Enregistrement de Base sur XP-80

Le XP-80 intègre un séquenceur basé sur l'Advanced MRC-Pro de Roland. Ce nouveau séquenceur comprend des fonctionnalités d'édition étendues telles que la quantification aléatoire et groove, l'enregistrement linéaire et en boucle, l'édition d'événements au microscope et la possibilité de synchroniser les Beatloops de plusieurs cartes d'extension de la série SR-JV80 sur l'horloge interne du séquenceur. Avec un minimum de compréhension des fonctions et de son architecture, le séquenceur du XP-80 est très simple à utiliser. Le but de ce document est de vous enseigner les concepts de base nécessaires pour enregistrer et reproduire avec succès une composition multi-timbral. Nous commencerons par définir certains termes avec lesquels vous devrez vous familiariser. Ensuite, nous vous donnerons un exemple étape par étape du processus d'enregistrement d'un morceau et nous vous montrerons comment vous assurer que ce morceau sera lue correctement. Pour utiliser les applications de ce document, vous aurez besoin d'une disquette standard de 3,5 pouces.

I. Définitions

Avant de commencer l'enregistrement, il est judicieux de vous familiariser avec l'architecture de base du XP-80. Si vous êtes peu familier avec les synthétiseurs Roland récents, vous pourriez être dérouté par certains termes tels que Performance, Patch, Tone, Track, etc. Le lexique suivant vous aidera à comprendre comment les sons du XP-80 sont organisés.

Patch : Généralement, ceux sont les sons individuels que vous jouez, comme un piano ou des cordes. Un Patch est composé d'un à quatre éléments simple appelés **Tone**, avec des paramètres associés tels que TVA, TVF, LFO, etc.

Performance : Pensez à une performance comme à un groupe de 16 musiciens. C'est une combinaison de 15 Patches et d'un kit rythmique, avec leurs réglages associés tels que le niveau, le panoramique, l'accordage, le canal MIDI, etc. Une performance est donc divisée en 16 parties (**Parts**).

Il existe deux types de Performances : **Layer** et **Single**.

Layer : Vous permet de jouer simultanément deux parties ou plus, comme une superposition de piano et de cordes, ou une séparation (*split*) de basse et de piano. Une performance Layer est indiquée par le réglage « Key Mode » au centre de l'écran. Toutes les performances USER du XP-80 sont de type Layer.

Single : Vous permet de jouer un son (*part*) à la fois à partir du clavier du XP-80. Une performance Single est indiquée par le réglage « Key Mode » au centre de l'écran. Ce type de performance est couramment utilisée pour l'enregistrement. La plupart des performances PRESET du XP-80 utilisent le type Single.

Part : L'une des 16 parties d'une performance. Chaque partie contient un patch ou un kit rythmique (partie 10) ainsi que tous les paramètres liés à la Performance tels que le canal MIDI, la plage de touches, le niveau, l'accordage, etc.

Track : L'une des 16 pistes du séquenceur. Chaque piste peut contenir des informations sur une ou l'ensemble des 16 parties. Il est par exemple possible d'enregistrer un morceau (*song*) entier en utilisant une seule piste. Pour nôtre besoin (*qui sera détaillé dans la section III. Enregistrement*), nous enregistrerons chaque partie et son canal MIDI sur sa piste correspondante.

