

groovebox

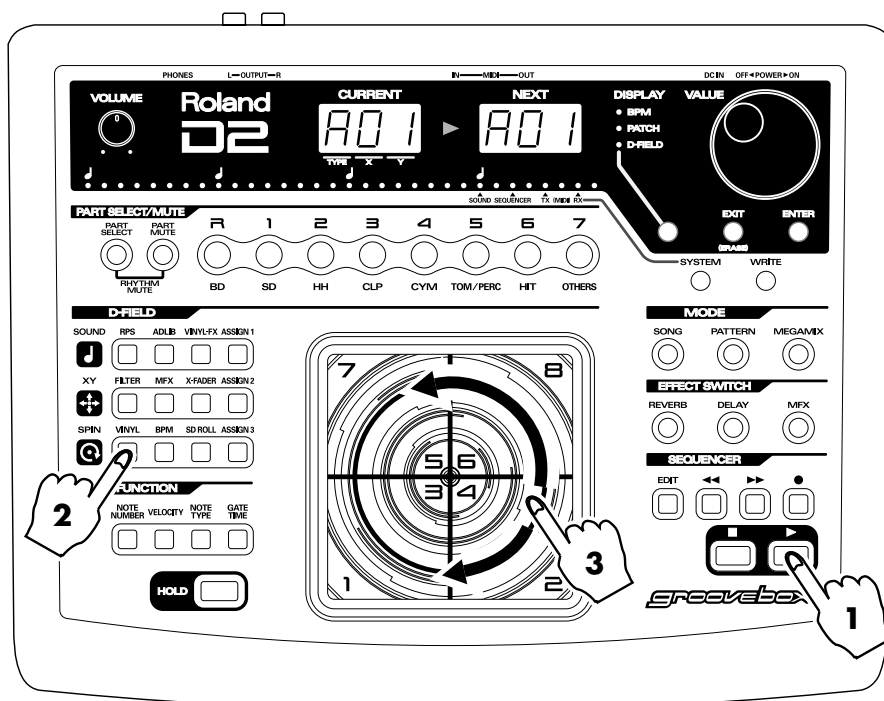
D2

Mode d'emploi

Nous vous félicitons de votre choix d'une Groovebox Roland D2.

Avant toute installation, lisez attentivement les chapitres «RÈGLES DE SÉCURITÉ» (p. 2 et 3) et «REMARQUES IMPORTANTES» (P. 4) qui fournissent des informations importantes sur la bonne utilisation de cet appareil. Pour en maîtriser toutes les fonctionnalités, nous vous conseillons également de lire la totalité de ce mode d'emploi et de le conserver en lieu sûr afin de pouvoir vous y référer ultérieurement en cas de besoin.

Avant de commencer : écoutez quelques sons !



1. Appuyez sur le bouton [►] pour lancer un pattern.
2. Appuyez sur le bouton [VINYL].
3. Déplacez votre doigt en cercle sur la surface D-FIELD.

IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.

BLUE: NEUTRAL
BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

Under no circumstances must either of the above wires be connected to the earth terminal of a three pin plug.

CONSIGNES D'UTILISATION

INSTRUCTIONS POUR EVITER TOUT RISQUE D'INCENDIE, D'ÉLECTROCUTION OU DE BLESSURE

À propos des mentions AVERTISSEMENT  et ATTENTION 

 AVERTISSEMENT	Signale des instructions avertissant l'utilisateur d'un risque de mort ou de blessures graves si l'appareil n'est pas utilisé correctement.
 ATTENTION	Signale des instructions avertissant l'utilisateur d'un risque de blessures ou de dommages matériels si l'appareil n'est pas utilisé correctement. * « Dommages matériels » fait référence aux dommages ou aux conséquences sur les bâtiments et le mobilier ainsi qu'aux animaux domestiques ou de compagnie.

À propos des symboles

	Le symbole  signale des instructions ou des avertissements importants dont le sens précis est fourni par l'icône situé au centre du triangle. Dans le cas ci-contre, il s'agit de précautions ou d'avertissements généraux et de mises en gardes contre un danger.
	Le symbole  signale des éléments qui ne doivent pas être enlevés ou ne doivent pas être touchés. Leur nature est indiquée par l'icône situé au centre du cercle. Dans le cas ci-contre, il signale que l'appareil ne doit pas être démonté.
	Le symbole  signale des éléments qui doivent être manipulés ou mobilisés. Leur nature est indiquée par l'icône situé au centre du cercle. Dans le cas ci-contre, il signale que le cordon d'alimentation doit être débranché de la prise secteur.

OBSERVEZ SCRUPULEUSEMENT LES INSTRUCTIONS SUIVANTES

AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser cet appareil, lisez les instructions ci-dessous et le reste du mode d'emploi. 
- N'ouvrez en aucun cas l'appareil ou son boîtier d'alimentation et n'y effectuez aucune modification. 
- Ne tentez pas de réparer l'appareil et n'y faites aucune modification (sauf dans le cas où le manuel vous donne des instructions spécifiques dans ce sens). Adressez-vous à votre centre de maintenance agréé pour toute réparation ou transformation (voir page «Information»). 
- N'utilisez et n'entrez pas l'appareil dans des endroits : 
 - soumis à des températures extrêmes (rayonnement direct du soleil, système de chauffage) 
 - humides (salles de bains etc...)
 - exposés à la pluie
 - poussiéreux
 - soumis à un fort niveau de vibrations.

AVERTISSEMENT

- Veillez à ce que l'appareil soit toujours posé sur une surface plane et stable. Ne l'installez jamais dans des positions instables ou sur des surfaces inclinées. 
- Utilisez exclusivement l'adaptateur secteur fourni avec l'appareil. Ne branchez l'appareil que sur un courant de même voltage que celui indiqué sur le corps de l'adaptateur secteur. D'autres types d'adaptateurs peuvent présenter une polarité inverse ou être conçus pour d'autres tensions et pourraient endommager votre appareil ou provoquer une électrocution. 

- Prenez soin du cordon d'alimentation. Ne le faites pas cheminer dans des endroits où il pourrait être tordu, piétiné ou écrasé par des objets lourds. Un câble endommagé peut facilement causer une électrocution ou un incendie ! 
- Cet appareil, qu'il soit utilisé seul ou en association avec un amplificateur ou un casque, peut produire des niveaux sonores susceptibles de provoquer des pertes d'audition définitives. Ne l'utilisez jamais à fort niveau pendant une longue période ou en toute circonstance où l'écoute deviendrait inconfortable. En cas de perte d'audition, consultez immédiatement un médecin spécialisé. 

AVERTISSEMENT

- Veillez à ce qu'aucun objet (matériaux inflammables, trombones, épingles) ni aucun liquide quel qu'il soit (eau, sodas) ne pénètre dans l'appareil. 
- Débranchez immédiatement l'adaptateur secteur et adressez-vous à un centre de maintenance agréé ou au distributeur correspondant à votre localisation, dont l'adresse est indiquée dans la page «informations» dans le cas où :
 - L'adaptateur secteur, le cordon d'alimentation ou sa prise ont été endommagés
 - Des objets ou des liquides ont été introduits dans l'appareil
 - L'appareil a été exposé à la pluie ou à l'humidité
 - L'appareil ne semble pas fonctionner normalement.
- En présence de jeunes enfants, un adulte doit pouvoir assurer une surveillance aussi longtemps que l'enfant n'est pas capable de se servir de l'appareil en toute sécurité. 
- Protégez l'appareil des chocs violents. (Ne le laissez pas tomber !) 
- Ne branchez pas l'appareil sur une prise déjà occupée par de nombreux autres appareils. Faites particulièrement attention lors de l'utilisation de pavés d'extension, à ne pas dépasser la puissance admise tant par le prolongateur que par le circuit électrique. Une surcharge importante pourrait provoquer une surchauffe et faire fondre l'isolant du cordon. 
- Avant d'utiliser l'appareil dans un pays étranger, consultez votre revendeur, un centre de maintenance agréé ou le distributeur Roland indiqué sur la page de garde. 

ATTENTION

- N'installez l'appareil et son alimentation que dans un emplacement qui ne gêne pas leur ventilation. 
- Pour brancher ou débrancher le cordon d'alimentation ou l'adaptateur, saisissez toujours la prise elle-même et non le câble. 
- En cas d'inutilisation prolongée, veillez à bien débrancher l'adaptateur secteur. 
- Évitez de pincer ou de coincer les connecteurs reliés à cet appareil. Tenez-les hors de portée des enfants. 
- Ne montez jamais sur l'appareil. Ne déposez pas non plus d'objets lourds dessus. 
- Ne manipulez jamais le cordon ou la prise d'alimentation avec les mains humides quand vous êtes amené à le brancher ou à le débrancher. 
- Avant de déplacer l'appareil, débranchez son cordon d'alimentation et retirez toutes les connexions aux autres appareils. 
- Avant de nettoyer l'appareil, mettez-le hors tension et débranchez l'adaptateur secteur (p. 11). 
- En cas de risque d'orage, éteignez l'appareil et débranchez physiquement son cordon d'alimentation. 

REMARQUES IMPORTANTES

En plus des recommandations contenues dans le chapitre «RÈGLES DE SÉCURITÉ», p.2 et 3, nous vous demandons de lire attentivement et de respecter ce qui suit :

Alimentation

- N'utilisez pas cet appareil sur le même circuit électrique que d'autres appareils pouvant générer un bruit de ligne (moteurs électriques ou systèmes d'éclairage à variateur).
- Une chauffe modérée de l'adaptateur secteur peut être observée après plusieurs heures d'utilisation. Il s'agit d'un phénomène normal qui ne nécessite aucune mesure particulière.
- Avant tout branchement audio, assurez-vous que tous les éléments du système sont hors-tension. Vous éviterez ainsi tout risque de dommages aux haut-parleurs et aux autres appareils.

