beats Bass 4
5	340	Snare Fill 6
6	400	Perc. Fill 8
7	401	Perc. Fill 9
8	422	Human Fill 2
9	446	Piano 3
10	462	Guitar Riff 3
11	463	Guitar Riff 4
12	486	Brass 1
13	487	Brass 2
14	593	Voice 5
15	428	Scratch 2
16	539	Synth Riff 14

11. Euro Trance 1

Pad	No.	Nom de motif
1	230	Trance Drums 1
2	231	Trance Drums 2
3	284	Trance Bass 1
4	285	Trance Bass 2
5	341	Snare Fill 7
6	362	Hi-hat Fill 8
7	379	Cymbal 1
8	385	Clap Fill 3
9	505	Synth Lead 6
10	540	Synth Riff 15
11	573	Synth Seq 12
12	574	Synth Seq 13
13	516	Synth Pad 8
14	575	Synth Seq 14
15	626	FX 19
16	627	FX 20

12. Euro Trance 2

Pad	No.	Nom de motif
1	232	Trance Drums 3
2	233	Trance Drums 4
3	286	Trance Bass 3
4	287	Trance Bass 4
5	342	Snare Fill 8
6	363	Hi-hat Fill 9
7	378	Cymbal Fill 3
8	402	Perc. Fill 10
9	506	Synth Lead 7
10	541	Synth Riff 16
11	542	Synth Riff 17
12	543	Synth Riff 18
13	517	Synth Pad 9
14	576	Synth Seq 15
15	628	FX 21
16	629	FX 22

13. Hard Trance

Pad	No.	Nom de motif
1	234	Trance Drums 5
2	235	Trance Drums 6
3	288	Trance Bass 5
4	289	Trance Bass 6
5	343	Snare Fill 9
6	344	Snare Fill 10
7	364	Hi-hat Fill 10
8	403	Perc. Fill 11
9	544	Synth Riff 19
10	577	Synth Seq 16
11	498	Bass Riff 1
12	578	Synth Seq 17
13	518	Synth Pad 10
14	545	Synth Riff 20
15	546	Synth Riff 21
16	547	Synth Riff 22

14. Psy. Trance

Pad	No.	Nom de motif
1	236	Trance Drums 7
2	237	Trance Drums 8
3	290	Trance Bass 7
4	291	Trance Bass 8
5	345	Snare Fill 11
6	346	Snare Fill 12
7	386	Clap Fill 4
8	365	Hi-hat Fill 11
9	548	Synth Riff 23
10	549	Synth Riff 24
11	550	Synth Riff 25
12	579	Synth Seq 18
13	519	Synth Pad 11
14	630	FX 23
15	631	FX 24
16	464	Guitar Riff 5

15. UK HardHouse

Pad	No.	Nom de motif
1	238	House Drums 1
2	239	House Drums 2
3	292	House Bass 1
4	293	House Bass 2
5	347	Snare Fill 13
6	387	Clap Fill 5
7	381	Cymbal 3
8	404	Perc. Fill 12
9	551	Synth Riff 26
10	552	Synth Riff 27
11	553	Synth Riff 28
12	554	Synth Riff 29
13	499	Bass Riff 2
14	520	Synth Pad 12
15	594	Voice 6
16	632	FX 25

16. US HardHouse

Pad	No.	Nom de motif
1	240	House Drums 3
2	241	House Drums 4
3	294	House Bass 3
4	295	House Bass 4
5	330	Kick Fill 9
6	366	Hi-hat Fill 12
7	388	Clap Fill 6
8	405	Perc. Fill 13
9	555	Synth Riff 30
10	556	Synth Riff 31
11	474	Strings 3
12	488	Brass 3
13	521	Synth Pad 13
14	595	Voice 7
15	633	FX 26
16	634	FX 27

17. Progressive

Pad	No.	Nom de motif
1	242	House Drums 5
2	243	House Drums 6
3	296	House Bass 5
4	297	House Bass 6
5	348	Snare Fill 14
6	367	Hi-hat Fill 13
7	389	Clap Fill 7
8	406	Perc. Fill 14
9	557	Synth Riff 32
10	558	Synth Riff 33
11	559	Synth Riff 34
12	452	E.Piano 2
13	522	Synth Pad 14
14	596	Voice 8
15	635	FX 28
16	636	FX 29

18. Garage 1

Pad	No.	Nom de motif
1	244	House Drums 7
2	245	House Drums 8
3	298	House Bass 7
4	299	House Bass 8
5	349	Snare Fill 15
6	407	Perc. Fill 15
7	408	Perc. Fill 16
8	392	Tom Fill 2
9	447	Piano 4
10	448	Piano 5
11	475	Strings 4
12	453	E.Piano 3
13	560	Synth Riff 35
14	489	Brass 4
15	586	Hit 3
16	637	FX 30

19. Garage 2

Pad	No.	Nom de motif
1	246	2Step Drums 1
2	247	2Step Drums 2
3	300	2Step Bass 1
4	301	2Step Bass 2
5	331	Kick Fill 10
6	368	Hi-hat Fill 14
7	409	Perc. Fill 17
8	423	Human Fill 3
9	457	Organ 1
10	454	E.Piano 4
11	465	Guitar Riff 6
12	466	Guitar Riff 7
13	523	Synth Pad 15
14	491	Flute 1
15	449	Piano 6
16	587	Hit 4

20. R&B

Pad	No.	Nom de motif
1	256	HipHop Drums 1
2	257	HipHop Drums 2
3	310	HipHop Bass 1
4	311	HipHop Bass 2
5	369	Hi-hat Fill 15
6	410	Perc. Fill 18
7	411	Perc. Fill 19
8	382	Cymbal 4
9	476	Strings 5
10	450	Piano 7
11	455	E.Piano 5
12	580	Synth Seq 19
13	524	Synth Pad 16
14	429	Scratch 3
15	638	FX 31
16	639	FX 32

21. Hip Hop

Pad	No.	Nom de motif
1	258	HipHop Drums 3
2	259	HipHop Drums 4
3	312	HipHop Bass 3
4	313	HipHop Bass 4
5	370	Hi-hat Fill 16
6	412	Perc. Fill 20
7	413	Perc. Fill 21
8	414	Perc. Fill 22
9	495	Ethnic Riff 2
10	477	Strings 6
11	492	Flute 2
12	467	Guitar Riff 8
13	588	Hit 5
14	430	Scratch 4
15	431	Scratch 5
16	597	Voice 9

22. G-Funk

Pad	No.	Nom de motif
1	260	HipHop Drums 5
2	261	HipHop Drums 6
3	314	HipHop Bass 5
4	315	HipHop Bass 6
5	350	Snare Fill 16
6	371	Hi-hat Fill 17
7	372	Hi-hat Fill 18
8	415	Perc. Fill 23
9	507	Synth Lead 8
10	493	Flute 3
11	468	Guitar Riff 9
12	478	Strings 7
13	456	E.Piano 6
14	640	FX 33
15	641	FX 34
16	432	Scratch 6