II. Préparation du Séquenceur

Choix d'une Performance

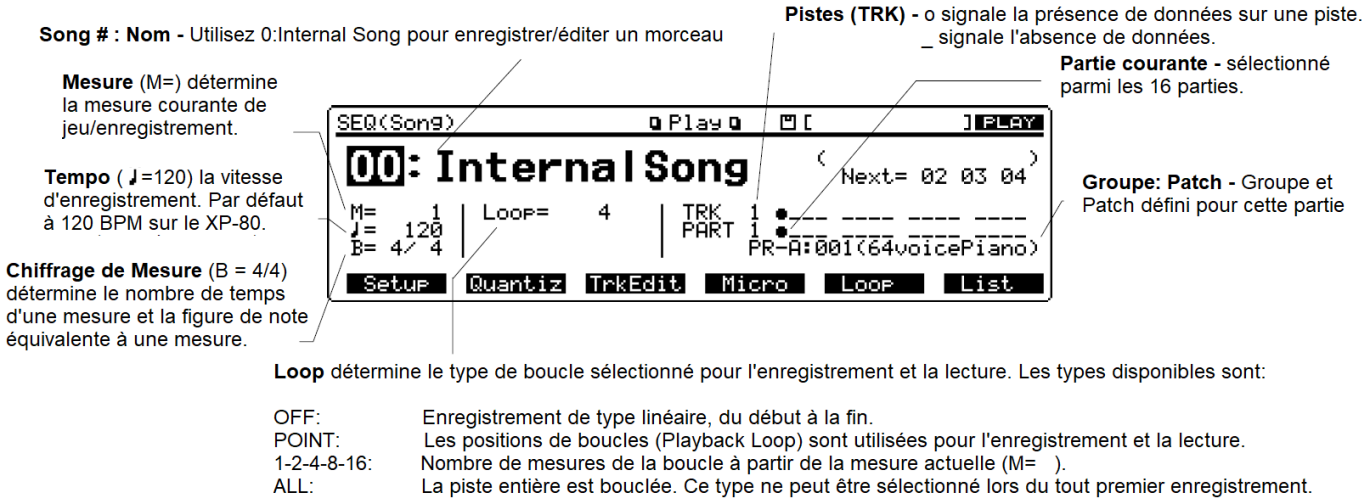
Le XP-80 contient 96 Performances différentes. Lorsque vous vous préparez à enregistrer, l'un des premiers choix à faire est celui de la Performance à utiliser. La configuration idéale pour l'enregistrement est une Performance qui utilise des canaux MIDI séparés pour chacune des 16 parties ou une Performance de type Single. Ceci permet de garantir que toutes les parties ne sont pas jouées lorsque vous essayez d'en enregistrer une seule. En effet, les Performances Layer peuvent avoir plusieurs parties affectées à un même canal MIDI et seront de ce fait difficiles à utiliser pour l'enregistrement. Une Performance de type Single typique est le Preset « PR-A : 012, Pop Set 1 ». Utilisez la procédure suivante pour sélectionner cette Performance.

1) Pressez [PERFORM].
2) A l'aide du clavier numérique, maintenez [SHIFT], et appuyez sur [1] pour sélectionner le groupe PR-A.
3) Tournez la molette VALUE jusqu'à « PR-A : 012 Pop Set 1 ».

III. Enregistrement

Affichage de jeu/Play (SEQ(Song)) du Séquenceur

La page principale du séquenceur contient plusieurs menus qui vous aideront grandement lors de l'enregistrement d'un morceau. L'accès à ces menus peut être obtenu en appuyant sur les boutons de fonction [F1]-[F6]. Voici la liste des fonctions de chacun. Appuyez sur [SEQUENCER] pour accéder à l'affichage suivant :



Loop détermine le type de boucle sélectionné pour l'enregistrement et la lecture. Les types disponibles sont:

OFF:	Enregistrement de type linéaire, du début à la fin.
POINT:	Les positions de boucles (Playback Loop) sont utilisées pour l'enregistrement et la lecture.
1-2-4-8-16:	Nombre de mesures de la boucle à partir de la mesure actuelle (M=).
ALL:	La piste entière est bouclée. Ce type ne peut être sélectionné lors du tout premier enregistrement.

De plus, les pages suivantes sont disponibles à l'aide des touches F sous l'écran :

F1 Setup - Réglages du métronome, synchronisation interne/externe, Réglages MTC et MMC
F2 Quantize – Quantification Grid, Shuffle ou Groove, chargement/sauvegarde des grooves User
F3 Track Edit - Fonctions d'édition de piste comprenant l'effacement, la suppression, la copie, la transposition, le changement de vélocité, etc.
F4 Microscope - Édition d'événements individuels, enregistrement pas à pas et insertion de Pattern dans un morceau
F5 Loop – Définition des points de l'enregistrement en boucle
F6 List - Liste des morceaux présent sur la disquette

Affichage Realtime Rec Stand-by (SEQ)