Positionnement

- Cet appareil peut interférer avec la réception d'émissions radio/TV. Ne l'utilisez pas à proximité de tels récepteurs..
- N'exposez pas cet appareil au soleil ou à des températures excessives. Ne l'installez pas à proximité de sources de chaleur et ne le laissez pas dans un véhicule exposé au soleil. Une chauffe exagérée pourrait déformer ou décolorer l'appareil.
- Pour éviter tout court-circuit, ne soumettez pas à la pluie, à l'humidité, ou à des projections d'eau.

Entretien

- Nettoyez l'appareil à l'aide d'un chiffon doux et sec ou légèrement humidifié. Dans le cas de taches tenaces, utilisez un chiffon imprégné d'un détergent dilué et non abrasif. Essuyez-le ensuite soigneusement avec un chiffon doux et sec.
- N'utilisez en aucun cas de produits à base d'essence, alcoolisés ou de solvants qui pourraient altérer l'esthétique de l'appareil.

Précautions supplémentaires

- N'oubliez pas que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu suite à un dysfonctionnement ou à un fonctionnement incorrect de l'appareil. Pour réduire tout risque de perte de données importantes, nous vous recommandons d'effectuer périodiquement un archivage de ces données en mémoire interne ou sur une unité MIDI externe (séquenceur par exemple).
- Il peut parfois se révéler impossible de récupérer des données archivées sur système MIDI externe. Roland Corporation décline toute responsabilité en ce qui concerne une telle perte de données.
- Manipulez les divers boutons de votre appareil avec modération, et procédez de même pour ce qui concerne les prises et les connecteurs. Un excès de brutalité peut endommager irrémédiablement ces divers éléments.
- Ne soumettez l'afficheur à aucune pression.
- Lors du branchement ou du débranchement des câbles, saisissez-les par la prise elle-même et ne tirez jamais sur le câble. Vous éviterez ainsi de provoquer des court-circuits ou d'endommager les éléments internes du connecteur.
- Afin d'éviter de gêner vos voisins, essayez d'utiliser votre appareil à un volume raisonnable. Si besoin, utilisez un casque pour vous isoler, plus particulièrement aux heures tardives.
- Pour transporter l'appareil, utilisez de préférence l'emballage et les éléments de conditionnement d'origine. Sinon, procurez-vous un emballage équivalent.

Sommaire

REMARQUES IMPORTANTES	4
Fonctionnalités de la D2.....	8
Comment aborder ce manuel	9
Conventions typographiques.....	9
Faces avant et arrière / Connexions	10
Face avant	10
Face arrière	11
Mise sous / hors tension	11
Chapitre 1. Prise en main de la D2	12
Organisation interne de la D2.....	12
Section séquenceur.....	12
Section générateur de son	12
La surface de contrôle D-FIELD.....	12
Mode d'affichage des chiffres et caractères	13
Modification rapide des valeurs.....	13
Sauvegarde des paramètres	13
Réinitialisation de l'appareil (Factory Reset).....	14
Chapitre 2. Lecture des Patterns.....	15
Principes généraux	15
Indication du numéro de Pattern.....	15
Sélection d'un Pattern.....	15
Lecture des Patterns.....	15
Changement de tempo (BPM).....	16
Mute d'une Part ou d'un Rhythm Tone.....	16
Sélection d'un son (Patch/ Rhythm set)	18
Sauvegarde d'un Patch.....	18
Modification des réglages de chaque Part (Part Edit).....	19
Sauvegarde d'un Pattern.....	20
Chapitre 3. La surface de contrôle D-FIELD	21
Qu'est-ce que le D-FIELD?	21
Utilisation du D-FIELD.....	22
Sélection d'une fonction	22
Mémorisation de la position du doigt (Hold).....	22
Réglage de volume du mode SOUND	22
Modification des paramètres D-FIELD	22
Mode SOUND	23
Lecture d'une phrase (RPS : Realtime Phrase Sequence)	23
Improvisation sur une suite d'accords (ADLIB).....	24
Effets de type «platine disque» (VINYL-FX : Vinyl Effects)	25
Effets de type «mute» (ASSIGN 1 : MUTE-FX : Mute Effects)	25
Arpeggiateur 1 (ASSIGN 1: ARPEGGIATOR 1).....	26
Arpeggiateur 2 (ASSIGN 1: ARPEGGIATOR 2).....	27
Tableau STYLE/MOTIF/BEAT PATTERN	29
Appel d'un Pattern (ASSIGN 1: PATTERN CALL)	30
Écoute du son d'un Patch (ASSIGN 1: PATCH PREVIEW)	31
Pilotage d'un son de synthé monophonique (ASSIGN 1: SOLO SYNTH).....	31
Pilotage d'instruments rythmiques / gammes (ASSIGN 1: KEYBOARD PAD).....	32
Mode XY	33
Modification du timbre et du caractère du son (FILTER).....	33
Ajout d'effets (MFX)	33
Modification du volume des Parts (X-FADER)	34

Évolution du son dans le temps (ASSIGN 2: ENVELOPE)	34
Altérations cycliques du son (ASSIGN 2: LFO)	36
Effets de pitch-bend et de vibrato (ASSIGN 2: BENDER)	36
Modification de la mise en place rythmique (ASSIGN 2: QUANTIZE)	37
Profondeur de la réverbération (ASSIGN 2: REVERB)	39
Valeurs de retard (ASSIGN 2: DELAY)	39
Contrôle d'une unité MIDI externe (ASSIGN 2: EXT CTRL: External Control)	39
Mode SPIN	40
Simulation de platine vinyl (VINYL)	40
Modification du tempo (BPM)	40
Roulement de tambour (SD ROLL)	41
Nombre de notes entendues (ASSIGN 3: STEP MUTE)	41
Positionnement stéréo du son (ASSIGN 3: PAN)	41
Chapitre 4. Ajout d'effets sonores (Effects)	42
Réverbération	42
Activation/ désactivation de l'effet Reverb	42
Paramétrage détaillé	42
Delay (ajout d'un écho)	43
Activation / désactivation de l'effet Delay	43
Paramétrage détaillé	43
Multi-Effets (MFX)	44
Activation/ désactivation du multi-effets	44
Paramétrage détaillé	44
Chapitre 5. Création de Patterns par substitutions (MEGAMIX)	58
Substitution de Phrases	58
Utilisation du D-FIELD avec le MEGAMIX	58
Sauvegarde du pattern modifié	59
Chapitre 6. Création d'un Pattern original	60
Création d'un Pattern	60
Enregistrement temps réel (Realtime Recording)	60
Saisie pas à pas (Step Recording)	62
Édition d'un Pattern (Pattern Edit)	65
Procédure de base pour l'édition des Patterns	65
Copie d'un Pattern (Pattern Copy)	66
Effacement de données dans un Pattern (Erase)	67
Suppression de mesures (Delete Measure)	67
Insertion de mesures vierges (Insert Measure)	67
Transposition (Transpose)	67
Modification de la vitesse (Change Velocity)	68
Modification de la durée des notes (Change Gate Time)	68
Décalage temporel (Shift Clock)	68
Extraction de données excédentaires (Data Thin)	68
Quantification d'un Pattern (Edit Quantize)	68
Sauvegarde d'un Pattern	68
Chapitre 7. Lecture et création de Songs	69
Lecture d'un Song	69
Enregistrement d'un Song (Song Recording)	70
Suppression d'une étape (Step Delete)	70
Insertion d'une étape (Step Insert)	71
Édition d'un Song (Song Edit)	71
Effacement d'un Song (Song Clear)	71
Copie d'un Song (Song Copy)	72
Sauvegarde d'un Song	72

Chapitre 8. Paramètres et applications MIDI	73
Paramétrages système (System)	73
Paramètres du générateur de son	73
Paramètres du séquenceur	74
Paramètres de transmission MIDI	76
Tableau des données transmises	76
Paramètre de réception MIDI	77
Applications MIDI avancées	78
À propos du MIDI	78
Utilisation de la D2 en association avec une unité MIDI externe	79
Synchronisation avec une unité MIDI externe	80
Sauvegarde des données sur séquenceur externe (Bulk Dump)	81
Dysfonctionnements	82
Messages d'erreur	83
Liste des Patches (preset)	84
Rhythm Sets (preset)	86
Liste des Patterns (preset)	92
Liste des Patterns RPS	94
Liste des Sets RPS	95
Programmeurs des Patterns originaux	96
Liste des formes d'ondes (waveform)	97
Implémentation MIDI	98
Caractéristiques	110
Index	111

Fonctionnalités de la D2

Une surface de contrôle «D-FIELD» donnant accès à une grande liberté d'expression

Le nouveau contrôle «D-FIELD» est situé au centre de la face avant de l'appareil. Ses trois modes de fonctionnement (SOUND/XY/SPIN) permettent de contrôler les sons et les phrases d'une manière très libre par le glissement d'un doigt sur la surface de contrôle : de haut en bas, de droite à gauche ou en décrivant des cercles comme si on manipulait une platine-disque.

Un moteur de synthèse sonore à haute performance

Le générateur de son de la D2 comporte un synthétiseur haut de gamme équivalent à celui présent dans la MC-505 et accessible à travers une large palette de paramètres incluant des filtres ultra-précis et des enveloppes de type ADSR qui peuvent être modulées par la surface «D-FIELD» pour donner accès à de nouveaux sons. La D2 est aussi, par ailleurs, un générateur de son multitimbral 8 voies.

