Enregistrement Avancé sur XP-60 et XP-80

Ce document complète la note supplémentaire « Enregistrement de base sur XP-80 » (également applicable au XP-60). Tout d'abord, nous aborderons les Patterns et l'utilisation de la fonction RPS. Suivront, les fonctions d'édition de piste, ainsi que la fonction de quantification. Nous examinerons également le mode d'édition microscopique ainsi qu'un chapitre sur l'utilisation des contrôleurs (C1, C2, pédales, etc.). Enfin, nous donnerons quelques idées utiles pour mettre toute la puissance des XP-60 et XP-80 dans vos morceaux. Veuillez noter que le XP-60 et le XP-80 sont fonctionnellement identiques : toutes les procédures s'appliquent à chacun des deux.

I. Patterns

Comme nous l'avons vu dans les notions de base, le séquenceur du XP-60/80 dispose de seize pistes. Le XP-60/80 vous permet également d'enregistrer jusqu'à 100 motifs (*Pattern* d'un maximum de 99 mesures pour chacun d'eux) par morceau. Un Pattern comprend une seule piste pouvant enregistrer jusqu'à 16 canaux MIDI. Les Patterns n'ont pas de piste Tempo ou Beat. Cela signifie que vous ne pouvez pas changer le tempo ou le chiffrage rythmique à l'intérieur d'un Pattern. Les Patterns sont utilisés dans des sections d'un morceau, des blocs répétitifs ou dans l'édition de pistes classiques. Ils peuvent également être utilisés pour la fonction séquence de phrases en temps réel (RPS). Utilisez la procédure suivante pour enregistrer un motif de 4 mesures dans le Pattern 001 :

Tout d'abord, nous devons sélectionner une performance. Nous sélectionnerons « PR-A : 12 Pop Set 1 » car c'est un bon point de départ pour l'enregistrement. En choisissant simplement cette Performance, nous définissons des Patches spécifiques associés à chaque canal MIDI :

1) Pressez [PERFORM].
2) Tournez la molette VALUE pour sélectionner la Performance « PR-A : 12 Pop Set 1 ».

A présent nous allons enregistrer un Pattern avec des parties batterie, basse, et piano :

1) Pressez [SEQUENCER].
2) Appuyez sur [REC] pour allumer l'indicateur.
3) Pressez [PATTERN] et utilisez la molette VALUE pour sélectionner le PTN001.
4) Curseur sur « ♪ » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner le tempo souhaité (par défaut 120).
5) Curseur sur « Loop » et utiliser la molette VALUE pour sélectionner 4 (motif de 4 mesures).
6) Curseur sur « Mode » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner MIX.
7) Curseur sur « Qntz » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner OFF.
8) Curseur sur « CountIn » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner un décompte de 1 mesure.
9) Curseur sur « PART » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner la partie 10 (partie rythmique).
10) Appuyez sur [STOP/PLAY] pour commencer l'enregistrement. Enregistrez un motif de batterie avec un feeling à la double croche. Ajoutons des parties alors que le séquenceur effectue sa boucle de 4 mesures.
11) Utilisez la molette VALUE pour sélectionner la partie 2 pour la basse et enregistrer une partie de basse.
12) Utilisez la molette VALUE pour sélectionner la partie 1 pour le piano et enregistrer une partie de piano.
13) Pressez [STOP/PLAY] pour arrêter l'enregistrement.

A présent, configurons notre Pattern comme une boucle infinie de quatre mesures :

1) Appuyez sur [F5] (Loop).
2) Curseur sur « Repeat » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner INFINIT.
3) Curseur sur « Start » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner 1-01-000 (le début de notre Pattern).
4) Curseur sur « End » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner 5-01-000 (la fin de notre Pattern).
5) Appuyez sur [EXIT].
6) Appuyez sur [LOOP] pour allumer son voyant.
7) Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [BWD] pour revenir au début. Appuyez sur [STOP/PLAY] pour lire le motif.