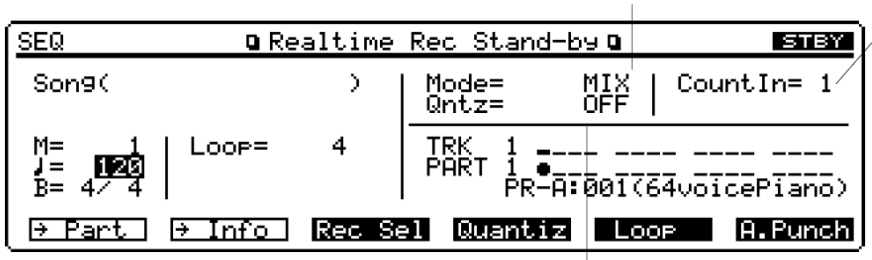
En plus des paramètres de la page principale, il y en a d'autres qui apparaissent dans la page STBY du mode d'enregistrement en temps-réel. Depuis la page principale du séquenceur, pressez [REC] pour afficher l'écran suivant :

Mode détermine le mode d'enregistrement. Le XP-80 propose les modes suivant:

REPLACE: Ce que vous jouez écrase les données existantes.
MIX: Ce que vous jouez est ajouté aux données existantes.
A.PUNCH: Insertion automatique entre les points définis.

CountIn détermine le début de l'enregistrement. Les options de décompte du XP-80 sont:

0: Enregistrement dés l'appui sur la touche PLAY.
1 ou 2: L'enregistrement commence après le décompte de 1 ou 2 mesures.
WAIT NOTE: Enregistrement dés l'appui d'une touche du clavier.



Input Quantize détermine comment les notes seront ajustées à l'enregistrement (*Voir la section IV. Edition; Quantification pour plus d'explication*). Le XP-80 dispose de trois modes de quantification:

OFF: Les notes seront enregistrées suivant le rythme joué.
GRID: Les notes seront ajustées à la division de temps sélectionnée la plus proche. Ex. 1/16ème ou 1/8ème.
SHUFFLE: Un style triolet sera appliqué aux notes enregistrées sur la division de temps sélectionnée.

De plus, les informations suivantes sont disponibles à l'aide des touches F sous l'écran :

F1 Part - Paramètres de son, de panoramique, de volume et d'effets, des parties (*part*) votre Performance.
F2 Info – Une fenêtre qui affiche des messages MIDI tels que la polyphonie, le volume, la modulation, etc.
F3 Rec Sel - Vous permet de choisir des messages MIDI spécifiques à filtrer pendant l'enregistrement.
F4 Quantiz - Cet écran vous permet d'ajuster le type et la résolution de quantification à appliquer à votre enregistrement.
F5 Loop – Définition des points de l'enregistrement en boucle
F6 A. Punch - Cet écran vous permet de modifier les réglages de punch-in et de punch-out.

Appuyez sur [EXIT] pour quitter l'affichage Realtime Rec Stand-by (SEQ).

Enregistrement de plusieurs parties

En utilisant la performance « PR-A : Pop Set 1 » précédemment sélectionnée, nous enregistrerons une Song contenant un piano, une basse et une batterie. Utilisez les étapes suivantes à partir de la page principale :

1) Placez le curseur sur « TRK » et appuyer sur le bouton TRACK/PART [1] (situé sous l'écran) pour sélectionner simultanément la piste 1 et la partie 1.
2) Placez le curseur sur le nom de la banque et du patch courant et tournez la molette VALUE pour sélectionner le patch « PR-A : 004(Nice Piano) ».
3) Appuyez sur [REC] pour accéder à la page STBY.
4) Curseur sur « ♪= *120* » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner le tempo souhaité.
5) Pressez [F4] (Quantiz), et utilisez les boutons curseur et la molette VALUE pour choisir le type de quantification GRID ou SHUFFLE. Utilisez la même méthode pour choisir le taux et la rigueur de quantification souhaitées. Appuyez sur [EXIT] pour quitter cette page.
6) Curseur sur « Loop= » et choisissez le nombre de mesures souhaitées pour un enregistrement en boucle. Pour les besoins de cet exemple, définissez LOOP sur 4.
7) Pressez [▶] pour amener le curseur et réglez « Mode= » sur MIX.
8) Curseur sur « CountIn= » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner le nombre de mesure(s) souhaitée(s) pour le décompte.
9) Appuyez sur [STOP/PLAY] et après le décompte, commencez l'enregistrement en boucle de la partie piano sur 4 mesures.