Le dernier cri en matière de sons et de patterns, permettant de répondre à pratiquement tous les besoins actuels

Les 157 patterns preset incorporés et les 232 patterns utilisables avec la fonction RPS (addition des patterns originaux et des données de pistes extraites des Patterns presets) couvrent de très nombreux genres musicaux, incluant techno, house, et hip-hop, et sont prêts pour une utilisation immédiate et sans programmation préalable. La D2 dispose également de 600 sons et 30 kits rythmiques ou «Rhythm Sets» adaptés à la musique «Dance» et comprenant les sons historiques des TB-303, TR-808/909, JUNO, et JUPITER. Ils permettent de répondre directement à vos besoins musicaux. Les sons originaux que vous créez et vos propres Patterns peuvent également être sauvegardés en mémoire interne et rappelés à tout moment.

La fonction MEGAMIX qui permet de créer des Patterns originaux à la manière d'un remix

La D2 dispose d'une version évoluée de la fonction MEGAMIX, rendue populaire par la MC-505. Elle permet de créer des motifs originaux par appel et mixage de phrases en provenance de différentes Parts (batterie et basse par exemple). La création de Patterns originaux se faisant alors de manière très intuitive à l'aide du contrôle D-FIELD ou de la molette VALUE.

Un nouveau type d'enregistrement pas à pas

La D2 propose une nouvelle ergonomie pour l'enregistrement pas à pas. Elle utilise les 32 témoins de la face avant pour définir le point de saisie et la section REC FUNCTION associé au contrôle D-FIELD pour éditer ce point. La création d'un Pattern est désormais plus simple que jamais. La fonction d'enregistrement du D-FIELD permet, en plus, de mémoriser les actions effectuées sur la surface de contrôle et vous pouvez également enregistrer en temps réel vos actions MIDI issues d'un clavier ou d'une source MIDI externe.

Comment aborder ce manuel

Le mode d'emploi de la D2 est organisé comme suit :

Chapitre 1. Prise en main de la D2

Ce chapitre décrit l'organisation du générateur de son et du séquenceur de la D2, ainsi que ses fonctions de base. Il permet d'acquérir une compréhension globale de l'appareil.

Chapitre 2. Lecture des Patterns

Ce chapitre détaille les principales fonctions de base de la D2 : la mise en lecture des Patterns, la modification du tempo et la désactivation de certains sons. Sa lecture est indispensable.

Chapitre 3. La surface de contrôle D-FIELD

Ce chapitre est consacré au fonctionnement du contrôle D-FIELD. Sa lecture est indispensable.

Chapitre 4. Ajout d'effets sonores (Effects)

Ce chapitre décrit les différents types d'effets disponibles et leur utilisation. Lisez-le si vous voulez utiliser l'arpégiateur.

Chapitre 5. Création de Patterns par substitutions (MEGAMIX)

Ce chapitre décrit la fonction MEGAMIX et la possibilité qu'elle offre de remplacer des phrases rythmiques au sein d'un Pattern. À lire si vous voulez utiliser le MEGAMIX pour créer des Patterns.

Chapitre 6. Création d'un Pattern original

Ce chapitre indique comment utiliser les fonctions RPS et comment composer et affecter vos propres phrases. Lisez-le si vous voulez utiliser la fonction RPS.

Chapitre 7. Lecture et création de Songs

Ce chapitre explique comment lire, enregistrer et modifier les Songs. Lisez-le si vous souhaitez associer vos Patterns en «Songs».

Chapitre 8. Paramètre et applications MIDI

Ce chapitre donne accès aux réglages globaux de la D2, comme l'accordage ou le type de synchronisation, et comment l'utiliser en association avec des unités MIDI externes. Lisez-le si vous avez besoin de ces fonctions.

Appendices

Vous devez éventuellement consulter ce chapitre si la D2 ne semble pas fonctionner comme elle le devrait ou si un message d'erreur apparaît. Il contient également diverses listes de paramètres et la charte d'implémentation MIDI de l'appareil.

Conventions typographiques

Dans ce manuel, les textes ou symboles entre crochets [] indiquent un bouton ou une molette de la face avant.
(Exemple) [EDIT]: Bouton Edit

Chapitre 1

Chapitre 2

Chapitre 3

Chapitre 4

Chapitre 5

Chapitre 6

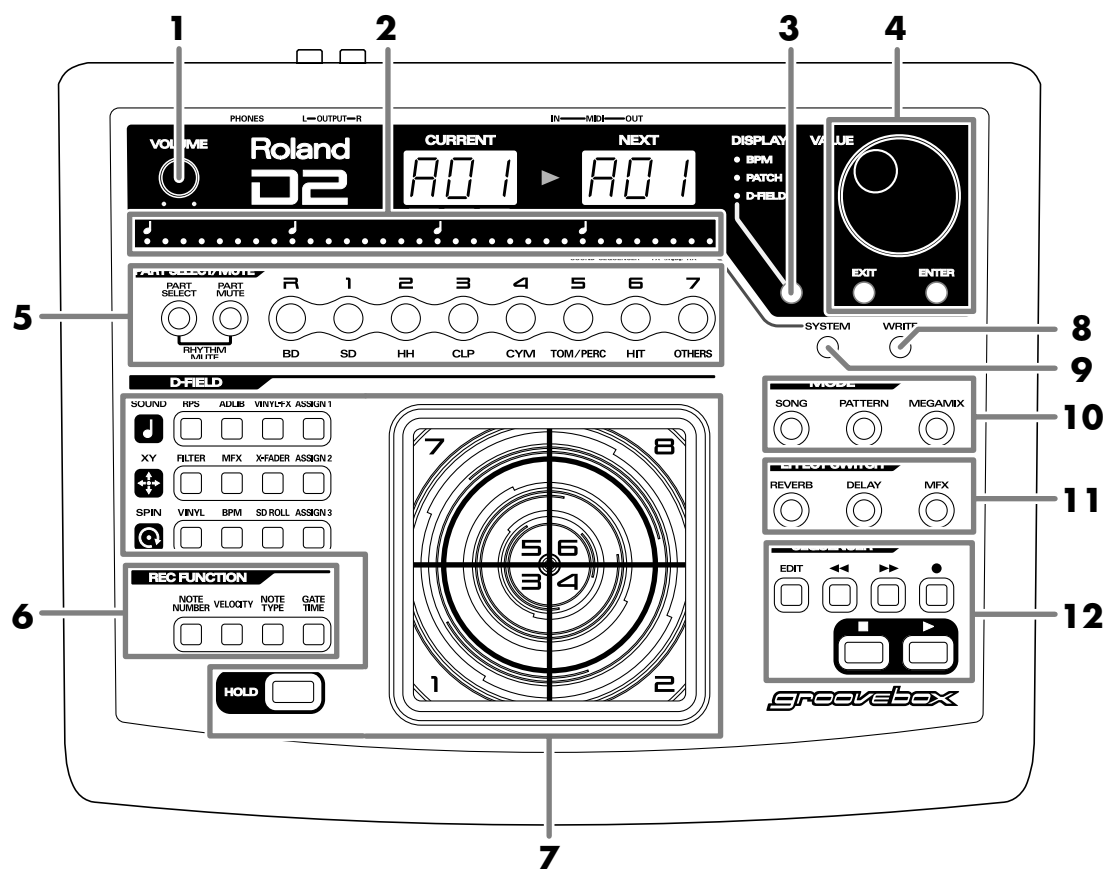
Chapitre 7

Chapitre 8

Appendices

Faces avant et arrière / Connexions

Face avant



1. Bouton VOLUME

Réglage de volume global de la D2.

2. Témoins de repérage temporel

Ces témoins indiquent la position du curseur (lecture ou enregistrement) au sein de la mesure ou du Pattern en cours.

3. Bouton DISPLAY

Sélection du mode d'affichage. Chaque pression fait se succéder le tempo (BPM), le numéro de Patch, les informations concernant le D-FIELD, et l'écran par défaut selon le mode (numéro de Pattern, par exemple).

4. Molette VALUE , bouton ENTER/EXIT

Utilisés pour la sélection des Patterns ou des Songs (p. 15 et 69) ou pour la modification des réglages.

5. Boutons «Part»

Servent à sélectionner les Parts actives (p. 16) ou à désigner la Part à éditer (p. 19).

6. Boutons REC FUNCTION

Lors de l'enregistrement d'un Pattern, ces boutons servent à paramétrer les notes saisies (p. 63).

7. D-FIELD

Cette surface de contrôle permet d'agir sur divers effets en temps réel, par effleurement du doigt (p. 21).

8. Bouton WRITE

Sert à la sauvegarde des données modifiées.

9. Bouton SYSTEM

Sert à la modification de paramètres affectant l'ensemble de la D2 (p. 73).

10. Boutons de mode

Permettent de choisir entre les modes Pattern (p. 15), Song (p. 69) et MEGAMIX (p. 58).