Copie de Patterns
Une méthode courante pour créer des morceaux consiste à commencer par un Pattern, puis à le copier une ou plusieurs fois, afin d'apporter des modifications sur les copies. Vous pourrez ensuite lier les motifs ensemble pour former un morceau. Utilisez la procédure suivante pour copier le Pattern 001 dans le Pattern 002 :

1) Appuyez sur [F3] (TrkEdit) puis le curseur sur « 3 Copy » et appuyez sur ENTER.
2) Curseur sur « <Source> » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner PTN 001.
3) Curseur sur « <Dest.> » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner PTN 002.
4) Curseur sur « <Source> Measure » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner 1.
5) Curseur sur « <Source> For » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner ALL.
6) Curseur sur « <Dest.> →Measure » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner 1.
7) Curseur sur « Mode » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner REPLACE.
8) Curseur sur « Times » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner 1.
9) Curseur sur « Status » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner ALL.
10) Curseur sur « Channel » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner ALL.
11) Appuyez sur [F6] (Execute). Le Pattern 002 est maintenant une copie du Pattern 001.

Vous pouvez maintenant enregistrer plus de parties ou utiliser les outils d'édition décrits dans le chapitre suivant pour modifier le Pattern 2 ou toute autre copie de votre Pattern. Vous pourrez ensuite utiliser le paragraphe suivant pour assembler un morceau à partir de ces Patterns.

Utilisation de Patterns pour Construire un Morceau
Un morceau peut très bien être entièrement composé de Patterns. Cette méthode de composition, semblable à la programmation d'une boîte à rythmes, vous permet d'insérer facilement des blocs dans un morceau ou d'essayer différents arrangements. Après avoir créé plusieurs Patterns, sélectionnez l'enregistrement pas à pas et insérez les Patterns dans l'ordre. Utilisez la procédure suivante pour créer un morceau avec les Patterns 001 et 002 :

1) Appuyez sur [F4] (Micro) puis appuyez sur [REC] pour passer en enregistrement pas à pas.
2) Appuyez sur [F1] (Pattern).
3) Utilisez la molette VALUE pour sélectionner un Pattern et appuyez sur [F6] (Put Ptn) pour l'insérer. Le point d'insertion passera automatiquement à la fin du Pattern précédemment inséré.
4) Sélectionnez d'autres Patterns, et ajoutez-les dans votre morceau en appuyant sur [F6] (Put Ptn).
5) Appuyez sur [F2] (StpBack) en cas d'erreur, afin de ressaisir vos numéros de Pattern.
6) Appuyez deux fois sur [EXIT] lorsque vous avez terminé.

Vous pouvez maintenant enregistrer votre morceau sur disquette et il sera lu dans l'ordre que vous venez de spécifier. Si vous souhaitez le modifier à l'avenir, vous pouvez utiliser le mode d'édition microscope et créer, effacer, modifier ou déplacer ces messages (voir la section IV).

Utilisation du Realtime Phrase Sequencing (RPS)
La fonction RPS du XP-60/80 vous permet de déclencher manuellement des Patterns à partir du clavier. Utilisez la procédure suivante pour déclencher le Pattern 001 avec la touche C4 (Do du milieu de clavier) :

1) Appuyez sur [SEQUENCER].
2) Appuyez sur [F1] (Setup) puis sur [F4] (RPS).
3) Appuyez sur la touche C4 du clavier.
4) Curseur sur « Pattern » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner 001.
5) Curseur sur « Playback Mode » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner LOOP2.
6) Appuyez sur [EXIT].
7) Appuyez sur [RPS] pour allumer son indicateur.
8) Pressez sur le clavier la touche attribuée (C4) pour lire le Pattern 001. Pressez-là de nouveau pour l'arrêter.

Astuce : si vous utilisez le séquenceur avec la fonction RPS, tous les motifs seront reproduits en rythme avec le morceau et les uns avec les autres. C'est le tempo du séquenceur qui contrôle le tempo des motifs RPS.

II. Edition de Piste

Les fonctions *Track Edit* vous donnent un contrôle précis sur l'édition globale. Vous pouvez sélectionner des plages étendues ou spécifiques et modifier des éléments tels que les valeurs de note, la vélocité, la durée, le timing et d'autres paramètres. Ces fonctions peuvent être utilisées sur les pistes d'un morceau ou d'un Pattern. Tout d'abord, nous nous familiariserons avec la commande d'annulation du XP-60/80.