Puisque la partie piano enregistrée tourne en boucle, nous allons assigner une basse à la partie 2 et l'enregistrer sur TRK 2.

1) Pressez [F6] (Rehrsal) pour accéder au mode entraînement. Ce mode vous permet de jouer des notes ou de modifier des sons sans que cela ne soit enregistré dans le morceau.
2) Placez le curseur sur « TRK » et appuyez sur le bouton TRACK/PART [2] sous l'écran.
3) Curseur vers le coin inférieur droit et utilisez la molette VALUE pour sélectionner le patch « PR-B : 017(Fretls Dry) » et testez cette partie au clavier.
4) Appuyez de nouveau sur [F6] pour quitter le mode entraînement.
5) Enregistrez la partie de basse.

Puisque les parties piano et basse jouent en boucle, nous pouvons ajouter une partie Batterie à l'enregistrement :

1) Appuyez sur [F6] (Rehrsal) pour accéder de nouveau au mode entraînement.
2) Placez le curseur sur « TRK » et appuyez sur le bouton TRACK/PART [10].
3) Curseur vers le coin inférieur droit.
4) Utilisez la molette VALUE pour sélectionner le kit rythmique « USER : 002 (Jazz Drum Set1) ».
5) Appuyez à nouveau sur [F6] pour quitter le mode entraînement.
6) Enregistrez la partie de batterie.
7) Appuyez sur [STOP/PLAY] lorsque vous avez terminé l'enregistrement.

***Nota** : pour revenir rapidement au début de la séquence, maintenez la touche [SHIFT] et appuyez sur [BWD].*

Si vous êtes satisfait de votre enregistrement, passez à la section suivante. Si vous souhaitez effacer ce morceau, appuyez sur [UTILITY] et le curseur sur « 6 Song Init ». Appuyez sur [ENTER]. Appuyez sur [F6] (Exécute) pour effacer le morceau interne (*InternalSong*). Tentez un nouvel enregistrement, puis passez à la section suivante.

IV. Edition

Quantification

La quantification est une procédure qui ajuste rythmiquement les notes une fois enregistrées dans un séquenceur. C'est un moyen efficace de « corriger » des notes légèrement décalées. Le XP-80 possède trois types de quantification :

GRID : Le timing des notes sera ajusté à la sous-division de temps la plus proche ou par un pourcentage sélectionné (par exemple déplacer toutes les notes sélectionnées de 87% vers la croche la plus proche).

SHUFFLE : Une « sensation » de triolets sera appliquée à la synchronisation des notes. La quantité de SHUFFLE est également déterminée par un pourcentage.

GROOVE : Les changements dynamiques et de synchronisation seront appliqués aux notes individuelles en utilisant le modèle (*Template*) de GROOVE sélectionné. Il existe 71 modèles PRESET couvrant différents styles de musique et 16 Modèles USER pour les applications personnelles.

Utilisez la procédure suivante pour quantifier quelque chose ayant déjà été enregistré :

1) Depuis l'affichage du séquenceur, appuyez sur [F2] (Quantiz).
2) Sélectionnez la méthode de quantification souhaitée [F1] (Grid), [F2] (Shuffle) ou [F3] (Groove).
3) Utilisez les boutons curseur et la molette VALUE pour régler les paramètres comme vous le souhaitez.
4) Curseur sur « Measure » et définissez la mesure de début à quantifier. Pour cet exemple, choisissez 1.
5) Curseur sur « for » et sélectionnez le nombre de mesures à quantifier. Pour cet exemple, choisissez ALL.
6) Curseur sur « Channel » et sélectionnez le(s) canal(s) à quantifier. Pour cet exemple, choisissez ALL.
7) Curseur sur « Note Range » et définissez une plage de touches du clavier à quantifier.
8) Curseur sur « TRACK » et utilisez les boutons [INC]/[DEC] pour activer (o) ou désactiver (_) les pistes à quantifier.
9) Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [BWD] pour revenir au début de votre morceau.
10) Avant d'exécuter la quantification, appuyez sur [STOP/PLAY] pour prévisualiser les réglages.
11) Appuyez sur [F6] (Exécute) pour réaliser la quantification. Appuyez sur [EXIT] pour quitter cette page.