11. Sélecteurs d'effets

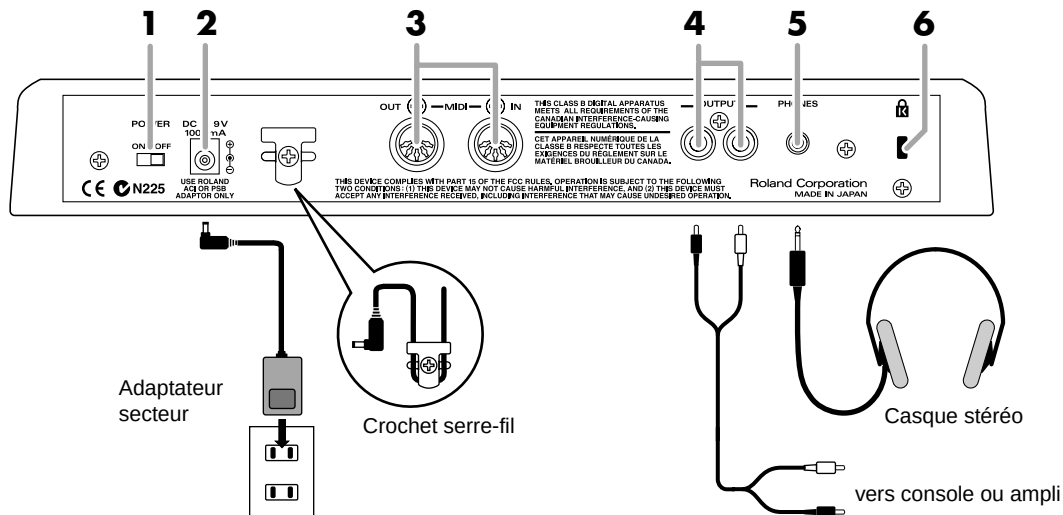
Servent à activer/désactiver la réverbération (p. 42), le Delay (p. 43) et le multi-effet (p. 44).

12. Section séquenceur

Ces touches de transport permettent la mise en lecture ou l'enregistrement d'un Pattern ou d'un Song (p. 15 et p. 69).

Face arrière

* Pour éviter d'endommager aussi bien vos enceintes que votre matériel, veillez à réduire le volume au minimum et à éteindre tous vos appareils avant d'effectuer vos branchements.



1. Interrupteur POWER

Permet d'allumer et d'éteindre l'appareil.

2. Connecteur d'alimentation

Branchez ici l'adaptateur secteur.

* Pour éviter toute coupure intempestive de l'alimentation et pour épargner ce connecteur, veillez à bien faire passer le câble dans le crochet serre-fil comme indiqué sur le schéma ci-dessus.

3. Prises MIDI (IN, OUT)

Permettent de piloter d'autres générateurs de son à partir de la D2 ou d'utiliser un séquenceur pour piloter les sons de la D2. Servent aussi pour la sauvegarde ou le rechargement des données de programmation.

* Pour plus de détails sur les connexions MIDI, voir le chapitre 8 : «Paramètres et applications MIDI» (p. 73).

4. Sorties OUTPUT (L, R)

Permettent de brancher la D2 sur une console de mixage ou un système d'amplification.

5. Prise casque (PHONES)

Permet le branchement d'un casque stéréo. Ce branchement ne coupe pas le son au niveau des sorties OUTPUT.

6. Orifice du système antivol (🔒)

<http://www.kensington.com/>

Mise sous/hors tension

* Quand tous vos branchements sont faits, mettez vos appareils sous tension dans l'ordre spécifié. En utilisant un ordre différent vous pouvez endommager vos enceintes ou votre matériel.

1. Vérifiez que les boutons de volume de la D2 et des appareils qui lui sont reliés sont tous à «0».
2. Appuyez sur le bouton [POWER] de la D2.
3. Allumez les appareils branchés sur la sortie OUTPUT.
4. Réglez le volume des divers appareils.

* Cet appareil est équipé d'un circuit de protection. Une temporisation de quelques secondes est donc normale, à la mise sous tension, avant qu'il ne soit opérationnel.

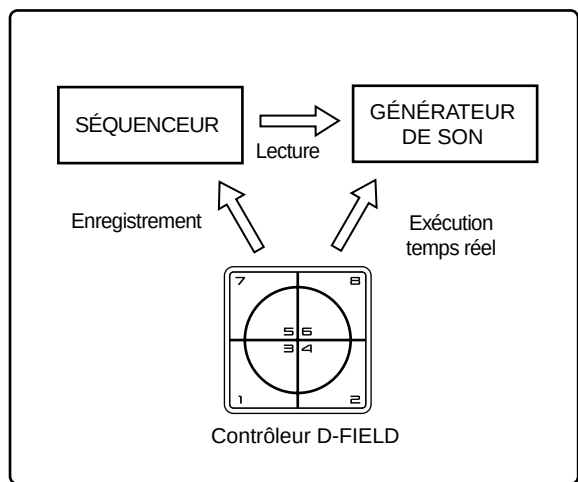
Mise hors tension

Avant de mettre l'appareil hors tension, veillez à réduire le volume de tous les appareils du système, puis éteignez-les dans l'ordre inverse de la mise sous tension.

Chapitre 1. Prise en main de la D2

Organisation interne de la D2

Ce chapitre décrit les différentes sections constitutives de la D2 : le séquenceur, le générateur de son et le contrôleur D-FIELD.



Section séquenceur

Un séquenceur est un appareil destiné à enregistrer les données d'exécution puis à les relire ultérieurement.

Enregistrement/lecture d'un morceau

La D2 est dotée de 157 Patterns pré-enregistrés (**Patterns Preset**) immédiatement accessibles en lecture.

Vous pouvez aussi créer vos propres Patterns, soit en modifiant ceux qui sont pré-enregistrés, soit en les créant à partir de rien.

Lecture simultanée de plusieurs Parts

La D2 peut jouer plusieurs sons (Patches) simultanément. Dans la configuration ci-dessous, par exemple, elle gère simultanément des sons de batterie, de basse, de piano et de guitare ; le résultat sonore sera finalement celui d'un groupe complet.

Part R	Rhythm Set (batterie)
Part 1	Guitare
Part 2	Basse
Part 3	Piano

Édition des données enregistrées

À la différence d'un enregistreur sur bande ou sur minidisque, un séquenceur n'enregistre pas du son mais seulement des données d'exécution. Ces données peuvent aisément être modifiées pour créer de nouvelles rythmiques originales.

Section générateur de son

Le générateur de son est responsable de la production audio de la machine. Les sons sont émis sur réception de commandes émises en premier lieu par les sections D-FIELD et séquenceur de la D2, mais aussi sur réception de données d'une éventuelle unité MIDI externe reliée à l'appareil.

Le générateur de son de la D2 peut produire 64 notes simultanément, ce qui est plus que suffisant pour jouer de nombreuses parties.

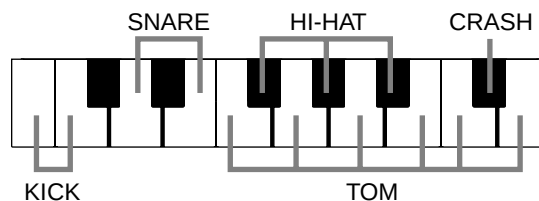
Patches

Un «Patch» correspond à un instrument : piano ou guitare par exemple. La D2 contient 600 patches d'origine (preset) qui couvrent pratiquement tous les types de sons et d'instruments.

Rhythm Sets

Un «Rhythm Set» fait correspondre à chaque note de la gamme un instrument rythmique différent. Ceux-ci ont une hauteur tonale définie et ne peuvent pas être joués mélodiquement. La D2 dispose de 30 Rhythm Sets d'origine (preset).

(Exemple)



Parts

On peut faire l'analogie entre une Part et un musicien dans l'orchestre. Vous disposez de 8 Parts [R], [1]... [7], qui permettent de faire jouer au maximum 7 Patches et 1 Rhythm Set ensemble.

Effets

La D2 dispose de trois processeurs d'effet pouvant être appliqués aux Patches et Rhythm Sets : une Reverb (reverberation), un Delay (écho), et un Multi-effet (25 choix disponibles du type égaliseur ou compresseur). Ces trois effets peuvent être utilisés simultanément.

La surface de contrôle D-FIELD

Le **D-FIELD** est un des contrôles de la face avant de la D2. En agissant sur lui en temps réel, vous pouvez modifier le déroulement de la rythmique ou la manière dont le son est traité. Il peut aussi être utilisé en association avec le RPS ou l'arpégiateur (p. 21 à 41).

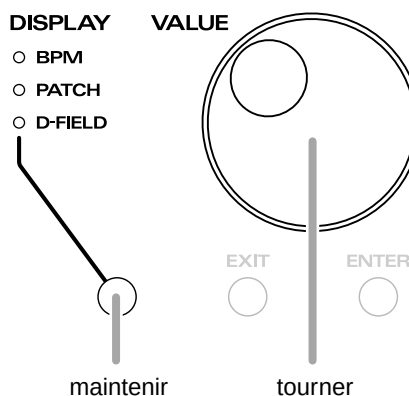
Mode d'affichage des chiffres et caractères

L'afficheur de la D2 présente les différents chiffres et caractères de la manière suivante :

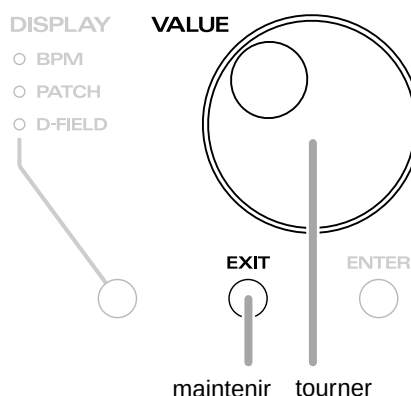
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
Majus-cules	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
Minus-cules	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n
	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z		
Majus-cules	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z		
Minus-cules	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	.			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	.			