Commande d'annulation d'enregistrement (Undo)
Lors de l'édition d'un morceau ou d'un Pattern, vous devez systématiquement vérifier votre édition en jouant le bloc. Si vous n'êtes pas satisfait, vous pouvez appuyer sur le bouton [UNDO/REDO] pour annuler la modification. Cette puissante fonctionnalité vous permet de tester quelque chose, d'écouter son résultat, avant de prendre une décision finale. Undo fonctionne sur toutes les fonctions *Track Edit* et peut également être utilisé pour restaurer une piste que vous venez d'écraser, ou effacer une piste que vous venez d'enregistrer.

Fonction Erase
La fonction Erase permet d'effacer des blocs d'un morceau, des instruments spécifiques sur différents canaux MIDI, ou presque n'importe quel type de données MIDI. Utilisez la procédure suivante pour effacer la partie de basse (canal MIDI 2) des mesures 2 à 4 dans le Pattern 002 que nous avons précédemment créé :

1) Appuyez sur [SEQUENCER].
2) Appuyez sur [F3] (TrkEdit) et amenez le curseur sur « 1 Erase » et appuyez sur [ENTER].
3) Curseur sur « Target » et utiliser la molette VALUE pour sélectionner PTN 002.
4) Curseur sur « Measure » et utiliser la molette VALUE pour sélectionner 2.
5) Curseur sur « for » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner 2.
6) Curseur sur « Status » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner ALL.
7) Curseur sur « Channel » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner 2.
8) Appuyez sur [F6] (Execute). Le message « Executing… » s'affiche brièvement.
9) Appuyez deux fois sur EXIT pour revenir à l'écran principal du séquenceur.

Fonction Delete
La commande *Delete* est similaire à *Erase* mais supprimera également les mesures et les informations de synchronisation. Utilisez plutôt *Delete* pour couper un bloc au milieu d'un morceau et supprimer l'espace afin que les blocs voisins se raccordent, alors que *Erase* ne supprime que les données, et laisse les mesures vides.

Fonction Copy
Vous pouvez utiliser la commande *Copy* pour déplacer des blocs ou pour allonger leur longueur. Utilisez l'exemple suivant pour étendre le Pattern 001 de 4 à 16 mesures :

1) Appuyez sur [LOOP] pour désactiver la fonction.
2) Appuyez sur [SEQUENCER].
3) Appuyez sur [F3] (TrkEdit) puis amenez le curseur sur « 3 Copy » et appuyez sur [ENTER].
4) Curseur sur « <Source> » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner PTN 001.
5) Curseur sur « <Dest.> » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner PTN 001.
6) Curseur sur « <Source> Measure » (la première mesure) et utilisez la molette VALUE pour sélectionner 1.
7) Curseur sur « <Source> For » (le nombre de mesures) et utilisez la molette VALUE pour sélectionner ALL.
8) Curseur sur « <Dest.> →Measure » (la mesure où la copie sera placée) et utilisez la molette VALUE pour sélectionner END.
9) Curseur sur « Mode » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner REPLACE.
10) Curseur sur « Times » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner 3.
11) Curseur sur « Status » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner ALL.
12) Curseur sur « Channel » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner ALL.
13) Appuyez sur [F6] (Execute). Le Pattern 001 a maintenant une longueur de seize mesures.

Fonction Insert
Cette commande est utilisée pour insérer des mesures vierges dans un morceau ou un Pattern. Vous pouvez spécifier le chiffrage rythmique,le nombre de mesures et l'endroit où les insérer. Utilisez l'exemple suivant pour insérer une mesure vide dans le Pattern 002 à la mesure 2 :

1) Appuyez sur [F3] (TrkEdit) puis Curseur sur « 4 Insert Meas » et appuyez sur [ENTER].
2) Curseur sur « Target » et utiliser la molette VALUE pour sélectionner PTN 002.
3) Curseur sur « Measure » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner 2.
4) Curseur sur « for » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner 1.
5) Appuyez sur [F6] (Execute).

Fonction Transpose
Vous pouvez transposer tout ou partie des pistes de votre séquence. Vous pouvez également choisir de ne transposer que certaines mesures du morceau ou du Pattern. Utilisez l'exemple suivant pour transposer de 3 demi-tons les mesures de la partie piano (canal MIDI 1) 1-4 dans le motif 002 :

1) Appuyez sur [SEQUENCER].
2) Appuyez sur [F3] (TrkEdit) puis curseur sur « 5 Transpose » et appuyez sur [ENTER].
3) Curseur sur « Target » et utiliser la molette VALUE pour sélectionner PTN 002.
4) Curseur sur « Measure » et utiliser la molette VALUE pour sélectionner 1.
5) Curseur sur « for » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner 4.
6) Curseur sur « Bias » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner +3(___).
7) Curseur sur « Channel » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner 1.
8) Appuyez sur [F6] (Execute).