Copie de mesures

Nous avons à présent 4 mesures enregistrées. Utilisons la fonction Copy pour étendre la longueur de ce morceau à 16 mesures. Utilisez la procédure suivante pour dupliquer ces quatre mesures afin d'en créer seize :

1) Appuyez sur [F3] (TrkEdit).
2) Curseur sur « 03 Copy » puis appuyez sur [ENTER].
3) Curseur sur « <Source> » et utilisez la molette pour sélectionner TRK ALL. Ceci indique que nous sélectionnons l'ensemble des pistes.
4) Curseur sur « <Dest.> » Et utilisez la molette de valeur pour sélectionner TRK ALL. Cela indique les pistes sur laquelle les informations vont être copiées.
5) Faites glisser le curseur jusqu'à « Measure » et utilisez la molette pour sélectionner 1 « for » 4. Cela indique que les mesures à copier commenceront à la mesure 1, et concerneront 4 mesures.
6) Faites glisser le curseur vers la droite pour « Measure → » (sous « <Dest.> ») Et utilisez la molette de valeur pour sélectionner 5 ou END. Cela indique l'emplacement où nous voulons placer nos copies.
7) Placez le curseur sur « Mode » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner REPLACE. Ce mode écrasera toutes les données existantes sur la piste de destination.
8) Curseur sur « Times » et utiliser la molette VALUE pour sélectionner 3. Cela indique que nous allons copier ces 4 mesures 3 fois de suite pour un total de 16 mesures.
9) Appuyez sur [F6] (Exécute) pour terminer la copie.
10) Appuyez deux fois sur [EXIT] pour revenir à la page principale.

Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [BWD] suivi de [STOP/PLAY]. Assurez-vous de désactiver le bouton [LOOP] du XP-80 pour lire l'intégralité des 16 mesures.

Création d'un changement de Tempo

Si vous ne souhaitez pas avoir le même tempo pour l'ensemble de votre morceau, vous pouvez insérer des changements de tempo à la mesure souhaitée. Utilisez la procédure suivante :

1) Depuis la page principale, appuyez sur [F4] (Micro).
2) Appuyez sur le bouton [TEMPO/BEAT] (deuxième rangée de boutons sous l'écran) jusqu'à ce que Tempo Change apparaisse à l'écran. La piste *Tempo Track* est une piste spécifique conçu pour le stockage du tempo et des changements de chiffrage de mesure.
3) Curseur sur « 1-01-000 » pour entrer la mesure-le temps-l'horloge souhaités pour votre changement.
4) Appuyez sur [F1] (Create) pour insérer un événement de changement de tempo.
5) Curseur sur Tempo Change Value = 120 et utilisez la molette VALUE pour sélectionner le tempo souhaité.
6) Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page principale.

Nota : *Il est également possible d'enregistrer les changements de tempo en temps réel, ce qui est utile pour créer des effets tels qu'accélération et ralentissement. Depuis la page principale, appuyez sur [REC] suivi de [TEMPO/BEAT] pour sélectionner la piste Tempo Track pour l'enregistrement. Lorsque vous démarrez l'enregistrement, utilisez la molette VALUE pour accélérer ou ralentir le tempo. Les modifications seront enregistrées sur la piste Tempo Track.*

Création d'un changement de chiffrage de mesure

Vous pouvez créer un changement de rythme à n'importe quelle mesure du morceau. Utilisez la procédure suivante pour modifier le rythme dans un morceau :

1) Depuis l'écran du séquenceur, appuyez sur [F4] (Micro).
2) Appuyez sur le bouton [TEMPO/BEAT] (deuxième rangée de boutons sous l'écran) jusqu'à ce que *Beat Track* apparaisse à l'écran.
3) Placez le curseur sur « 1-01-000 » et utilisez les boutons [FWD] et [BWD] pour sélectionner la mesure souhaitée.
4) Appuyez sur [F1] (Create) pour insérer un événement Beat Change.
5) Curseur sur Beat = 4/4 et utilisez la molette VALUE pour sélectionner l'indicateur approprié.
6) Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page principale.