23. Abstract

Pad	No.	Nom de motif
1	262	HipHop Drums 7
2	263	HipHop Drums 8
3	316	HipHop Bass 7
4	317	HipHop Bass 8
5	373	Hi-hat Fill 19
6	416	Perc. Fill 24
7	417	Perc. Fill 25
8	351	Snare Fill 17
9	497	Balaphone 2
10	458	Organ 2
11	642	FX 35
12	643	FX 36
13	644	FX 37
14	645	FX 38
15	482	Vox 4
16	483	Vox 5

24. Electro

Pad	No.	Nom de motif
1	264	HipHop Drums 9
2	265	HipHop Drums 10
3	318	HipHop Bass 9
4	319	HipHop Bass 10
5	352	Snare Fill 18
6	390	Clap Fill 8
7	418	Perc. Fill 26
8	420	Cowbell 1
9	508	Synth Lead 9
10	469	Guitar Riff 10
11	581	Synth Seq 20
12	582	Synth Seq 21
13	525	Synth Pad 17
14	484	Vox 6
15	646	FX 39
16	647	FX 40

25. Electronica

Pad	No.	Nom de motif
1	228	Techno Drums 13
2	229	Techno Drums 14
3	282	Techno Bass 13
4	283	Techno Bass 14
5	332	Kick Fill 11
6	333	Kick Fill 12
7	374	Hi-hat Fill 20
8	424	Human Fill 4
9	583	Synth Seq 22
10	648	FX 41
11	649	FX 42
12	650	FX 43
13	651	FX 44
14	652	FX 45
15	653	FX 46
16	654	FX 47

26. Reggae

Pad	No.	Nom de motif
1	266	Reggae Drums 1
2	267	Reggae Drums 2
3	320	Reggae Bass 1
4	321	Reggae Bass 2
5	334	Kick Fill 13
6	353	Snare Fill 19
7	375	Hi-hat Fill 21
8	419	Perc. Fill 27
9	459	Organ 3
10	470	Guitar Riff 11
11	471	Guitar Riff 12
12	561	Synth Riff 36
13	485	Vox 7
14	655	FX 48
15	598	Voice 10
16	490	Brass 5

27. Snare Fill Set

Pad	No.	Nom de motif
1	349	Snare Fill 15
2	337	Snare Fill 3
3	335	Snare Fill 1
4	341	Snare Fill 7
5	339	Snare Fill 5
6	354	Snare Fill 20
7	347	Snare Fill 13
8	342	Snare Fill 8
9	348	Snare Fill 14
10	353	Snare Fill 19
11	340	Snare Fill 6
12	345	Snare Fill 11
13	344	Snare Fill 10
14	350	Snare Fill 16
15	352	Snare Fill 18
16	336	Snare Fill 2

28. FX Set

Pad	No.	Nom de motif
1	632	FX 25
2	625	FX 18
3	628	FX 21
4	610	FX 3
5	636	FX 29
6	616	FX 9
7	620	FX 13
8	623	FX 16
9	648	FX 41
10	653	FX 46
11	619	FX 12
12	627	FX 20
13	615	FX 8
14	629	FX 22
15	612	FX 5
16	639	FX 32

29. Human Set

Pad	No.	Nom de motif
1	268	Human Beat 1
2	269	Human Beat 2
3	425	Human Fill 5
4	426	Human Fill 6
5	599	Voice 11
6	592	Voice 4
7	600	Voice 12
8	601	Voice 13
9	602	Voice 14
10	603	Voice 15
11	595	Voice 7
12	604	Voice 16
13	590	Voice 2
14	605	Voice 17
15	606	Voice 18
16	607	Voice 19

30. Scratch Set

Pad	No.	Nom de motif
1	427	Scratch 1
2	433	Scratch 7
3	434	Scratch 8
4	435	Scratch 9
5	436	Scratch 10
6	437	Scratch 11
7	428	Scratch 2
8	431	Scratch 5
9	432	Scratch 6
10	438	scratch 12
11	430	Scratch 4
12	439	Scratch 13
13	440	Scratch 14
14	441	Scratch 15
15	442	Scratch 16
16	443	Scratch 17

No.: No. du motif RPS

* *Les données indiquées ici sont les programmations usine. Pour savoir comment retrouver ces réglages usine (Factory Reset), voyez p. 52.*

Liste des ensembles de motifs

01. Techno 1

Pad	No.	Nom de motif
1	6	Techno 1
2	7	Techno 2
3	8	Techno 3
4	9	Techno 4
5	10	Techno 5
6	11	Techno 6
7	12	Techno 7
8	13	Techno 8
9	14	Techno 9
10	15	Techno 10
11	16	Techno 11
12	17	Techno 12
13	18	Techno 13
14	19	Techno 14
15	20	Techno 15
16	21	Techno 16

02. Techno 2

Pad	No.	Nom de motif
1	28	Minimal 2
2	29	Minimal 3
3	30	Minimal 4
4	31	Minimal 5
5	32	Minimal 6
6	33	Minimal 7
7	34	Minimal 8
8	35	Minimal 9
9	36	Minimal 10
10	37	Minimal 11
11	38	Minimal 12
12	39	Minimal 13
13	22	Techno 17
14	23	Techno 18
15	24	Techno 19
16	25	Techno 20

03. Drum'n'Bass

Pad	No.	Nom de motif
1	51	Drum'n'Bass 1
2	52	Drum'n'Bass 2
3	53	Drum'n'Bass 3
4	54	Drum'n'Bass 4
5	55	Drum'n'Bass 5
6	56	Drum'n'Bass 6
7	57	Drum'n'Bass 7
8	58	Drum'n'Bass 8
9	59	Drum'n'Bass 9
10	60	Drum'n'Bass 10
11	61	Drum'n'Bass 11
12	62	Drum'n'Bass 12
13	63	Drum'n'Bass 13
14	51	Drum'n'Bass 1
15	52	Drum'n'Bass 2
16	53	Drum'n'Bass 3

04. Break Beats

Pad	No.	Nom de motif
1	64	Break Beats 1
2	65	Break Beats 2
3	66	Break Beats 3
4	67	Break Beats 4
5	68	Break Beats 5
6	69	Break Beats 6
7	70	Break Beats 7
8	71	Break Beats 8
9	72	Break Beats 9
10	73	Break Beats 10
11	74	Break Beats 11
12	75	Break Beats 12
13	76	Break Beats 13
14	77	Break Beats 14
15	26	Techno 21
16	27	Techno 22