NOTA : Pour plus d'information sur les fonctions Track Edit, reportez-vous aux pages 121 à 135 du manuel Roland XP-60/80.

III. Quantification Shuffle et Groove

Comme nous l'avons vu dans la note supplémentaire sur les notions de base du séquenceur, le XP-60/80 dispose de 3 types de quantification : Grid, Shuffle et Groove. Examinons de plus près ces deux dernières :

Quantification Shuffle
La quantification Shuffle utilise le même concept de base que la quantification Grid, mais vous permet d'ajouter une sensation de « swing », qui peut être ajustée en pourcentage. Ce style est très populaire dans la musique Hip-Hop, mais peut également être utilisée avec de petits pourcentages pour rendre tous types de pistes plus réalistes. Essayons de quantifier le Pattern 001 que nous avons créé dans le chapitre I :

1) Appuyez sur [SEQUENCER].
2) Appuyez sur [LOOP] pour allumer son indicateur.
3) Appuyez sur [PATTERN] et utilisez la molette VALUE pour sélectionner Pattern 1.
4) Appuyez sur [F2] (Quantize) puis [F2] (Shuffle).
5) Curseur sur « Resolution » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner la double-croche.
6) Curseur sur « Rate » et utiliser la molette VALUE pour sélectionner « 57% » (nous y reviendrons).
7) Curseur sur « Target » et utiliser la molette VALUE pour sélectionner PTN 001.
8) Curseur sur « Measure » et utiliser la molette VALUE pour sélectionner 1.
9) Curseur sur « for » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner ALL.
10) Curseur sur « Channel » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner ALL.
11) Curseur sur « Note Range » et utiliser la molette VALUE pour sélectionner C -1-G 9.
12) Curseur sur « Rate » et appuyez sur [STOP/PLAY]. Utilisez la molette VALUE pour modifier le taux. Vous entendrez un changement en faisant varier la valeur. Un réglage de 69% ajoute un style « Hip-Hop » au Pattern, alors que de petites valeurs (51-54%) améliorent légèrement le groove sans changer radicalement le style.
13) Appuyez sur [F6] (Execute) pour valider les réglages, puis appuyez sur [EXIT].

Quantification Groove.
Le type « *Groove* » est une quantification spécifique à la série de claviers XP. Il comprend 90 styles différents, appelées «*Groove Templates*», qui peuvent affecter le rythme et le style d'un morceau. Les *Templates* ajustent le positionnement des notes et appliquent des dynamiques pour s'adapter au style. Comme avec *Shuffle*, vous pouvez essayer différents réglages tout en écoutant votre séquence :

1) Appuyez sur [SEQUENCER].
2) Appuyez sur [LOOP] pour allumer son indicateur.
3) Appuyez sur [PATTERN] et utilisez la molette VALUE pour sélectionner PTN001.
4) Appuyez sur [F2] (Quantiz) puis [F3] (Groove).
5) Curseur sur « Target » et utiliser la molette VALUE pour sélectionner PTN 001.
6) Curseur sur « Measure » et utiliser la molette VALUE pour sélectionner 1.
7) Curseur sur « for » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner ALL.
8) Curseur sur « Channel » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner ALL.
9) Curseur sur « Note Range » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner C- 1-G 9.
10) Curseur sur « Template Number » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner PRE :001.
11) Appuyez sur [STOP/PLAY]. Utilisez la molette VALUE pour essayer différents *Groove Templates*.
12) Appuyez sur [F6] (Execute) lorsque vous avez trouvé le style désiré, puis appuyez sur [EXIT].

Essayer les Templates suivant :

- Sélectionnez PRE :003 : Late_S pour retarder la caisse claire (*snare drum*).
- Sélectionnez PRE :005 : Late_K pour retarder la grosse caisse (*kick drum*).
- Sélectionnez PRE :006 : 16_Lshuf pour un swing à la double croche.