V. Fonctions particulières d'enregistrement

Effacement en temps-réel

Si vous avez joué une note incorrecte et que vous souhaitez l'effacer sans effacer le reste de votre enregistrement, vous pouvez utiliser la fonction d'effacement en temps réel du XP-80. Ceci est particulièrement utile lors de l'enregistrement d'une partie de batterie.

Utilisez la procédure suivante pour effacer en temps réel :

1) Pendant l'enregistrement en boucle (*loop*), appuyez sur [F5] (Erase).
2) Maintenez enfoncée la touche du clavier concernée par l'effacement. Les notes correspondant à cette touche seront effacées tant que vous la maintiendrez enfoncée.
3) Si vous maintenez deux touches enfoncées, toutes les notes de la plage définie entre ces deux touches seront effacées. Si vous maintenez [F6], toutes les données de la piste sélectionnée seront effacées aussi longtemps que vous maintiendrez ce bouton.
4) Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'enregistrement.

Synchronisation des Beatloops

Le XP-80 a la capacité unique de synchroniser les Beatloops de plusieurs cartes d'extension de la série SR-JV80 avec l'horloge interne du séquenceur. Ces boucles de batterie peuvent être synchronisées en mode Patch ou Performance. Vous devez avoir une carte d'extension de la série SR-JV80 avec des beatloops, installés dans l'un des 4 emplacements d'extension du XP-80. Par exemple, nous supposerons que la carte d'extension SR-JV80-12 Hip Hop est installée dans le slot d'extension A.

Sélection d'un patch Beatloop à synchroniser

1) Depuis l'écran du séquenceur, CURSOR pour sélectionner la boucle de batterie de la carte d'extension souhaitée.
2) Tout en maintenant [PERFORM], appuyez sur [PATCH] pour passer en mode PART.
3) Appuyez sur [F2] (WG).
4) Appuyez sur [F1] (WG PRM).
5) Utilisez les boutons TONE SELECT [1]-[4] sous l'écran pour choisir le (s) Tone (s) contenant la boucle rythmique. Placez le curseur sur « Tone Delay Mode » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner TEMPO-SYNC.

Nota : *enregistrez ce patch dans un emplacement User afin de le conserver pour une utilisation future.*

Définition de la synchronisation des performances

1) Appuyez sur [PERFORM].
2) Appuyez sur [F1] (Common).
3) Placez le curseur sur « CLOCK SOURCE » et utilisez la molette VALUE pour sélectionner SEQUENCER.
4) Appuyez sur [SEQUENCER] et jouez le Beatloop sur le clavier.
5) Tout en maintenant la touche enfoncée, placez le curseur sur « Tempo » et tournez la molette VALUE. Le Beatloop est maintenant synchronisé avec l'horloge interne du XP-80.

VI. Enregistrement et lecture à partir d'une disquette

Enregistrement de votre Song sur une disquette

Utilisez la procédure suivante pour enregistrer votre morceau sur une disquette :

1) Insérez une disquette dans le lecteur et appuyez sur [DISK]. Si vous avez déjà utilisé cette disquette avec le XP-80, passez à l'étape 5.
   Nota : *le formatage du disque effacera toutes les informations qui se trouvent actuellement sur ce disque.*
2) Placez le curseur sur « 3 Format » et appuyez sur [ENTER]. Une page DISK/Format apparaîtra vous permettant de régler le nom de volume. Appuyez sur [F6] (Exécute) puis sur [F5] pour formater le disque.

3) Une fois le formatage terminé, appuyez sur [EXIT].
4) Appuyez sur [F2] (Save).
5) Curseur sur « File Type » et sélectionnez SONG, puis curseur sur « Save Mode » et sélectionnez SONG+SOUND. *
6) Utilisez les boutons curseurs et la molette VALUE pour sélectionner le nom du morceau et appuyez sur [F6] (Exécute).
7) Appuyez sur [SEQUENCER] pour revenir à la page principale du séquenceur.
   ***Nota :** Il est très important de sauvegarder les paramètres sonores avec les morceaux. Cette procédure enregistre les sons corrects avec le morceau sélectionné.*

Lecture de votre Song à partir d'une disquette

Une fois que tous les paramètres ont été enregistrés sur le disque, le séquenceur peut lire les morceaux directement à partir de la disquette.