05. Trance 1

Pad	No.	Nom de motif
1	78	Euro Trance 2
2	79	Euro Trance 3
3	80	Euro Trance 4
4	81	Euro Trance 5
5	82	Euro Trance 6
6	83	Euro Trance 7
7	84	Euro Trance 8
8	85	Euro Trance 9
9	86	Hard Trance 1
10	87	Hard Trance 2
11	88	Hard Trance 3
12	89	Hard Trance 4
13	90	Hard Trance 5
14	91	Hard Trance 6
15	92	Hard Trance 7
16	93	Hard Trance 8

06. Trance 2

Pad	No.	Nom de motif
1	94	Hard Trance 9
2	95	Hard Trance 10
3	96	Hard Trance 11
4	97	Psy. Trance 1
5	98	Psy. Trance 2
6	99	Psy. Trance 3
7	100	Psy. Trance 4
8	101	Psy. Trance 5
9	102	Psy. Trance 6
10	103	Psy. Trance 7
11	118	Progressive 1
12	119	Progressive 2
13	43	Hardcore 4
14	44	Hardcore 5
15	42	Hardcore 3
16	41	Hardcore 2

07. House 1

Pad	No.	Nom de motif
1	104	UK HardHouse 1
2	105	UK HardHouse 2
3	106	UK HardHouse 3
4	107	UK HardHouse 4
5	108	UK HardHouse 5
6	109	UK HardHouse 6
7	110	UK HardHouse 7
8	111	US HardHouse 1
9	112	US HardHouse 2
10	113	US HardHouse 3
11	114	US HardHouse 4
12	115	US HardHouse 5
13	116	US HardHouse 6
14	117	US HardHouse 7
15	120	Progressive 3
16	121	Progressive 4

08. House 2

Pad	No.	Nom de motif
1	125	Garage 2
2	126	Garage 3
3	127	Garage 4
4	128	Garage 5
5	129	Garage 6
6	130	Garage 7
7	131	Garage 8
8	132	Garage 9
9	133	Garage 10
10	134	Disco 1
11	135	Disco 2
12	136	Disco 3
13	137	House 1
14	138	House 2
15	139	House 3
16	141	House 5

09. R&B

Pad	No.	Nom de motif
1	143	R&B 2
2	144	R&B 3
3	145	R&B 4
4	146	R&B 5
5	147	R&B 6
6	148	R&B 7
7	149	R&B 8
8	150	R&B 9
9	151	R&B 10
10	152	R&B 11
11	153	R&B 12
12	154	R&B 13
13	155	R&B 14
14	156	R&B 15
15	157	R&B 16
16	158	R&B 17

10. Hip Hop

Pad	No.	Nom de motif
1	160	Hip Hop 1
2	161	Hip Hop 2
3	162	Hip Hop 3
4	163	Hip Hop 4
5	164	Hip Hop 5
6	165	Hip Hop 6
7	166	Hip Hop 7
8	167	Hip Hop 8
9	168	Hip Hop 9
10	169	Hip Hop 10
11	170	Hip Hop 11
12	171	Hip Hop 12
13	172	Hip Hop 13
14	173	G-Funk 2
15	174	G-Funk 3
16	175	G-Funk 4

11. Abstract

Pad	No.	Nom de motif
1	183	Abstract 1
2	184	Abstract 2
3	185	Abstract 3
4	186	Abstract 4
5	45	Ambient 1
6	46	Ambient 2
7	47	Ambient 3
8	48	Ambient 4
9	49	Ambient 5
10	195	Electronica 1
11	196	Electronica 2
12	197	Electronica 3
13	198	Electronica 4
14	199	Electronica 5
15	200	Electronica 6
16	201	Electronica 7

12. Reggae

Pad	No.	Nom de motif
1	204	Reggae 1(Dance Hall)
2	205	Reggae 2(Dance Hall)
3	206	Reggae 3(Dance Hall)
4	207	Reggae 4(Dance Hall)
5	208	Reggae 5(Dance Hall)
6	209	Reggae 6(Lovers)
7	210	Reggae 7(Lovers)
8	211	Reggae 8(Lovers)
9	212	Reggae 9(Lovers)
10	213	Reggae 10(Roots)
11	214	Reggae 11(Roots)
12	215	Reggae 12(Dub)
13	209	Reggae 6(Lovers)
14	210	Reggae 7(Lovers)
15	211	Reggae 8(Lovers)
16	212	Reggae 9(Lovers)

No.: Numéro de motif

* *Les données indiquées ici sont les programmations usine. Pour savoir comment retrouver ces réglages usine (Factory Reset), voyez p. 52.*

Liste des morceaux

No. de morceau	Nom de morceau	No. de motif	Nom de motif
01	Techno 1	10	Techno 5
02	Techno 2	14	Techno 9
03	Minimal	37	Minimal 11
04	Hardcore	40	Hardcore 1
05	Ambient	45	Ambient 1
06	Drum'n'Bass 1	51	Drum'n'Bass 1
07	Drum'n'Bass 2	62	Drum'n'Bass 12
08	Break Beats 1	64	Break Beats 1
09	Break Beats 2	68	Break Beats 5
10	Euro Trance	78	Euro Trance 2
11	Hard Trance	91	Hard Trance 6
12	Psy. Trance	102	Psy. Trance 6
13	UK HardHouse	104	UK HardHouse 1
14	US HardHouse	111	US HardHouse 1
15	Progressive	120	Progressive 3
16	Garage 1	126	Garage 3
17	Garage 2	129	Garage 6
18	Disco	136	Disco 3
19	R&B	143	R&B 2
20	Hip Hop	160	Hip Hop 1
21	G-Funk	174	G-Funk 3
22	Abstract	183	Abstract 1
23	Electro	189	Electro 1
24	Electronica	195	Electronica 1
25	Reggae	213	Reggae 10(Roots)

No.: Numéro de motif

* *Les données indiquées ici sont les programmations usine. Pour savoir comment retrouver ces réglages usine (Factory Reset), voyez p. 52.*