IV. Edition Microscope

La fonction *Microscope Edit* permet de visualiser et d'éditer des événements MIDI isolés. Ceci est différent des fonctions *Track Edit* et de quantification vues précédemment, qui elles sont utilisées pour éditer de grandes plages d'un morceau. *Microscope Edit* permet de créer une note, un changement de programme ou un message de contrôleur. Il peut aussi être utilisé pour corriger une fausse note, modifier le réglage du volume d'une partie ou effacer/copier/déplacer un événement MIDI. Appuyez sur [F4] (Micro) pour afficher l'écran suivant :

Fig. 1

SEQ/Micro		Microscope				Pattern 001
3-01-000	>1	Note (C4)	60	OnV=127	Gt=192	OfV=64
048	2	Prog Change		PC# = 64		
072	16	Ctrl Change		CC# = 7	(Volume)	110
084	16	Note (C#4)	61	100	15	64
087	16	Note (D4)	62	107	25	64
090	16	Note (D#4)	63	120	35	64
Create	Erase	Move	Copy	Place	View	

L'écran ci-dessus affiche de nombreuses informations. Sur la ligne du haut, nous pouvons voir que nous sommes en mode microscope sur le Pattern 001. En dessous se trouve la section principale de la page qui affiche les données réelles où chaque événement MIDI se trouve sur une ligne distincte. De gauche à droite pour le premier événement du Pattern 001, situé à 3-01-000 (3ème mesure, 1er temps, horloge 000), nous voyons que ce message de type Note concerne le canal MIDI 1, avec une valeur de note 60 (C4). Enfin, la vélocité OnV (vitesse à l'enfoncement de la note), le *Gate Time* (temps de maintien de la touche), ainsi que la vélocité OfV (vitesse au relâchement de la note). Les vélocités Note On (OnV) et Note Off (OfV) ont une plage de 0 à 127. Le Gate Time est réglé sur 192, équivalant à une blanche (le XP-60/80 utilisant 96 impulsions par noire, 192 équivaut donc à 2 noires, soit une blanche). L'événement suivant, à 3-01-048, est un message de changement de programme sur le canal MIDI 2 avec une valeur de 64. Après cela, nous avons à 3-01-072, un message Volume sur le canal MIDI 16 avec une valeur de 110.

Les boutons [▲] et [▼] sont normalement utilisés pour parcourir les événements en mode Microscope. Il est aussi possible d'utiliser les boutons [BWD] et [FWD] ou la fonction *locate* pour atteindre une mesure spécifique.

Modification

Utilisez la procédure suivante pour modifier facilement n'importe quel événement en mode microscope :

1) Utilisez les boutons [▲] et [▼] pour localiser l'événement que vous souhaitez modifier.
2) Utilisez les boutons [◀] et [▶] pour sélectionner le paramètre à modifier (canal MIDI, numéro de note, vélocité, temps de maintien, etc.).
3) Utilisez la molette VALUE pour modifier la valeur souhaitée.

Création
Presque n'importe quel type de message MIDI peut être créé dans ce mode. Utilisez la procédure suivante pour créer la note C4 dans le Pattern 001, canal MIDI 1, au 1er temps de la 3ème mesure (comme dans la Fig.1) :

1) Appuyez sur [SEQUENCER] suivi de [F4] (Micro).
2) Utilisez les boutons [BWD] / [FWD] pour localiser 3-01-000.
3) Pressez le bouton [PATTERN] et utilisez la molette VALUE pour sélectionner 001 puis appuyez sur [ENTER].
4) Appuyez sur [F1] (Create).
5) Utilisez la molette VALUE pour sélectionner NOTE et appuyez sur [F6] (Execute).
6) Curseur sur le canal MIDI (2ème colonne) et utilisez la molette VALUE pour sélectionner 1.
7) Curseur sur « Note » et utiliser la molette VALUE pour sélectionner la note 60 (soit le Do C4).
8) Curseur sur « OnV » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner 127.
9) Curseur sur « Gt » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner 192.
10) Curseur sur « OfV » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner 64.
11) Appuyez sur [EXIT].

Déplacement
Parfois, vous souhaiterez peut-être déplacer une note vers un autre emplacement. Utilisez la procédure suivante pour déplacer l'évènement 'note' que nous venons de créer sur le 2ème temps de la 4ème mesure :

1) Appuyez sur [SEQUENCER] suivi de [F4] (Micro).
2) Utilisez les boutons [▲] et [▼] pour sélectionner la note C4 à déplacer.
3) Appuyez sur [F3] (Move).
4) Utilisez les boutons curseur et la molette VALUE pour sélectionner l'horloge 04-02-000.
5) Appuyez sur [F6] (Execute) puis sur [EXIT].