Modification rapide des valeurs

Si vous maintenez la touche [DISPLAY] enfoncée en tournant la molette [VALUE], le défilement des valeurs est plus rapide. Dans le cas d'une sélection de Patch (p. 18), cette manœuvre sélectionne le premier de la catégorie.



En sélection de Pattern (p. 15) ou de Patch (p. 18), la touche [EXIT] enfoncée permet à la molette [VALUE] de changer de Bank.



Sauvegarde des paramètres

Après avoir modifié les réglages ou enregistré de nouvelles données, vous devez utiliser la procédure de sauvegarde (Save) pour pouvoir conserver vos modifications. Dans le cas contraire, toute coupure du courant ou extinction de l'appareil les effacerait définitivement.

Pour plus de détails sur les sauvegardes, reportez-vous aux pages suivantes :

- Patch → **Sauvegarde d'un Patch** (p. 18)
- Pattern → **Sauvegarde d'un Pattern** (p. 20)
- Song → **Sauvegarde d'un Song** (p. 72)
- Style d'arpège → Étape n°4 du paragraphe «Réglages détaillés» dans le chapitre **Arpégiateur 1 (ASSIGN 1 : ARPEGGIATOR 1)** (p. 26)

NOTE

La sauvegarde dure un certain temps (plusieurs secondes). Veillez à ne pas éteindre l'appareil pendant qu'elle se déroule sous peine de créer divers dysfonctionnements.

Les réglages suivants étant automatiquement sauvegardés lors de leur modification, ils ne nécessitent aucune procédure de sauvegarde manuelle.

- RPS set → **Affectation de Phrases au D-FIELD** (p. 23)
- Pattern set → **Affectation de Patterns au D-FIELD** (p. 30)
- MEGAMIX set → **Mémorisation des Parts utilisées avec le MEGAMIX** (p. 30)

NOTE

La sauvegarde dure un certain temps (plusieurs secondes). Veillez à ne pas éteindre l'appareil pendant qu'elle se déroule sous peine de créer divers dysfonctionnements.

Réinitialisation de l'appareil (Factory Reset)

Vous pouvez rappeler les réglages par défaut (réglages d'usine) de la D2 de la manière suivante :

NOTE

Attention, la réinitialisation **dure environ deux minutes. Ne mettez en aucun cas l'appareil hors tension** tant que l'écran affiche la mention "Factry." Vous pourriez détruire le contenu de votre mémoire.

NOTE

La réinitialisation entraîne la perte de toutes les données enregistrées en mémoire interne. Si certaines de ces données sont importantes, procédez à une sauvegarde (Bulk Dump) (p. 81) sur séquenceur ou unité MIDI externe avant toute opération de rappel des réglages d'usine.

1. Maintenez [WRITE] enfoncé et appuyez sur [SYSTEM].

La mention «Factry» clignote sur l'écran.



2. Appuyez sur [ENTER].

L'écran affiche un message de confirmation «SurE» (êtes-vous sûr de vouloir procéder à une réinitialisation ?).



3. Appuyez sur [ENTER].

L'écran affiche «Factry» et la réinitialisation commence.

* Si vous changez d'avis et préférez ne pas initialiser l'appareil, appuyez sur [EXIT] au lieu de [ENTER].

Après réinitialisation, la D2 se retrouvera dans le même état qu'à sa première mise sous tension.

Chapitre 2. Lecture des Patterns

Principes généraux

Un **pattern** est un motif de 1 à 32 mesures comportant jusqu'à 8 Parts de sons («patches») et «Rhythm Sets».

La D2 est un séquenceur qui joue ces motifs avec différentes options de lecture. Ce type de séquenceur spécialisé est identifié comme **séquenceur en mode Pattern**.

La D2 dispose de 157 Patterns préenregistrés (preset) et de 100 Patterns utilisateur (user).

Pour écouter ces Patterns, appuyez sur [PATTERN] pour mettre la D2 en mode Pattern.

Indication du numéro de Pattern



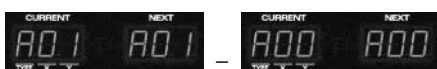
L'afficheur de gauche **CURRENT** indique le Bank et le numéro de Pattern en cours (**current pattern**).

L'afficheur de droite **NEXT** indique le Bank et le numéro de Pattern à venir (**next pattern**).

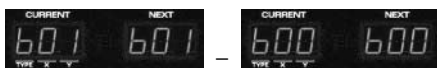
Sélection d'un Pattern

Tournez la molette [VALUE] pour sélectionner un Pattern.

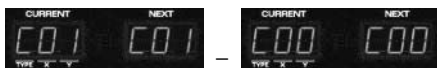
- En maintenant le bouton [DISPLAY] enfoncé, la molette [VALUE] passe les Patterns en revue de 10 en 10.
- En maintenant le bouton [EXIT] enfoncé, la molette [VALUE] permet de passer de Bank en Bank.



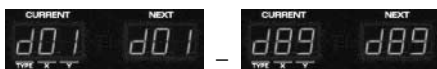
A01–A100 Patterns preset (Bank A)



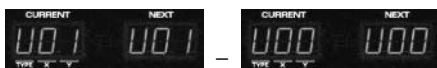
B01–B100 Patterns preset (Bank B)



C01–C100 Patterns preset (Bank C)



D01–D89 Patterns preset (Bank D)

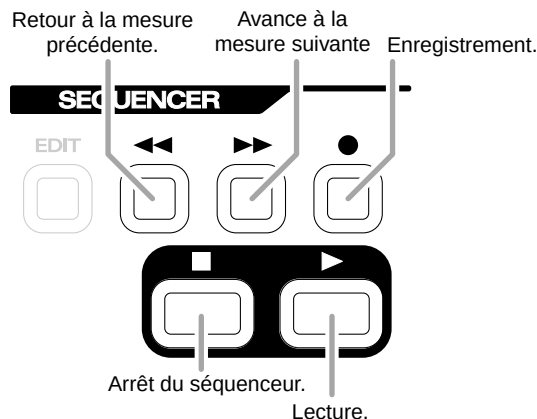


U01–U100 Patterns utilisateur

- * Les Patterns preset B58 à D89 sont destinés à être utilisés avec la fonction RPS (p. 23).

Lecture des Patterns

La lecture utilise les boutons suivants :



- * Les boutons [◀◀], [▶▶] peuvent aussi être utilisés en cours de lecture.

NOTE

Si la fonction «VINYL» du contrôle D-FIELD est sélectionnée (p. 40), les boutons [◀◀] et [▶▶] ne sont pas actifs.

Lecture enchaînée des Patterns

Si vous sélectionnez un Pattern «suivant» pendant la lecture d'un Pattern, sa lecture commencera dès que le Pattern en cours sera terminé.

Cette technique permet d'enchaîner des Patterns. Le tempo (BPM) restant calé sur celui du premier Pattern mis en lecture.

1. Pendant la lecture d'un Pattern, tournez la molette [VALUE] pour sélectionner le Pattern à venir.



L'afficheur NEXT se met à clignoter.

2. Appuyez sur [ENTER] pour confirmer la sélection.

Le clignotement de NEXT passe à un affichage fixe.

Dès que le Pattern en cours est terminé, le Pattern suivant prend le relais.



- * juste avant la fin du pattern en cours, l'affichage CURRENT se met à clignoter. Pendant cette période, l'appareil se prépare à passer au Pattern suivant et il n'est alors pas possible de changer de Pattern.

Lecture d'un Pattern au tempo qui a été prédéterminé pour lui

Pour lancer la lecture d'un Pattern au tempo (BPM) qui a été prédéterminé pour lui, effectuez une sélection alors qu'aucun Pattern n'est en cours de lecture, puis lancez la lecture. Celle-ci se fera alors au tempo optimal pour ce Pattern.

Changement de tempo (BPM)

Le tempo peut être réglé dans une plage de 20 à 240.



Avec certains Patterns preset, des tempos trop rapides peuvent désynchroniser la lecture.

Changement du tempo par la molette VALUE

La lecture peut être fixée à un tempo défini, ce qui est important pour jouer certains morceaux au rythme pour lequel ils ont été écrits.

1. Appuyez plusieurs fois sur [DISPLAY] pour allumer le témoin BPM.
2. Tournez la molette [VALUE] pour modifier le tempo.
 - En maintenant le bouton [DISPLAY] enfoncé, la molette [VALUE] permet de modifier le tempo par pas d'une unité.



3. Quand le réglage est terminé, appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

Utilisation du contrôle D-FIELD pour changer de tempo

Le contrôle D-FIELD peut être utilisé pour la modification du tempo (en tapant dessus en rythme). Cette méthode permet de caler directement le tempo sur votre rythmique, même si vous n'en connaissez pas la valeur numérique (p. 40).

Mute d'une Part ou d'un Rhythm Tone

Les témoins des Parts indiquent le statut du Mute de chaque Part (instrument rythmique) comme suit :

- Allumé : Part active
- Clignotant : Part mutée
- Éteint : aucune donnée enregistrée pour cette Part (s'allume dès que des données sont enregistrées)

Mute individuel d'une Part

Les Parts R et 1 à 7 peuvent être mutées (coupées) une par une.

1. Appuyez sur [PART MUTE].
[PART MUTE] s'allume et les boutons [R] et [1] à [7] servent alors de mute pour les différentes Parts.
2. Appuyez sur [R] ou [1] à [7] pour muter les Parts de votre choix (leur témoin clignote).
Le son de ces Parts est coupé.
3. Pour annuler le mute, appuyez à nouveau sur le bouton de la Part mutée (le témoin redevient fixe).