Liste de styles d'arpèges

No.	Nombre de notes	Nombre de pas	Formes d'accord
001	2	2	
002	3	3	
003	4	4	
004	2	2	
005	3	3	
006	4	4	
007	4	6	
008	3	8	
009	3	6	
010	4	4	
011	5	8	
012	12	16	
013	3	4	
014	3	6	
015	3	8	
016	3	4	
017	4	4	
018	4	8	
019	6	6	
020	4	8	
021	4	8	
022	5	8	
023	3	16	
024	1	16	
025	2	16	
026	3	16	
027	3	16	
028	3	16	
029	3	16	
030	3	16	
031	3	16	
032	3	32	
033	3	16	
034	4	16	
035	4	16	
036	4	16	
037	3	8	
038	2	16	
039	4	16	29
040	4	16	30
041	3	8	
042	2	8	
043	2	8	
044	2	4	
045	3	4	
046	4	16	
047	4	16	31
048	3	16	
049	4	16	
050	4	16	32
051	4	16	
052	4	16	33
053	3	16	
054	7	8	
055	9	16	
056	9	16	
057	6	32	
058	7	16	
059	9	16	34
060	12	32	35
061	5	16	
062	8	16	36
063	7	24	37
064	5	16	
065	5	16	
066	5	16	38
067	5	16	
068	6	8	
069	5	8	
070	4	8	39
071	4	8	40
072	4	8	41
073	4	8	
074	4	8	41
075	4	16	42
076	4	8	41
077	4	8	43
078	4	16	
079	4	8	44
080	4	8	45
081	4	16	46
082	4	16	47
083	4	16	
084	4	8	
085	4	8	48
086	4	16	
087	4	8	
088	4	8	
089	4	8	
090	4	8	
091	2	4	
092	2	16	
093	2	16	
094	4	16	
095	4	16	
096	4	16	
097	4	32	
098	5	16	
099	10	16	
100	10	8	
101	10	16	
102	4	32	
103	10	8	
104	10	16	
105	10	16	
106	4	16	
107	4	8	
108	5	16	
109	5	12	
110	5	4	
111	6	16	
112	5	23	49
113	6	32	50
114	6	32	51
115	6	32	52
116	7	16	53
117	5	16	54
118	7	32	55
119	4	32	56
120	6	32	57
121	9	32	58
122	6	16	59
123	7	16	60
124	9	16	61
125	8	16	62
126	7	16	63
127	10	32	64
128	6	16	

Liste de formes d'accord

No.	Accord	Notes constituant la forme d'accord (lorsque C4 est enfoncé)
1	C Maj	C4, E4, G4
2	C Maj7	C4, E4, G4, B4
3	C 7	C4, E4, G4, Bb4
4	C min	C4, Eb4, G4
5	C min7	C4, Eb4, G4, Bb4
6	C dim	C4, Eb4, Gb4, A4
7	C min7 b5	C4, Eb4, Gb4, Ab4
8	C Aug	C4, E4, G#4
9	C sus4	C4, F4, G4
10	C 7sus4	C4, F4, G4, Bb4
11	C add9	C4, E4, G4, D5
12	C #11	C4, E4, F#4
13	C min7 b9	C4, Eb4, G4, Bb4, Db5
14	C min add9	C4, Eb4, G4, D5
15	C 6	C4, E4, G4, A4
16	C 6 9	C4, E4, G4, A4, D5
17	C Maj9	C4, E4, G4, B4, D5
18	C min6	C4, Eb4, G4, A4
19	C min9	C4, Eb4, G4, Bb4, D5
20	C min Maj7	C4, Eb4, G4, B4
21	C 7 b5	C4, E4, Gb4, Bb4
22	C 7 b9	C4, E4, G4, Bb4, Db5
23	C 9	C4, E4, G4, Bb4, D5
24	C 7 #9	C4, E4, G4, Bb4, D#5
25	C 7 #11	C4, E4, G4, Bb4, F#5
26	C Aug7	C4, E4, G#4, Bb4
27	C 7 b13	C4, G4, Bb4, E5, Ab5
28	C 7 13	C4, G4, Bb4, E5, A5
29	A min add9	E4, A4, B4, C5
30	A min add11	A3, C4, D4, E4
31	G Maj add9	A3, G4, A4, B4
32	A min9 11	A3, B3, C4, D4
33	A 7 b9	A3, G4, A4, Bb4
34	A min7 11	G3, A3, C4, D4, E4, G4, A4, C5, D5
35	C Maj9 #11 13	A1, C2, D2, E2, D4, E4, F#4, G4, A4, B4, C5, D5
36	A min6 9 11	A4, B4, C5, D5, E5, F5, G#5, B5
37	C min7 11	Bb1, C2, Eb2, F2, Gb2, G2, Bb2
38	G Maj add9	G1, G4, A4, B4, D5
39	B Maj7	B2, F#3, A#3, D#4
40	D sus4	D2, D3, A3, G4
41	A min	A2, A3, C4, E4
42	C sus4	F2, F3, C4, G4
43	A min	A2, E3, A3, C4
44	G sus4	C3, G3, D4, G4
45	A	A2, A3, E4, A4
46	F Maj	F2, F3, A3, C4
47	A	A2, E3, A3, E4
48	G Maj	C2, C3, E3, G3
49	C min9 11	G3, C4, D4, Eb4, F4
50	A min9 11	E5, G5, A5, B5, C6, D6
51	A min9 11	E3, A3, B3, C4, D4, E4
52	E 7 #11 13	G#2, A#2, B3, C#4, D4, E4
53	A min9	A2, C3, A3, B3, C4, E4, G4
54	A min9	A3, G4, A4, B4, C5
55	A min9	A3, C4, E4, G4, A4, B4, C5
56	A min9 11	A4, B4, C5, D5
57	F Maj9 #11	A3, F4, G4, A4, B4, C5
58	A min9 11	A2, A3, B3, C4, D4, A4, B4, C5, D5
59	A min9 11	C2, G3, G4, A4, B4, D5
60	G min9	G2, A2, Bb2, A4, Bb4, E5, F5
61	C Maj9	G2, B2, C3, D3, G3, B3, C4, D4, E4
62	F Maj9	C1, C2, C3, G3, A3, C4, E4, F4
63	F Maj9 13	E1, F2, G3, A3, C4, D4, E4
64	F Maj9 #11	E1, G2, B2, F4, G4, A4, B4, C5, E5, F5

* *1–28 sont des accords de base*

* *29–64 sont des accords utilisables pour les styles d'arpège*

Liste de Patches spéciaux SRX-05

Les Patches spéciaux SRX-05 sont des Patches qui ne peuvent être utilisés que si vous avez installé la carte d'extension de formes d'onde SRX-05 "Supreme Dance" dans la MC-909.