Effacement
Il est possible d'effacer des fausses notes. Utilisez la procédure suivante pour effacer la note créée ci-dessus :

1) Appuyez sur [SEQUENCER] suivi de [F4] (Micro).
2) 2) Utilisez les boutons [▲] et [▼] pour sélectionner l'évènement 'note' C4.
3) Appuyez sur [F2] (Erase) puis sur [EXIT].

NOTA : vous pouvez toujours utiliser le bouton [UNDO] en cas d'erreur dans le mode microscope.

V. Edition des fichiers SMF (Standard MIDI Files)

Qu'est-que le Standard MIDI Files ?
Les fichiers SMF sont un format de fichier particulier de stockage de morceau. Ce format a été accepté par presque tous les fabricants et permet la lecture de fichiers de morceaux par une large gamme de séquenceurs et d'instruments. Il existe 2 formats pour les SMF :

- SMF Type 0 : Toutes les données musicales sont sur une seule piste. Une deuxième piste est utilisée pour les données de tempo et de chiffrage de mesure.
- SMF Type 1 : Les données musicales sont enregistrées sur 16 pistes avec une 17ème piste pour les données de tempo et de chiffrage de mesure.

Qu'est-ce que le General MIDI ?
General MIDI est une norme développée pour permettre de créer de la musique sur un instrument et de pouvoir la reproduire facilement sur l'instrument de n'importe quel fabricant. Pour qu'un instrument soit « compatible GM », il doit répondre aux caractéristiques minimales suivantes :

- Polyphonie de 24 voix
- Multitimbral à 16 parties
- 128 patchs conformes au mappage GM (c.à.d. 1 = Piano 1, 17 = Organ 1, etc.).

Roland a aussi développé un format appelé GS qui offre une flexibilité supplémentaire dans les sons et les effets par rapport aux spécifications GM. Les fichiers SMF développés pour GM seront lus correctement sur les instruments GS. Mais, les fichiers GS peuvent mal se comporter sur des instruments GM.

Edition des fichiers SMF

Avant d'apporter des modifications à un fichier SMF, vous devez comprendre comment ils sont composés. Le tout premier message, dans la plupart des SMF disponibles dans le commerce, est la commande de réinitialisation GM ou GS. Il s'agit d'un petit message exclusif (*sys.Excl(GM ON)*) qui réinitialisera tout appareil compatible GM (ou GS) à une configuration basique. Les 16 parties (sauf la partie 10 - batterie) sont réglées sur un son de piano acoustique, un volume MIDI (CC# 7) de 127 et un panoramique au centre. Ce message est généralement sur le premier temps de la piste 1. Suivront des informations de configuration pour chacune des pistes utilisées dans le morceau. Ceci inclu généralement le numéro de patch, le volume, le panoramique et les paramètres d'effets (le cas échéant). Les données musicales succèdent à ces messages de configuration. La plupart des canaux MIDI peuvent être utilisés pour n'importe quel son avec les particularités suivantes (conventions de la plupart des distributeurs SMF du commerce) :

- Canal MIDI 2 – Basse
- Canal MIDI 4 – Ligne mélodique
- Canal MIDI 10 – Batterie

Le XP-60/80 étant compatible GM, il passera automatiquement en mode GM à la lecture d'un SMF si le message *sys.Excl(GM ON)* mentionné ci-dessus est présent. La sélection manuelle du mode GM reste toutefois possible :

1) Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [PERFORM].

Voyons maintenant comment modifier un fichier SMF. Lorsque vous modifiez les sons, les niveaux de volume, les panoramiques ou les effets, vous devez utiliser le mode *Microscope*. Par exemple, supposons que vous ayez un SMF qui utilise un piano (PC# 1) pour la partie 1 (canal MIDI 1) et que vous souhaitiez utiliser un piano électrique (PC# 5). Tout d'abord, vous devez charger le fichier SMF dans le séquenceur :

1) Appuyez sur [DISK] puis amenez le curseur sur « 1 Load » et appuyez sur [ENTER].
2) Curseur sur « File Type » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner SONG.
3) Curseur sur « File Name » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner le morceau sur votre disquette puis appuyez sur [F6] (Execute).