- * Dans les Patterns preset, la Part 1 ne comporte aucune donnée. Ce choix permet au D-FIELD (p. 24) d'être utilisé avec tous les Patterns.
- * Les patterns «RPS» étant destinés à être utilisés avec la fonction RPS, ils ne contiennent par contre de données que pour la Part 1 (ou la Part R).
- * Vous pouvez modifier le statut des mute pour chaque Part et sauvegarder cet état dans un Pattern utilisateur (p. 20).

Mute spécifique de sons de percussions

Les sons de percussion utilisés dans la Part R peuvent aussi être mutés (coupés) individuellement. Certaines catégories d'instruments comme la grosse caisse (BD) ou la caisse claire (SD) peuvent même être mutés en tant que groupe.

1. Appuyez simultanément sur [PART SELECT] et sur [PART MUTE].
[PART SELECT] et [PART MUTE] s'allume et les boutons des Parts [R] et [1] à [7] sont transformés en boutons de mute pour les Rhythm Tone ([BD]–[OTHERS]).
2. Appuyez sur le bouton [BD]–[OTHERS] de la Part que vous voulez muter (son témoin clignote).
Le son de percussion correspondant est muté.
3. Pour annuler le Mute, appuyez sur le bouton de la Part mutée pour arrêter son clignotement.

MEMO

La correspondance entre les groupes de percussions et les boutons de mute se fait comme suit :

- BD: Bass Drum (grosse caisse)
- SD: Snare Drum (caisse claire)
- HH: Hi-Hat (cymbale charleston)
- CLP: Hand Claps (claquement de mains)
- CYM: Cymbal (cymbales)
- TOM/PERC: TomTom/Percussion (toms)
- HIT: bruits et effets percussifs.
- OTHERS: Autres instruments

* Pour connaître l'instrument suspendu quand vous mutez un groupe rythmique donné → **Rhythm Sets (preset)** (p. 92)

* L'utilisation du mute de Part sur la Part R coupe tous les sons de percussion, quel que soit leur statut de mute individuel.

Maintien du statut de mute pour le Pattern suivant (Mute Remain)

Cette opération permet de maintenir l'état de mute en cours de lecture quand on passe d'un Pattern à l'autre. Cela est évidemment utile pour poursuivre un travail en playback sans être interrompu par la réactivation de la Part.

1. Maintenez [PART MUTE] enfoncé et appuyez sur [HOLD].

[PART MUTE] se met à clignoter.

* En répétant la manœuvre (maintien de [PART MUTE] enfoncé et appui sur [HOLD]), cette fonction est annulée.

2. Tournez la molette [VALUE] pour sélectionner le Pattern suivant.

Après quelques instants, le nouveau Pattern s'enchaîne en conservant les réglages de Mute des Parts.

* La fonction Mute Remain s'annule automatiquement.

Utilisation du D-FIELD pour muter des Parts

Le contrôle D-FIELD peut effectuer les opérations de mute ci-après (p. 25) :

- Mute de toutes les Parts d'un coup
- Mise en lecture d'une Part isolée
- Inversion du statut des Parts mutées par rapport aux Parts non mutées
- Actions de Fade in/out sur une Part spécifique
- Actions de Fade in/out sur toutes les Parts
- Lecture isolée des pistes de basse et batterie

Sélection d'un son (Patch/Rhythm set)

Les Patterns de la D2 peuvent comporter jusqu'à 8 Parts et différents sons peuvent être sélectionnés pour chacune d'elles (Part1 - 7: Patches de sons, Part R = «Rhythm sets» ou kits rythmiques).

Vous devez d'abord définir la Part pour laquelle vous voulez sélectionner un Patch.

1. Appuyez sur [PART SELECT].

Le bouton de la Part en cours de sélection (**current part**) s'allume.

2. Appuyez sur le bouton ([R] ou [1] à [7]) de la Part dont vous voulez changer le son.

Cette Part devient la Part en cours et son bouton s'allume.

Sélectionnez ensuite votre Patch.

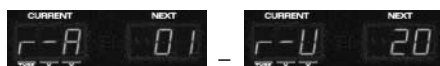
3. Appuyez plusieurs fois sur [DISPLAY] jusqu'à ce que le témoin PATCH s'allume

4. Tournez la molette [VALUE] pour sélectionner le Patch.

- En maintenant [DISPLAY] et en tournant [VALUE] vous faites défiler les patches (ou Rhythm sets) dix par dix.
- En maintenant [EXIT] enfoncé et en tournant la molette [VALUE] vous pouvez changer de Bank.

5. Quand vous avez terminé, appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

Part R

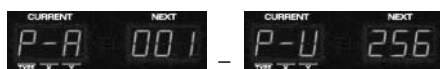


R-A 01-26 Rhythm Set Preset (Bank A)

R-B 01-04 Rhythm Set Preset (Bank B)

R-U 01-20 Rhythm Set utilisateur

Part 1-7



P-A 001-128 Patch Preset (Bank A)

P-B 001-128 Patch Preset (Bank B)

P-C 001-128 Patch Preset (Bank C)

P-D 001-128 Patch Preset (Bank D)

P-E 001-088 Patch Preset (Bank E)

P-U 001-256 Patch utilisateur

Sauvegarde d'un Patch

Les sons que vous avez modifié à l'aide du filtre D-FIELD (p. 33), ou au niveau de l'enveloppe (p. 34), et/ou du LFO (p. 36) peuvent être sauvegardés en tant que «Patch» de la manière suivante :

1. Appuyez sur [DISPLAY] pour accéder à l'écran de sélection des Patches.

2. Effectuez vos modifications.

3. Appuyez sur [WRITE].

Un écran apparaît permettant de définir la destination de sauvegarde du Patch.

4. Tournez la molette [VALUE] pour sélectionner la destination.

Les réglages seront sauvegardés dans l'emplacement mémoire sélectionné. Les données antérieurement présentes dans cet emplacement seront effacées et vous devez donc être attentif lors de la sélection.

5. Appuyez sur [ENTER].

L'écran affiche un message de confirmation "SurE" (êtes-vous sûr de vouloir sauvegarder ?).



6. Pour confirmer la sauvegarde, appuyez sur [ENTER].

* Pour annuler l'opération, vous pouvez appuyer sur [EXIT].

NOTE

Si vous sélectionnez un autre Patch ou éteignez l'appareil sans avoir sauvegardé le Patch que vous avez édité, vos modifications seront perdues.

Modification des réglages de chaque Part (Part Edit)

Vous pouvez modifier les réglages de chaque Part pour adapter le Pattern à vos besoins.

Vous devez d'abord définir la Part dont vous voulez modifier le paramétrage.

1. Appuyez sur [PART SELECT].

Le bouton de la Part en cours de sélection (**current part**) s'allume

2. Appuyez sur le bouton ([R] ou [1] à [7]) de la Part dont vous voulez modifier les réglages.

Cette Part devient la Part «en cours» et son bouton s'allume.

Effectuez ensuite vos modifications.

3. Maintenez le bouton [PART SELECT] enfoncé et appuyez sur [EDIT].

4. Appuyez sur [ENTER] pour sélectionner un paramètre.

Chaque pression sur [ENTER] fait défiler les paramètres dans l'ordre suivant :

LEVEL → PAN → KEY SHIFT → REVERB → DELAY → MFX SW → SEQ OUT → LEVEL → ...

5. Tournez la molette [VALUE] pour modifier le réglage.

6. Quand vous avez terminé, appuyez sur [EXIT].

Indication	Paramètre	Commentaire	Valeur
	LEVEL (Part Level)	Règle le volume de la Part.	0 – 127
	PAN (Part Pan)	Détermine la position panoramique de la Part.	L64 – 0 – R63
	KEY SHIFT (Part Key Shift)	Règle la transposition de la Part.	-48 – 0 – 48
	REVERB (Part Reverb Level)	Règle le niveau de réverbération pour la Part.	0 – 127
	DELAY (Part Delay Level)	Règle le niveau du Delay pour la Part.	0 – 127
	MFX SW (Part MFX switch)	Détermine si le multi-effet est utilisé pour cette Part. * Vous pouvez aussi faire ce réglage avec le bouton de fonction MFX du D-FIELD associé au bouton de Part [R] ou [1] à [7] (p. 33).	OFF, ON, RHY * RHY ne peut être sélectionné que pour la Part rythmique. Si vous choisissez RHY, le multi effet s'applique en fonction des réglages de chaque son du Rhythm Set. Si vous sélectionnez ON pour la Part rythmique, le multi-effet s'applique à tous les sons.
	SEQ OUT (Sequencer Output Assign)	Détermine le générateur de son destinataire des données du séquenceur.	INT: générateur de son interne. EXT: prise MIDI OUT uniquement. BOTH: Générateur de son interne et prise MIDI OUT simultanément.

Sauvegarde d'un Pattern

Quand vos **paramètres de configuration** ont été réglés, vous pouvez sauvegarder le Pattern comme Pattern utilisateur (User).



Si vous sélectionnez un autre Pattern, passez en mode Song ou éteignez l'appareil sans avoir sauvegardé le Pattern que vous avez édité, vos modifications seront perdues.

* La sauvegarde n'est possible que quand le séquenceur de la D2 est à l'arrêt.

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

2. Appuyez sur [WRITE].

Un écran apparaît, permettant de définir la destination de sauvegarde du Pattern.



3. Choisissez le pattern de destination avec la molette [VALUE].

Les réglages seront sauvegardés dans le pattern sélectionné. Les données antérieurement présentes seront effacées et vous devez donc être attentif lors de cette sélection.