No.	Nom	No.	Nom	No.	Nom	No.	Nom
313	SRX05 SupSaw	**331**	MG Tri Solo	**349**	Twilight	**367**	080:BladeBt
314	Oct SuperSaw	**332**	SynVox Ld	**350**	TranceWarmer	**368**	093:R&Bees
315	Rave Saws	**333**	Vib Sine 2	**351**	5th PianoPad	**369**	096:RugBurn
316	KrasheadSaws	**334**	Pulsing Saws	**352**	FM HouseBs /	**370**	120:Clubbin
317	Saw Stack	**335**	PulsingSaws2	**353**	SH Rubber Bs	**371**	135:X Racer
318	Saws&Pulses	**336**	SyncroSaws	**354**	SynBs Slide	**372**	LoFi Tre EP
319	Super 5th	**337**	LFO Dance	**355**	SqrResoSwpBs	**373**	BPF Clavi
320	Reso Saw 5th	**338**	Crawl Pulse	**356**	LFO Bass	**374**	JUNO-D Bell
321	Drain-O	**339**	FilSweep Pls	**357**	FingerE.Bs /	**375**	Square Bell3
322	Brow Out	**340**	JunoUnisnSEQ	**358**	Piano Hit	**376**	High Dist Ld
323	Andes 909	**341**	Oct Sqr SEQ	**359**	Organ Hit 5	**377**	ShredFuzzGtr
324	PnoStack 909	**342**	JU2 Saw SEQ	**360**	Aah Hit	**378**	Dance Str 2
325	Northern EP	**343**	Seq 909	**361**	Sand Hit	**379**	DanceStrings
326	Unison Lead	**344**	BPF Sweep 2	**362**	OldBrass Hit	**380**	StrChd Min11
327	FM Lead	**345**	SawStrings	**363**	Ring FX 1	**381**	StrChd Min 9
328	Noise Lead	**346**	Panning Saws	**364**	Ring FX 2	**382**	Saw Brass
329	Belly Lead	**347**	UndrWater909	**365**	Tri Alarm	**383**	BPF Sax
330	Whistle Ld	**348**	FilSweep Pad	**366**	Noise Kick	**384**	ShmiSynth

Liste de kits de batterie spéciaux SRX-05

Les kits de batterie spéciaux SRX-05 sont des kits de batterie qui ne peuvent être utilisés que si vous avez installé la carte d'extension de formes d'onde SRX-05 "Supreme Dance" dans la MC-909.

Note No.	035: SRX05 TR-909	038: SRX05 Techno	041: SRX05 R&B	044: SRX05 FX
59	909 DryKick3	PlasticKick2	R&B Kick 1	Bobs Slide
C4 60	909 DryKick2	AnalogKick10	R&B Kick 2	Cave Hit
61	909 DryKick1	PlasticKick1	Dinky Kick 2	Thru Hit 2
62	909 Dry SD5	TR909 SD 3	Dinky SD 2	Ripper L
63	909 Dry SD2	Grim SD	Retro SD3	Tramp Hit
64	909 SD&CLP	Layer SD5 mb	R&B SD 2	Cartn Fall
65	909 Dry RSht	Deviant RM3	Deviant RM1	Nz Pass
66	909 Dry Clap	Claptail	Real Clap	Thumpkin
67	909 Dry LTom	MG S Zap 1	WindChime Up	Dist Slide
68	909 Dry MTom	Electric Saw	Long Triangl	Cartn Boing1
69	909 Dry HTom	US SweepD L3	Long Triangl	Electronica
70	909 Dry CHH1	TR909 CHH 1	Miami CHH	Electric Saw
71	909 Dry CHH3	TR909 PHH 1	Mosaic CHH 1	Howl Sync
C5 72	909 Dry OHH2	TR909 OHH 1	Miami OHH	PercolateHit
73	909 Dry CR 2	909 Dry CR 2	Pop Crash2	Metal Atk Hi
74	909 Dry RD2	Pop ChinaCym	PopRideCym 3	Metal Atk Lo

	036: SRX05 TR-808	039: SRX05 House	042: SRX05 Elctro
59	808 DryKick5	909 DryKick3	LoBit Kick 1
C4 60	808 DryKick4	TR909 Kick 7	Livn Kick
61	808 DryKick3	909 DryKick1	SH2 U Zap 6
62	808 Dry SD1	TR909 SD 1	Sim Snare
63	808 Dry SD2	909 Dry SD4	707 Dry SD1
64	808 Dry SD3	TR909 SD 3	106 SD2
65	808 Dry RSht	Basis Rim	Lo-Bit CStk
66	808 Dry Clap	Club Clap	Old Clap
67	808 Dry Clvs	HiConga Opn	Sim5 Tom4S
68	808 Dry Mrcs	LoConga Opn	Sim5 Tom2S
69	808 Dry Cwbl	Tmbl Hi	Sim5 Tom1S
70	808 Dry CHH	909 Dry CHH1	Urban CHH
71	808 Cl&OpHH	909 Dry CHH3	Pedal Hat 1
C5 72	808 Dry OHH3	909 Dry OHH1	Pop Hat Open
73	808 Dry Cym1	909 Dry CR 2	MG Nz Cym
74	808 Dry Cym3	909 Dry RD2	US Nz Cym

	037: SRX05 TR-707	040: SRX05 HipHop	043: SRX05 Perc
59	707 DryKick1	Old Kick 2	HiBongo Opn
C4 60	707 DryKick2	Vinyl Kick	LoBongo Opn
61	707 DryKick2	Boys Kick	HiConga Opn
62	707 Dry SD1	HipHop SD 1	LoConga Opn
63	707 Dry SD2	Filter SD3	Tmbl Hi
64	707 Dry SD1	RegularSnrMF	Tmbl Hi Flm
65	707 Dry RSht	Deviant RM2	Real Shaker1
66	707 Dry Clap	Hip Clap	Real Cabasa3
67	707 Dry LTom	TablaBayam 1	Short Guiro2
68	707 Dry MTom	Scratch 6	Long Guiro2
69	707 Dry HTom	Warp Hit 3	St. FgSnap
70	707 Dry CHH	Hipping CHH	GospelClap
71	707 Dry CHH	Hip PHH	Cwbl Hi
C5 72	707 Dry OHH	HipHop OHH	Cwbl Lo
73	707 Dry CR	Pop Crash1	WindChime Up
74	707 Dry RD	PopRideCym 2	WindChime Dn

sampling groovebox (Sound Generator Section)
Model MC-909

MIDI Implementation Chart

Date : Sep. 20, 2002
Version : 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic	Default	X	1–16	
Channel	Changed	X	1–16	
Mode	Default	X	Mode 3	
	Messages	X	Mode 3, 4 (M = 1)	* 2
	Altered	**********		
Note Number :	True Voice	0–127 **********	0–127 0–127	
Velocity	Note On	O	O	
	Note Off	O	O	
After Touch	Key's	X	O * 1	
	Channel's	O	O * 1	
Pitch Bend		O	O * 1	
Control Change	0, 32	O *1	O *1	Bank select
	1	O	O	Modulation
	5	X	O	Portamento time
	6, 38	X	O	Data entry
	7	O	O	Volume
	10	O	O	Panpot
	11	X	O	Expression
	16	O	O	General Purpose Controller 1
	18	O	O	General Purpose Controller 3
	19	O	O	General Purpose Controller 4
	64	O	O	Hold 1
	65	X	O	Portamento
	66	X	O	Sostenuto
	68	X	O	Legato Foot Switch
	71	O	O	Resonance
	72	O	O	Release Time
	73	O	O	Attack Time
	74	O	O	Cutoff
	75	O	O	Decay Time
	80	O	O	General Purpose Controller 5
	81	O	O	General Purpose Controller 6
	82	O	O	General Purpose Controller 7
	83	O	O	General Purpose Controller 8
	84	X	O	Portamento control
	91	O	O (Reverb)	General Purpose Effect 1
	1–3, 33–95 *3	O	O	
	98, 99	X	X	NRPN LSB, MSB
	100, 101	X	O	RPN LSB, MSB
Program Change	: True Number	O *1 **********	O *1 0–127	Program No. 1–128
System Exclusive		O	O *1	
System Common	: Song Position	X	X	
	: Song Select	X	X	
	: Tune Request	X	X	
System Real Time	: Clock	X	O	
	: Commands	X	X	
Aux Messages	: All Sound Off	X	O	
	: Reset All Controllers	O *4	O	
	: Local On/Off	X	X	
	: All Notes Off	O *4	O (123–127)	
	: Active Sensing	O *1	O	
	: System Reset	X	X	
Notes		* 1 O X is selectable. * 2 Recognized as M=1 even if M≠1. * 3 The settings are changeable. * 4 Transmitted only when V-LINK is ON.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 3 : OMNI OFF, POLY
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Yes
X : No