1) Appuyez sur [SEQUENCER].
2) Curseur vers le coin supérieur gauche et utilisez la molette VALUE pour sélectionner le morceau. Ex. « 01:MY_SONG .SVQ ». Appuyez sur [ENTER]
3) Appuyez sur [STOP/PLAY].

VII. Effets

Routage des Effets de Performance

Le XP-80 possède trois processeurs d'effets extrêmement puissants. Ces trois processeurs d'effets sont les suivants :

EFX : Ce processeur est également connu sous le nom de processeur « effets d'insertion ». Il comprend une quarantaine d'effets différents dont Rotary Speaker, Distorsion, Compressor, Reverb, Triple Tap Delay et autres. En plus des effets uniques, ce processeur comprend des effets multiples configurés en série ou en parallèle. Les effets Parallèle vous permettent d'obtenir un effet différent en fonction de la position panoramique de votre patch.

Reverb : ce processeur contient principalement des effets de réverbération et de retard.

Chorus : ce processeur contient principalement des effets de chorus. Il peut également être utilisé pour créer un effet de délai court.

Les paramètres d'effets pour chacun de ces trois processeurs peuvent être choisis par Performance. Chacune des 16 parties d'une Performance peut être acheminés vers ces trois processeurs si vous le souhaitez. Il existe quatre options pour le routage de chaque partie au processeur d'effets EFX (Insert) :

MIX : achemine le son vers les sorties MIX L&R sans le processeur d'effets EFX (Insert).

EFX : achemine le son vers les sorties MIX L&R avec le processeur d'effets EFX (Insert).

DIR : achemine le son vers les sorties DIRECT L&R sans le processeur d'effets EFX (Insert).

PAT : utilise la sortie du Patch pour déterminer le routage mentionné ci-dessus. Cela permet un routage individuel par tone.

Utilisez la procédure suivante pour définir le routage du processeur d'effets d'insertion en mode Performance.

1) Appuyez sur [PERFORM] pour afficher la page Performance Play.
2) Appuyez sur [F5] (Effects) pour sélectionner la page Effets.
3) Appuyez sur [F1] (General) pour sélectionner la page de routage des effets.
4) Utilisez les boutons TRACK/PART [1]-[16] (sous l'écran) pour sélectionner la partie souhaitée.
5) Curseur sur Output et tournez la molette VALUE pour sélectionner MIX, EFX, DIR ou PAT.
6) Appuyez sur le bouton curseur [▶] et tournez la molette VALUE pour sélectionner le niveau d'envoi souhaité pour cette partie.

Pour acheminer le son à travers les processeurs Reverb et Chorus, vous pouvez simplement régler la Reverb et le Chorus Envoyez les niveaux sur cette même page. Utilisez la procédure suivante pour définir les niveaux d'envoi d'effet pour les parties d'un Performance.

1) Depuis l'affichage précédent, appuyez deux fois sur le bouton curseur [▲] et tournez la molette VALUE pour régler le Niveau d'envoi de la réverbération.
2) Appuyez sur le bouton curseur [▼] et tournez la molette VALUE pour régler le niveau d'envoi du chorus.

Nota : *Dans cet écran, vous pouvez déplacer le curseur pour régler les paramètres comme vous le souhaitez. Le nom du paramètre sélectionné apparaîtra dans le coin inférieur droit de l'écran. Utilisez les boutons de fonction [F2]-[F5] pour afficher et modifier les paramètres pour chaque processeur.*

Copie des Effets à partir d'un Patch

Il est possible de récupérer tous les paramètres Reverb, Chorus et EFX d'un Patch et de les utiliser dans une Performance. Ce choix vous permettra d'acheminer vos parties à travers les processeurs et d'obtenir un son similaire au mode Patch. Utilisez la procédure suivante pour copier les paramètres d'effets dans la performance actuelle :