4. Appuyez sur [ENTER].

L'écran affiche un message de confirmation "SurE" (êtes-vous sûr de vouloir sauvegarder ?).



5. Pour sauvegarder le Pattern, appuyez sur [ENTER].

* Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

Paramètres de configuration

Dans la D2, les paramètres ci-après sont sauvegardés individuellement avec chaque Pattern. On les regroupe sous le terme «**Paramètres de configuration**»

- Tempo (p. 16)
- Patch/Rhythm Set * (p. 18)
- Part LEVEL (niveau de Part) * (p. 19)
- Part PAN (panoramique de Part) * (p. 19)
- Part KEY SHIFT (transposition de Part)* (p. 19)
- Part REVERB LEVEL (niveau de reverb) * (p. 19)
- Part DELAY LEVEL (niveau de delay) * (p. 19)
- Part MFX SWITCH (sélection MFX) * (p. 19)
- SEQ OUT * (affectation de sortie séquenceur) (p. 19)
- REVERB (paramètres) (p. 42)
- DELAY (paramètres) (p. 43)
- MFX (paramètres) (p. 44)
- Part Mute (statut des mutes de Parts) * (p. 16)
- Rhythm Mute (statut des mutes de Rhythm) (p. 17)

L'astérisque "*" indique les paramètres réglables séparément pour chaque Part.

Chapitre 3. La surface de contrôle D-FIELD

Qu'est-ce que le D-FIELD?

Le D-FIELD est un contrôleur qui permet d'obtenir divers effets en effleurant du doigt une surface de contrôle. Les effets peuvent être modulés soit par la position du doigt soit par la manière de le déplacer.

Il y a globalement trois façons d'utiliser le D-FIELD :

mode SOUND

En appuyant sur une des huit zones du D-FIELD, ou en glissant le doigt de haut en bas ou de droite à gauche, vous pouvez faire jouer des phrases musicales ou piloter des sons.



- **RPS** (Realtime Phrase Sequence)

Lecture de phrases en appuyant sur les huit zones du D-FIELD.

- **ADLIB** (Ad-lib)

Déclenchement de solos ou d'arpèges.

- **VINYL-FX** (effet Vinyl)

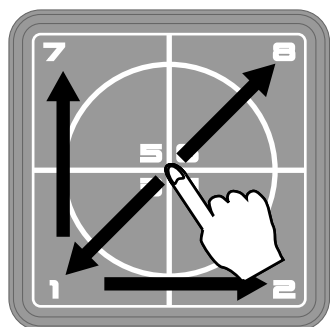
Production d'effets de type scratch ou lecture à l'envers, très adaptés au travail des DJ.

- **ASSIGN 1**

Contrôle des mute et déclenchement d'arpèges.

mode XY

En glissant le doigt sur la surface du D-FIELD vous pouvez contrôler deux paramètres simultanément.



- **FILTER**

Contrôle simultané de la fréquence de coupure et de la résonance.

- **MFX** (Multi-effets)

Contrôle des paramètres d'effets pour modifier le son.

- **X-FADER** (Crossfader)

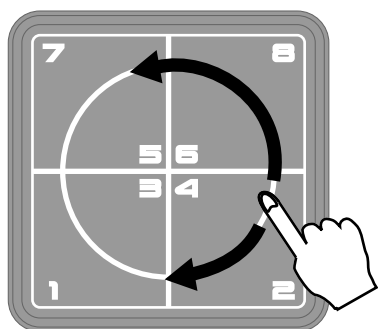
Interpolation (croisement) à entre deux Parts d'un Pattern.

- **ASSIGN 2**

Contrôle de la hauteur, du timbre ou du volume du son, ou de la rythmique du Pattern.

mode SPIN

En décrivant des cercles avec votre doigt sur la surface du D-FIELD vous pouvez contrôler le déroulement d'un pattern à la manière dont vous pourriez manipuler une platine-disque.



- **VINYL**

Avance, recul et arrêt virtuel du plateau d'une platine vinyl.

- **BPM**

Contrôle du tempo (BPM).

- **SD ROLL** (roulement de caisse claire)

Contrôle de la vitesse du roulement de tambour.

- **ASSIGN 3**

Contrôles divers : Step Mute ou Pan (localisation stéréo).

NOTE

- En touchant le D-FIELD, vous devez veiller à n'utiliser qu'un seul doigt et à ne toucher qu'un seul point. Si vous appuyez en deux points différents, le contrôleur définira un point résultant entre ces deux positions.
- Si vous appuyez trop sur le côté du D-FIELD, la position du doigt peut ne plus être reconnue.
- Ne touchez pas le D-FIELD avec un objet pointu, vous pourriez l'endommager.

Utilisation du D-FIELD

Sélection d'une fonction

1. Choisissez une fonction du D-FIELD en appuyant sur un des boutons dédiés [RPS]–[ASSIGN 3] (le témoin s'allume).

La fonction correspondante est sélectionnée.

2. Pour [ASSIGN 1 à 3], maintenez le bouton enfoncé et sélectionnez la fonction avec la molette [VALUE].

Fonctions accessibles par [ASSIGN 1]



Mute



Arpeggiator 1



Arpeggiator 2



Pattern Call (Appel d'un Pattern)



Patch Preview (Écoute d'un Patch)



Solo Synth (son de synthé mono)



Keyboard Pad (instruments rythmiques)

Fonctions accessibles par [ASSIGN 2]



Envelope



LFO



Bender (pitch-bend)



Quantize (quantification)



Reverb



Delay



External Control (contrôle externe)

Fonctions accessibles par [ASSIGN 3]



Step Mute (nombre de notes entendues)



Pan (panoramique)

* Pour le détail de chaque fonction, voir p. 25 à 41.

Mémorisation de la position du doigt (Hold)

Quand la fonction [HOLD] est activée (témoin allumé) l'effet déclenché persistera même après le retrait du doigt de la surface du D-FIELD comme si était resté en place.

Quand vous désactivez la fonction [HOLD] l'effet est modifié comme si vous aviez retiré votre doigt du D-FIELD.



Cette fonction est très utile quand vous utilisez le RPS pour maintenir une phrase en cours ou pour garder un son actif quand il a été modifié par filtrage ou effet.



Il existe quelques fonctions pour lesquelles l'option HOLD ne peut pas être utilisée. Dans ce cas, l'appui sur [HOLD] n'allume pas le témoin.



L'association avec le RPS peut provoquer parfois le clignotement du témoin [HOLD]. Pour plus de détails, voir «Maintien (Hold) du RPS» (p. 23).

Réglage du volume du mode SOUND

1. Maintenez le bouton REC Fonction [VELOCITY] enfoncé et tournez la molette [VALUE].

Vous pouvez utiliser [ADLIB] et [ASSIGN 1(AP1, AP2, PRV, PAD)] pour définir la vitesse du son joué.



Valeurs : 1–127

Modification des paramètres D-FIELD

1. Maintenez enfoncé le bouton de fonction D-FIELD [RPS]–[ASSIGN 3] dont vous voulez modifier les réglages.

Le paramètre s'affiche.



2. Tournez la molette [VALUE] pour modifier le réglage.

* Pour [ASSIGN 1 à 3], cela sélectionne la fonction.

* Le réglage VINYL-FX est fixe et la rotation de la molette [VALUE] est sans effet.

Pour [ADLIB], [ASSIGN 1(AP2, PCL, SYN)], [MFX], [X-FADER], et [ASSIGN 2 (autres que BND)], vous pouvez également poursuivre par :

1. Continuer à maintenir le bouton de fonction D-FIELD enfoncé.
2. Appuyer sur [ENTER] pour sélectionner un paramètre.
3. Utiliser la molette [VALUE] pour changer la valeur.

Pour plus de détails sur les différents réglages disponibles, reportez-vous aux explications des pages suivantes.

Mode SOUND

Lecture d'une Phrase (RPS: Realtime Phrase Sequence)

Les phrases affectées à chacune des 8 zones du D-FIELD jouent en continu tant que vous touchez leur zone.

Ces phrases sont appelées collectivement «Set RPS». Vous pouvez réaffecter librement le contenu d'un Set RPS et le mémoriser dans une des 30 mémoires de Set disponibles en interne. Vous pouvez également changer de Set RPS pendant qu'un Pattern est en lecture.

Affichage	Commentaire	Valeur
TYPE	Sélection d'un Set RPS.	1-30

→ Modification des paramètres D-FIELD (p. 22)

Maintien (Hold) du RPS

Le RPS (et la phrase déclenchée) peut être «maintenu» même après avoir retiré le doigt de la surface du D-FIELD.

- **Maintien actif pour toutes les phrases**
 - 1. Appuyez sur [HOLD] (le témoin s'allume).**
 - 2. Appuyez sur le D-FIELD pour déclencher une phrase.**
Si vous appuyez à nouveau sur la même zone du D-FIELD, cette phrase s'arrête.
 - **Choix des phrases maintenues ou non**
 - 1. Tout en appuyant sur [HOLD], appuyez sur le D-FIELD pour déclencher une phrase.**
[HOLD] clignote et cette phrase est maintenue jusqu'à ce que vous appuyez à nouveau sur la même zone.
 - 2. Les phrases maintenues continuent à jouer jusqu'à ce que vous appuyez sur [HOLD] et sur le D-FIELD comme à l'étape n°1.**
Les phrases sont entendues simultanément.
 - 3. Une phrase que vous ne voulez pas maintenir peut aussi être jouée par appui direct sur le D-FIELD.**
Quand vous retirez le doigt de la surface du D-FIELD, cette phrase s'arrête.
- * La procédure des étapes 1 et 2 peut aussi être remplacée par l'appui sur le D-FIELD pour lancer l'écoute de la phrase et par l'appui sur [HOLD] après coup pour provoquer son maintien sélectif.