sampling groovebox (Sequencer Section)
Model MC-909

MIDI Implementation Chart

Date : Sep. 20, 2002
Version : 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1–16 X	1–16 X	There is no basic channel.
Mode	Default Messages Altered	X X	X X	
Note Number :	True Voice	0–127 **********	0–127 0–127	
Velocity	Note On Note Off	O O	O O	
After Touch	Key's Channel's	O O	O O	
Pitch Bend		O	O	
Control Change	0–119	O	O	
Program Change	: True Number	O **********	O 0–127	
System Exclusive		O	O	
System Common	: Song Position : Song Select : Tune Request	O *1 X X	O *2 X X	
System Real Time	: Clock : Commands	O *1 O *1	O *3 O *2	
Aux Messages	: All Sound Off : Reset All Controllers : Local On/Off : All Notes Off : Active Sensing : System Reset	O O X O *4 O X	O O X O (123–127) *4 O X	
Notes		*1 Transmitted only when Sync Out is ON. *2 Recognized only when Sync Mode is SLAVE or REMOTE. *3 Recognized only when Sync Mode is SLAVE. *4 Mode messages (123–127) are stored/transmitted after All Note Off processing is performed. The All Note Off message itself is not stored/transmitted.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 3 : OMNI OFF, POLY
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Yes
X : No

Fiche technique

MC-909: Sampling groovebox

Section Générateur de sons

Polyphonie maximum	64 voix
Fréquence d'échantillonnage	44.1 kHz
Parties	16 (principales) + 16 (RPS)
Formes d'onde	693
Patches	
Préprogrammés	800
Utilisateur	256
Carte	256
Kits de batterie	
Préprogrammés	64
Utilisateur	128
Carte	128

Section d'échantillonnage

Format des données	linéaire 16 bits (Type de fichier: WAV/AIFF)
Polyphonie maximum	64 voix
Fréquence d'échantillonnage	44.1 kHz (fixe)

Temps d'échantillonnage maximum

- Mémoire interne uniquement (16 Mo)
  mono: 180 sec. approx. (stéréo: 90 sec. approx.)
- Avec DIMM (256 Mo)
  mono: 51 min. approx. (stéréo: 25,5 min. approx.)

Echantillons	
Utilisateur	2000
Carte	7000 (SmartMedia 128 Mo)

Section Séquenceur

Parties	16 + contrôle Tempo/Mute
Résolution	480 pas par noire
Tempo	5–300
Capacité maximum de stockage de notes	approx. 1.300.000 notes
Motifs	
Préprogrammés	215
RPS	440
Utilisateur	200
Carte	999
Mode d'enregistrement	Temps réel, TR-REC, pas à pas
Morceaux	50
Styles d'arpège	
Préprogrammés	128
Utilisateur	128
Chord Memory	
Préprogrammés	64
Utilisateur	128
Ensembles RPS	50
Ensembles de motifs	50

Section Effets

Réverbération	1 (4 types)
Compresseur	1 (1 type)
Multi-effets (MFX)	2 (MFX1: 38 types (MFX2: 47 types)
Pitch Shifter (pour signal externe)	1 (1 type)

Section de mastérisation

Compresseur 3 bandes	1 (1 type)

Extensions

Cartes d'extension de sons de la série SRX: 1 fente

DIMM: 1 connecteur

Nombre de broches:	168
Vitesse:	100 MHz (PC100 CL=2)
	133 MHz (PC133 CL=3)
Tension:	3.3 V
Capacité:	128 Mo
	256 Mo
Hauteur de la carte:	38 mm ou moins

Mémoire externe

Carte SmartMedia: 1 fente

8Mo/16Mo/32Mo/64Mo/128Mo (3.3V)

Commandes, écran

Ecran

- QVGA LCD
- Affichage BPM: 7 segments, 4 caractères (diodes)

Commandes

- Pitch: 1 (FINE TUNE/COARSE TUNE)
- Filter: 2 (CUTOFF, RESONANCE)
- LFO 1: 2 (DEPTH/RATE, WAVEFORM)
- Autres commandes de sons: 3 (FAT, RANDOM MODIFY, MATRIX CONTROL 1)
- Effects: 3 (TYPE, C1, C2)
- Mastering: 2 (Attack, Release)
- Volume OUTPUT: 1
- Volume INPUT: 1

Curseurs de contrôle

- Enveloppe: 13 (Pitch/Filter/Amp)
- Part Mixer: 8
- Turntable Emulation (100 mm): 1

Autres sources de contrôle

- Deux contrôleurs D Beam
- Velocity Pads

Prises

MIX OUTPUT (L (MONO), R)
DIRECT 1 OUTPUT (L (MONO), R)
DIRECT 2 OUTPUT (L (MONO), R)
INPUT (L (MONO), R)
Casque
MIDI (In, Out)
Connecteur USB
Interface audio numérique

- IN/OUT (OPTICAL, COAXIAL)

Connecteur secteur

Alimentation

AC 117 V, AC 230 V, AC 240 V

Consommation

20 W

Dimensions

491 (L) x 386 (P) x 123 (H) mm
19-3/8 (L) x 15-1/4 (P) x 4-7/8 (H) pouces

Poids

6,0 kg
13 lbs 4 oz

Accessoires

Démarrage rapide
Mode d'emploi
CD avec données d'échantillons (audio)
Cordon d'alimentation
Protection de la carte

Options

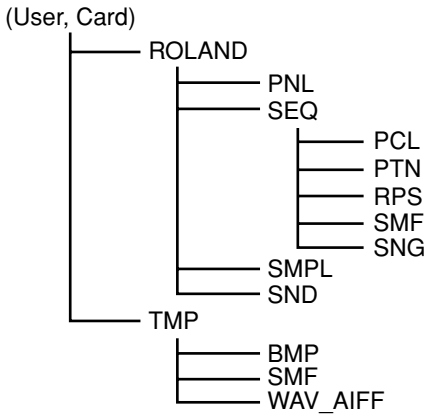
Carte d'extension de formes d'onde: Série SRX

* *Une publication distincte, "MIDI Implementation", est également disponible. Elle détaille de façon très complète l'équipement MIDI disponible sur cet appareil. Si vous souhaitez vous procurer cette publication (pour effectuer de la programmation au niveau de l'octet, par exemple), veuillez contacter le SAV Roland le plus proche ou un revendeur Roland agréé.*

* *En vue d'améliorer le produit, les caractéristiques techniques et/ou l'aspect de cet appareil peuvent être modifiés sans avis préalable.*

Précautions concernant les dossiers et les fichiers

La structure des dossiers de la zone utilisateur et de la carte de mémoire est la suivante.