1) Appuyez sur [UTILITY]
2) Placez le curseur sur « 2 Copy » et appuyez sur [ENTER]
3) Appuyez sur [F2] (Effect).
4) Curseur [◀] sur « Source » et sélectionnez PATCH.
5) Appuyez sur le bouton curseur [▶] et utilisez la molette VALUE pour choisir le patch à partir duquel copier les effets.
6) Appuyez sur [F6] (Exécute).
7) Réglez le routage des effets vers les trois processeurs comme décrit précédemment

**** Nota :*** *cette méthode ne peut pas être utilisée sur un patch de carte d'extension. Copiez d'abord le patch de la carte d'extension sur un emplacement User, puis exécutez cette fonction.*

VIII. Autres Fonctionnalités

Arpégiateur

L'arpégiateur est une fonction très utile pour créer des textures rythmiques. Il existe 33 styles rythmiques allant des rythmiques de Guitare aux roulements de harpe. Chacun de ces styles cycliques peut être modifié en ajustant des paramètres tels que Accent Rate, Shuffle Rate, Octave Range, Key Velocity et Tempo. Pour les besoins de cet exemple, nous sélectionnerons deux Patch séparés et écouterons certains styles d'arpégiateur.

Rythmique de Guitare

1) Appuyez sur [PATCH]
2) Appuyez sur le bouton [SOUND LIST] et utilisez [F2] et [F3] pour sélectionner la banque USER.
3) Utilisez la molette VALUE pour sélectionner « USER :007 Clear Guitar ».
4) Appuyez sur [ARPEGGIO].
5) Appuyez sur [F6] (Arpeg).
6) Utilisez la molette VALUE pour sélectionner le style d'arpège RHYTHM GTR B.
7) Appuyez sur [F5] (Detail) et réglez les détails de l'arpège comme vous le souhaitez.
8) Jouez sur le clavier pour entendre l'effet de l'arpégiateur.

Synth Bass

1) Appuyez sur [PATCH].
2) Appuyez sur le bouton [SOUND LIST] et utilisez [F2] et [F3] pour sélectionner la banque USER.
3) Utilisez la molette de valeur pour sélectionner « USER :011 Resosaw Bass ».
4) Appuyez sur [ARPEGGIO] et utilisez la molette VALUE pour sélectionner le style d'arpège SLAP BASS A.
5) Appuyez sur [F5] (Detail) et réglez les détails de l'arpège comme vous le souhaitez.

Utilisation de la palette de sons

Le XP-80 vous permet également de modifier les caractéristiques d'un son en temps réel. Nous utiliserons le pattern d'arpège Synth Bass ci-dessus pour cet exemple.

1) Jouez le motif d'arpège Synth Bass.
2) Appuyez sur [FILTER/ENV] dans [SOUND PALETTE] pour que le bouton s'allume.
3) Déplacez les potentiomètres marqués [CUTOFF] et [RESO] et écoutez les changements.

**** Astuce :** puisque tous les motifs (et leurs variations) de l'arpège et les mouvements des potentiomètres de SOUND PALETTE peuvent être enregistrée sur le séquenceur, l'arpégiateur peut devenir une source principale d'inspiration musicales dans votre morceau. Essayez d'enregistrer des parties séparées en utilisant différents styles d'arpège.*

Comme vous pouvez le voir, le XP-80 est un instrument très puissant. Vous pouvez créer de la musique de différentes manières suivant votre style et à vos préférences. Dans ce document, nous avons appris les bases de l'utilisation du séquenceur.
Pour plus d'informations, vous devriez consulter « Enregistrement avancé sur les XP-60 et XP-80 » ainsi que le Notes complémentaires « XP-60/80 Foire Aux Questions ».

Restez Connecté !



Les dernières informations sur les nouveaux produits, documents d'aide, évènements Roland, et plus encore sont disponible sur nos sites www.rolandus.com ou www.rolandgroove.com.



24 heures sur 24, 7 jours sur 7, vous pouvez recevoir une bibliothèque de supports matériels et informations produit sur votre télécopieur – GRATUIT ! Appelez simplement le (323) 890-3780.



Si vous préférez le contact humain, nous avons également une équipe de spécialiste. Elle est de garde de 8h30 à 17h00 (heure du Pacifique) du lundi au vendredi au (323) 890-3740.

Traduit de l'anglais par Torti.