Vous devez ensuite, trouver le numéro de changement de programme (PC#) via le mode d'édition microscopique :

1) Appuyez sur [SEQUENCER] puis sur [F4] (Micro).
2) Appuyez sur le bouton TRACK/PART [1], sous l'écran, pour sélectionner la piste 1.
3) Utilisez les boutons [▲] et [▼] pour localiser le message.

Vous devez maintenant changer le PC# pour appeler le son souhaité :

1) Curseur sur « PC# » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner 5.
2) Appuyez sur [EXIT] puis sur [STOP/PLAY] pour écouter le changement que vous venez d'effectuer.

Vous pouvez également utiliser les fonctions *Track Edit* décrites dans le chapitre 2 pour effacer, supprimer, copier, insérer des mesures ou transposer votre morceau. Une fois que vous avez effectué vos modifications, vous devez enregistrer votre morceau sur disquette :

1) Appuyez sur [DISK].
2) Curseur sur « 2 Save » et appuyez sur [ENTER].
3) Curseur sur « File Type » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner le type SMF-0 ou SMF-1.
4) À ce stade, vous souhaiterez peut-être renommer le morceau pour ne pas écraser le fichier SMF original. Curseur sur « File Name » et utilisez la molette VALUE et le curseur pour changer le nom.
5) Appuyez sur [F6] (Execute).

Lorsque vous êtes en mode GM dans le XP-60/80, l'instrument ne peut accéder qu'aux 128 sons de la banque GM. Si vous souhaitez utiliser d'autres sons de l'XP, vous devrez utiliser le mode Microscope pour effacer la commande de réinitialisation GM (ou GS) dans le SMF, puis redéfinir vos sons. Les commandes de réinitialisation GM et GS sont des messages exclusifs au format hexadécimal qui apparaîtront comme suit :

- GM Reset – F0 :7E 7F 09 01 :F7
- GS Reset – F0 :41 10 42 12 40 00 7F 00 41 :F7

À ce stade, vous souhaiterez peut-être réenregistrer le morceau au format Roland « .SVQ » et utiliser la fonction de sauvegarde SONG+SOUND pour simplifier le processus de sélection des sons. Un avantage supplémentaire de l'utilisation du format de stockage Roland « .SVQ » est que les morceaux se chargeront et seront lues plus rapidement. Utilisez la procédure suivante pour sauvegarder un morceau avec tous les éléments assignés à chaque partie :

1) Appuyez sur [DISK].
2) Curseur sur « 2 Save » et appuyez sur [ENTER].
3) Curseur sur « File Type » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner SONG.
4) Curseur sur « Save Mode » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner SONG+SOUND.
5) Curseur sur « File Name » et utilisez la molette VALUE et le curseur pour nommer votre morceau.
6) Appuyez sur [F6] (Execute).

VI. Contrôleurs

Avec le XP-60/80, vous pouvez attribuer divers paramètres, tels que Volume (contrôleur 7) ou Panning (contrôleur 10) aux potentiomètres [C1] et [C2]. Une fois attribuées, ces informations peuvent être utilisées pour ajouter de l'expression à votre performance. Ces changements peuvent également être enregistrés sur le séquenceur. Utilisez la procédure suivante pour affecter le curseur [C1] au volume :

1) Appuyez sur [SYSTEM].
2) Appuyez plusieurs fois sur [F4] (Control) pour accéder à la page « Control Assign ».
3) Curseur sur « C1 Slider <Assign> » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner CC07 :VOLUME.
4) Curseur sur « <Output> » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner INT (le potentiomètre n'affectera que les sons internes du XP-60/80). Les autres options de sortie sont MIDI (informations de potentiomètre envoyées via MIDI uniquement), INT&MIDI (informations de potentiomètre envoyées au module de son interne et via MIDI) et OFF.