NOTE

Ne modifiez pas cette structure de dossiers à partir d'un ordinateur branché à la MC-909 via USB.

Les seuls fichiers pouvant être transférés entre la MC-909 et votre ordinateur sont des fichiers audio (formats WAV/AIFF), Standard MIDI (SMF format 1) et bitmaps (320 x 240 pixels). Ne chargez aucun fichier d'un autre format dans la zone utilisateur ou la carte de mémoire.

* *La MC-909 ne peut gérer que des noms de fichier d'un seul octet constitués de caractères alphanumériques.*

Lorsque vous chargez des fichiers venant d'un ordinateur branché via USB dans la mémoire utilisateur ou la carte de mémoire de la MC-909, veillez à les charger dans le dossier adéquat au sein du dossier TMP.

- Bitmaps dossier BMP
- SMF dossier SMF
- Fichiers audio dossier WAV_AIFF

NOTE

Ne vous servez pas de l'ordinateur pour déplacer/effacer les fichiers se trouvant dans le dossier ROLAND de la zone utilisateur.
Ne vous servez pas non plus de l'ordinateur pour formater ou optimiser la zone utilisateur.

Liste de messages d'erreur

Si une opération incorrecte est effectuée ou si le traitement demandé ne peut pas être effectué, un message d'erreur apparaît. Voyez les explications données pour le message d'erreur qui apparaît et agissez selon les conseils donnés.

Message	Signification	Cause/Remède
Beat Differs!	Lors d'une utilisation de la fonction Copy du mode Pattern Edit, la copie n'a pas pu être effectuée car les motifs source et de destination n'avaient pas la même armure de temps.	Vous pouvez ne pouvez faire des copies qu'entre des motifs ayant la même armure de temps.
	Le fichier SMF importé a une armure de temps qui ne peut pas être reproduite sur la MC-909 ou qui change.	Importez des fichiers SMF ayant une armure de temps qui peut être reproduite sur la MC-909 et qui ne change pas.
Cannot Assign Phrase!	Comme il y a deux parties activées ou plus, la phrase ne peut pas être consignée dans un ensemble RPS.	Sélectionnez la partie de la phrase que vous souhaitez consigner et étouffez les autres (Mode d'emploi, p. 28).
Cannot Edit Preset Sample!	C'est un échantillon préprogrammé (Preset) et il ne peut donc pas être modifié.	—
Card Not Ready!	Aucune carte de mémoire n'est insérée dans la fente.	Insérez une carte de mémoire dans la fente.
Card Protected!	L'autocollant de protection contre l'écriture est apposé sur la carte.	—
Empty Pattern!	Impossible de reproduire le motif car il ne contient pas de données.	Sélectionnez un motif contenant des données.
Empty Sample!	L'échantillon ne contient pas de données.	Sélectionnez un échantillon contenant des données.
Empty Song!	Le morceau n'a pas encore été enregistré et ne peut donc pas être reproduit.	Sélectionnez un morceau contenant des données.
Illegal File!	La MC-909 ne peut pas utiliser ce fichier.	La MC-909 ne peut utiliser que des fichiers audio (format WAV/AIFF), des SMF et des fichiers bitmap.
Memory Damaged!	Le contenu de la mémoire est peut-être endommagé.	Effectuez un retour aux réglages usine (Factory Reset) (Mode d'emploi, p. 20). Si cela ne résout pas votre problème, veuillez contacter votre revendeur ou le centre de maintenance Roland le plus proche.
Memory	Impossible de sauvegarder car il ne reste plus assez de place dans la zone utilisateur ou la carte de mémoire.	Supprimez les données superflues.
MIDI Offline!	Il y a un problème avec la connexion MIDI.	Assurez-vous que le câble MIDI n'a pas été débranché ou endommagé.
No More Sample Numbers!	Impossible de continuer la division de l'échantillon.	Effacez les échantillons superflus (Mode d'emploi, p. 123) afin de pouvoir attribuer 256 numéros d'échantillons consécutifs ou plus.
	Comme il reste moins de 256 numéros d'échantillons consécutifs disponibles, il est impossible de poursuivre l'échantillonnage.	
Now Playing!	Comme la MC-909 est en cours de reproduction, l'opération demandée n'a pas pu être effectuée.	Arrêtez la reproduction avant d'effectuer l'opération.
Pattern Full!	Comme le nombre maximum de notes pouvant être enregistrées dans un motif a été dépassé, il est impossible de poursuivre l'enregistrement de motif.	Effacez les données inutiles du motif en cours d'enregistrement (Mode d'emploi, p. 48).
Permission Denied!	Le fichier est protégé.	—
Sample Length Too Short!	L'échantillon est trop court et il ne peut donc pas être modifié correctement.	Si l'échantillon est extrêmement court, il peut être difficile de l'éditer convenablement.
Sample Memory Full!	Comme la mémoire d'échantillon résiduelle est insuffisante, il est impossible de poursuivre l'échantillonnage ou d'éditer un échantillon.	Effacez les échantillons superflus (Mode d'emploi, p. 123).
Song Recording Full!	Comme le nombre maximum de motifs pouvant être enregistrés dans un morceau a été dépassé, la poursuite de l'enregistrement du morceau est impossible.	Il est possible d'enregistrer 50 motifs maximum dans un morceau. Il est impossible d'enregistrer d'autres motifs.
Unformatted!	La carte de mémoire a un format non reconnu.	Formatez la carte de mémoire (Mode d'emploi, p. 134).
Wrong Setting!	Le réglage pour l'édition de motif est incorrect.	Effectuez un réglage correct.

Index

A

Alter Pan Depth 94
Amp 94, 153
Amp Env 95, 107
Amplitude 107
Arpeggio Sync Mode 159
Arpégiateur 62
Assign type 108
Auto Chop 150
Auto Sync 68
Auto Trigger 144
Auto Trigger Level 145

B

Back Ground Picture 159
Bend Range 99
Bias 94
Booster 99
Booster Gain 98
BPM 57
BPM Lock 160

C

Change Duration 77
Change Velocity 76
CHOP 150
Chord Memory 64
Coarse Tune, Tone 89
Coarse Tune, Tone rythmique 104
COMBINE 152
Compressor 121
Configuration, paramètres 58
Contrôleur D Beam 67
Copie
  Morceau 116
  Patch 110
  Pattern (motif) 76, 80
  Tone rythmique 110
Copy
  Fichier 166
Create Patch 149
Create Rhythm 151
CUT + RESO 67

D

D Beam 162
D Beam ID 159
Data Thin 77
Delete
  Fichier 166
Delete Measure 76

E

Echantillonnage 141
Echantillons, liste 147
Edit Quantize 77
Edition
  Echantillon 146
  Patch 86
  Pattern (motif) 75
  Percussion 102
Effacer
  Echantillon 155
  Etape 116
  Pattern (motif) 76
EMPHASIS 151
Enregistrement
  Morceau 115
  Pattern (motif) 69
Enregistrement en temps réel 69
Enregistrement pas à pas 73
Enregistrement Tempo/Mute 74
Enveloppe
  Amplitude 95, 107
  Filtre 93, 106
  Hauteur 91, 104

F

Factory Reset 52
FAT 88
File Utility 166
Filter Env 93, 106
Filter Type 105
Filtre 91, 105
Fine Tune, Tone 89
Fine Tune, Tone rythmique 104
Format 166
Forme d'onde 89, 103
Fréquence de coupure 91, 105
Frequency Cross Modulation 89, 103
FXM 89, 103

G

Gain, forme d'onde 89
Gap Time 145, 161
Générateur de formes d'onde 86, 102
Groove, modèle 78

H

Hauteur 104

I

Initialisation
  Kit de batterie 110
  Patch 110
Initialiser
  Carte de mémoire 166
Input Select 144, 161
Insérer une étape 116
Insert Measure 76

K

Keyfollow
  Amp Envelope Time 95
  Cutoff 92
  Filter Envelope Time 93

Hauteur de forme d'onde 90
LFO Delay 96
Pitch Envelope Time 90
Tone Pan 94

L

LCD CONTRAST 51
Legato 97
LFO 86, 96
LFO Rate 96
LFO, forme d'onde 96
Loop Mode 148

M

Mastérisation 140
MATRIX CTRL1 100
Menu 157
Sample Edit 155
Métronome 57
MFX
2Vo PITCH SHIFTER 135
AUTO PAN 128
AUTO WAH 126
COMPRESSOR 132
DISTORTION 130
ENHANCER 125
FBK PITCH SHIFTER 135
GATE 133
GATED REVERB 136
GUITAR AMP SIM 131
HEXA-CHORUS 128
HUMANIZER 126
ISOLATOR 125
LIMITER 132
LOFI COMPRESS 134
LOFI NOISE 133
LOFI RADIO 134
LOW BOOST 125
MODULATION DELAY 137
MULTI TAP DELAY 138
OVERDRIVE 130
PHASER 126
PHONOGRAPH 134
QUADRUPLE TAP DELAY 137
REVERSE DELAY 138
RING MODULATOR 127
ROTARY 128
SHUFFLE DELAY 138
SLICER 132
SPACE-D 129
SPECTRUM 124
STEP FILTER 126
STEP FLANGER 130
STEP PHASER 127
STEREO CHORUS 129
STEREO DELAY 136
STEREO EQ 124
STEREO FLANGER 129
STEREO PHASER 127
SUPER FILTER 125
TAPE ECHO 135
TELEPHONE 134
TIME CONTROL DELAY 139
TIME SKIP DELAY 139
TREMOLO 127
TREMOLO CHORUS 128
TRIPLE TAP DELAY 137
Microscope 79
MIDI 159
Sync Mode 159
Sync Output 159
Mix In 66
Mode Pattern 53
Mode Song 111
Mono/Poly 97
Morphing de formes d'onde 88
Move
Fichier 166
Multi-effets 122, 124
Mute 58
Mute Group 108

N

NORMALIZE 153

O

Oscillator basse fréquence 86

P

Pad Velocity 159
Pads 59
Part Mixer 65
Patch 179
Patch Coarse Tune 89
Patch Fine Tune 89
Patch Level 94
Patch Priority 100
Pattern Call 59
Pitch 89
Pitch Env 91, 104
Portamento 97
Pre Sample Time 145, 161

R

RANDOM MODIFY 88
Random Pan Depth 94
Random Pitch 104
Random Pitch Depth 89
Realtime Erase 71
Realtime Modify 65
Reclock 77
Recording Cancel 71
Rehearsal 70
Reproduction
Morceau 114
Motif 56

Résonance 92, 105
Reverb 122
Reverb Send Level, Rhythm Tone 108
Rhythm Tone Level 107
Rhythm Tone Pan 107
Ring Modulator 99
RPS 60, 188, 190
RPS Trigger Quantize 61, 160

S

Sampling 161
Sampling Length 145
Sauvegarde
  Echantillon 154
  Pattern (motif) 81
Sauvegarder 81
  Kit de batterie 109
  Morceau 117
  Patch 109
Screen Saver 159
Sequencer 159
Sequencer Output Assign 87
Shift Clock 77
SMF
  Import 163
  Save 164
SOLO SYNTH 67
Song Loop Mode 160
Song Play Mode 160
Song Step Switch 160
Stop Trigger 145
Structure Type 98
Supprimer
  Echantillon 155
  Etape 116
Sync Mode 159
Sync Output 159
System 158

T

TAP 57
Tap Resolution 159
TIME STRETCH 152
Time Variant Amplifier 86, 102
Time Variant Filter 86, 102
TMT 98
Tone Delay 101
Tone Envelope Mode 100
Tone Level 94
Tone Mix Table 98
Tone Output Assign, Rhythm 108
Tone Pan 94
Transpose 76
Trigger Level 161
Trim Sw 144
Trimming Switch 161
TR-REC 71
Truncate 149
TTE Slider Type 159
TURNTABLE 67
Turntable Emulation 68
TVA 86, 102
TVF 86, 102

U

Undo/Redo 168
Unison 98
USB 167
User Backup 164
User Restore 164

V

V-LINK 169
Volume, kit de batterie 108

W

Wave Coarse Tune 104
Wave Fine Tune 104
Wave Group 89, 103
Wave Level 107
Wave Mix Table 108
Wave No. 89, 103
Wave Pan 107
WG 86, 102
WMT 108

Z

Zoom In/Out 146

For EU Countries

CE

This product complies with the requirements of European Directives EMC 89/336/EEC and LVD 73/23/EEC.

For the USA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION
RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:
(1) This device may not cause harmful interference, and
(2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

For Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.