Lorsque vous êtes en mode Performance sur le XP-60/80, la partie actuellement sélectionnée est affectée par les potentiomètres C1 et C2 ainsi que ceux de SOUND PALETTE et toutes les pédales que vous avez connectées à l'unité. Lorsque vous effectuez un enregistrement, vous pouvez utiliser le potentiomètre C1 pour contrôler le volume de votre partie et les mouvements seront enregistrés en temps réel. C'est un excellent moyen d'effectuer un fondu ou de supprimer des parties d'un morceau où d'équilibrer les niveaux des instruments. Tout contrôleur affecté de cette manière peut être enregistré dans le séquenceur. Voici un tableau des contrôleurs utiles que vous pouvez affecter aux potentiomètres C1 ou C2 ou à une pédale :

Contrôleur #	**Fonction**
01	Modulation
02	Souffle (*Breath*)
05	Temps de Portamento (*Port-time*)
07	Volume
10	Panoramique (*Panpot*)
11	Expression
64	Maintien (*Hold-1*)
65	Portamento On/Off
91	Profondeur de Reveb
93	Profondeur de Chorus

VII. Conseils Avancés d'Enregistrement

Locate

La fonction de localisation peut être utilisée pour accéder à n'importe quelle position de votre morceau. Utilisez la procédure suivante pour définir par exemple un point de localisation à la mesure 20 :

1) Appuyez sur [SEQUENCER].
2) Utilisez les boutons [BWD] / [FWD] pour vous positionner à la mesure 20.

3) Appuyez sur [LOCATE] et utilisez la molette VALUE pour sélectionner LOC1.
4) Appuyez sur [F5] (Set).

Vous pouvez maintenant vous positionner à la mesure 20 à partir de n'importe où dans votre morceau :

1) Appuyez sur [LOCATE].
2) Utilisez la molette VALUE pour sélectionner LOC1 et appuyez sur [F6] (Jump).

NOTA : la position 0 (LOC0) sera toujours réglé au début de la séquence.

Coupure de Piste
Vous pouvez couper le son des pistes pendant la lecture d'un morceau pour écouter une partie seule ou pour essayer différentes idées d'arrangement :

1) Appuyez sur [SEQUENCER].
2) Appuyez sur [STOP/PLAY]. La séquence sera lue.
3) Curseur sur « Loop= » ou « M= » et utilisez les boutons TRACK/PART [1]-[16] pour activer et désactiver les pistes.

Configuration d'une boucle de lecture
Vous pouvez utiliser la fonction de boucle pour créer un morceau avec une section qui se répétera automatiquement lors de sa lecture. Tout d'abord, vous devrez charger un morceau dans le XP-60/80 :

1) Appuyez sur [DISK].
2) Curseur sur « 1 Load » et appuyez sur [ENTER].
3) Utilisez la molette VALUE pour sélectionner le morceau souhaité et appuyez sur [F6] (Execute).

Utilisez la procédure suivante pour paramétrer la boucle :

1) Appuyez sur [SEQUENCER] suivi de [F5] (Loop).
2) Curseur sur « Start » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner le point de départ de la boucle.
3) Curseur sur « End » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner le point final de la boucle.
4) Curseur sur « Repeat » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner le nombre de répétitions de la boucle.
5) Appuyez sur [EXIT] puis sur [LOOP] pour allumer son indicateur.

Si vous souhaitez enregistrer les modifications apportées à votre morceau, utilisez la procédure suivante :

1) Appuyez sur [DISK].
2) Curseur sur « 2 Save » et appuyez sur [ENTER].
3) Appuyez sur [F6] (Execute), l'écran affichera « Overwrite ? » Appuyez sur [F5] (Ok).

Votre morceau sera maintenant lu normalement jusqu'au point de boucle, il se répétera ensuite autant de fois que spécifié avant de continuer jusqu'à la fin.

Astuce : si vous réglez Repeat sur INFINIT, le bloc se répétera jusqu'à ce que vous désactiviez le bouton [LOOP]. C'est un bon moyen de contrôler manuellement la durée de répétition d'un bloc.

Comme vous pouvez le voir, les XP-60 et XP-80 sont des instruments très puissants. Vous pouvez créer de la musique de différentes manières en fonction de votre style et de vos préférences. Vous pouvez éditer vos séquences de différentes manières et utiliser des Patterns, des pistes ou la fonction RPS pour les reproduire. Il existe généralement plusieurs façons d'accomplir ce que vous souhaitez. De plus, la fonction *Undo* (Annuler) peut vraiment vous sauver si vous faites une erreur ou n'aimez pas le résultat d'une action. Alors détendez-vous, n'ayez pas peur d'expérimenter et surtout amusez-vous !

Traduit de l'anglais par Torti.