MEMO

En appuyant à nouveau sur [HOLD] vous pouvez arrêter la lecture de toutes les phrases (le témoin s'éteint).

Affectation de Phrases au D-FIELD

La mémorisation de l'affectation de vos phrases favorites dans un Set RPS peut rendre leur accès plus immédiat et facile.

- 1. Sélectionnez le Pattern contenant la phrase que vous voulez affecter.**
- 2. Appuyez sur [PART MUTE], et utilisez les boutons de mute pour désactiver toutes les Parts à l'exception de celle que vous voulez affecter au RPS.**
- 3. Maintenez [RPS] enfoncé et tournez la molette [VALUE] pour choisir le Set RPS auquel vous voulez affecter cette phrase.**
- 4. Tout en maintenant toujours [RPS] enfoncé, appuyez sur la zone D-FIELD à laquelle vous voulez affecter le pattern.**

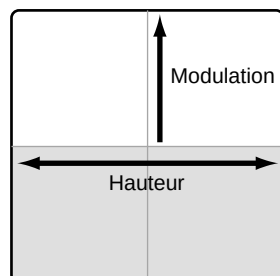


<À propos de l'affectation RPS>

- * Il n'est pas possible de phrases «multi-part» d'être affectées aux huit zones du D-FIELD. Vous devez muter toutes les Parts autres que celle qui contient la phrase à affecter. Si vous tentez d'affecter une phrase dans laquelle plus d'une Part est active, l'écran indiquera «noASGn».
- * Si vous avez affecté une phrase issue d'un Pattern utilisateur au RPS, et avez modifié ultérieurement les données de ce Pattern, tenez compte du fait que la phrase jouée par le RPS sera affectée par ces changements. Par exemple, si vous avez effacé toutes ses données de notes, aucun son ne sera plus entendu quand le RPS voudra accéder à cette phrase.
- * Si vous affectez une phrase utilisant le multieffet, celui-ci prendra les valeurs définies pour le Pattern en cours, et le son de la Phrase pourra donc être différent de celui de l'original.
- * Si vous affectez une phrase de la Part rythmique, ses réglages de mute seront ignorés pendant la lecture via RPS.
- * Chaque phrase est en principe déclenchée par une des «Parts» RPS correspondant aux 8 zones du D-FIELD. Toutefois, les phrases issues de la Part rythmique seront jouées par la part rythmique du Pattern en cours de sélection, ce qui veut dire que dans certains cas la phrase pourra prendre un rythme différent de celui de la source d'affectation. Si un Set rythmique différent est sélectionné par le changement de Pattern, le Set rythmique joué par le RPS changera également.

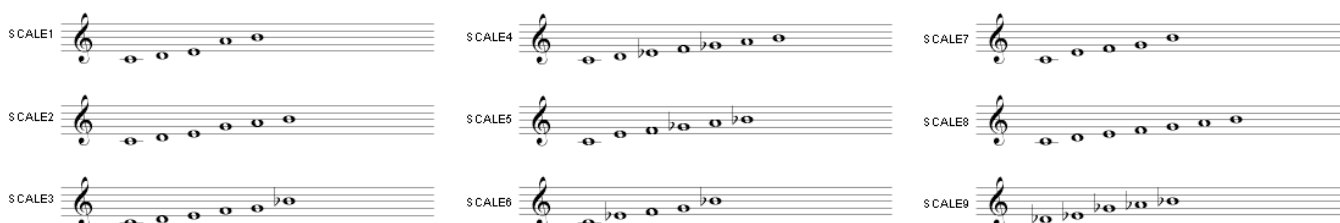
Improvisation sur une suite d'accords (ADLIB)

Après avoir appuyé sur une des zones de la moitié inférieure du D-FIELD, déplacez votre doigt vers la gauche ou la droite pour jouer une improvisation. Dès qu'un son est entendu, vous pouvez vous déplacer vers le haut pour le moduler.



Affichage	Commentaire	Réglages
TYPE 	Sélection de la manière dont le son est joué.	MAN (MANUAL): Les notes de toutes durées et hauteur sont accessibles à volonté. ARP (ARPEGGIO): Arpèges automatiques.
X 	Choix de la gamme (scale).	Scale 1 (gamme 1) à Scale 9 (gamme 9)
Y 	Transposition par pas d'une octave.	-3 à 3

→ Modification des paramètres D-FIELD (p. 22)



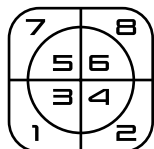
Réglages détaillés

1. Maintenez [ADLIB] enfoncé et appuyez sur [EDIT].
2. Appuyez sur [ENTER] pour sélectionner votre paramètre.
3. Tournez la molette [VALUE] pour changer de valeur.

Affichage	Paramètre	Commentaire	Réglages
	TYPE	Sélection de la manière dont le son est joué.	MAN (MANUAL): Les notes de toutes durées et hauteur sont accessibles à volonté. ARP (ARPEGGIO): Arpèges automatiques.
	STYLE	Option d'arpège quand le TYPE est «ARPEGGIO».	Voir «options d'arpèges» (p. 28). * Les options d'arpèges sont communes à Adlib et aux arpégiateurs 1 et 2.
	MOTIF	Ordre dans lequel les notes de l'accord sont jouées.	
	BEAT PATTERN	Position des accents et durées des notes.	
	SHUFFLE RATE	Variation dans le positionnement des contretemps pour créer des rythmes «shuffle». Pour une valeur de 50 %, les notes seront espacées régulièrement. Pour des valeurs plus élevées, le décalage tendra vers des valeurs de notes pointées. * Quand la valeur de «Beat Pattern» est de 1/4, l'action sur «Shuffle Rate» est sans effet.	50–90(%)
	ACCENT RATE	Permet de moduler l'arpège en jouant sur la force et la durée des notes accentuées. Les valeurs élevées augmentent le «groove».	0–100
	OCTAVE RANGE	Définit la tessiture de l'arpège (en octaves). Les valeurs négatives font jouer l'arpège en dessous de l'accord choisi.	-3–3
	ROOT	Détermine la fondamentale de l'accord.	C–B (do à si)
	SCALE	Choix de la gamme (scale).	Scale 1–Scale 9
	OCTAVE SHIFT	Transposition par pas d'une octave.	-3–3

Effets de type «platine disque» (VINYL-FX: Vinyl Effects)

Donnent accès à de nombreux effets spéciaux en appuyant sur une des huit zones du D-FIELD.

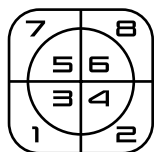


No.	Fonction	Commentaire
1	POWER OFF	Le tempo ralentit et le son descend dans le grave comme si l'alimentation d'une platine disque avait été coupée. La lecture s'arrête ensuite et si vous voulez relancer un rythme, vous devrez appuyer sur [►].
2	REVERSE	Les sons de la part rythmique sont joués à l'envers.
3	PITCH DOWN	Le son descend pour toutes les Parts.
4	PITCH UP	Le son monte pour toutes les Parts.
5	BPM HALF	Le tempo (BPM) est divisé par 2 (minimum 20).
6	BPM DOUBLE	Le tempo (BPM) est doublé (maximum 240).
7	RETURN TO TOP	Retour au début du Pattern.
8	BACK SPIN	Son de platine tournée à l'envers.

Effets de type «mute» (ASSIGN 1: MUTE-FX: Mute Effects)



Donnent accès à de nombreux effets de mute en appuyant sur une des huit zones du D-FIELD.



No.	Fonction	Commentaire
1	DEFAULT	Retour au statut de mute enregistré dans le pattern.
2	ALL MUTE ON	Mute de toutes les Parts.
3	SOLO	Mute de toutes les Parts autres que la Part en cours.
4	REVERSE	Statuts de mute inversés par rapport aux réglages en cours.
5	FADE OUT	Decrescendo du volume de la Part en cours.
6	FADE IN	Crescendo du volume de la Part en cours.
7	ALL CROSSFADE	Inversion progressive du statut des mute.
8	KICK & BASS	Mute de tous les sons autres que BD (grosse caisse) du groupe rythmique et Part 2 (basse).

* Les actions de fade-in/out des zones 5 à 7 du D-FIELD continuent même après avoir retiré le doigt de la zone considérée et les volumes ne reviennent pas à leurs valeurs originales.

Réglages détaillés

1. Maintenez le bouton [ASSIGN 1] enfoncé et appuyez sur [EDIT].
2. Utilisez la molette [VALUE] pour modifier les réglages.

Affichage	Paramètre	Commentaire	Réglages
	FADE TIME	Durée de la variation de volume des effets D-FIELD No.5 à 7.	1.0-10.0 (sec.)

Arpégiateur 1 (ASSIGN 1: ARPEGGIATOR 1)



La procédure consiste à définir d'abord comment l'arpège se déroule, puis à modifier la fondamentale en déplaçant le doigt sur le D-FIELD de droite à gauche, et à changer d'accord en le déplaçant de haut en bas.

Affichage		Commentaire	Réglages
TYPE	none	aucun	none
X	none	Fondamentale	Root note (fixed)
Y	none	Accord	Chord (fixed)

Réglages détaillés

1. Maintenez le bouton [ASSIGN 1] enfoncé et appuyez sur [EDIT].
2. Appuyez sur [ENTER] pour accéder au paramètre.
3. Utilisez la molette [VALUE] pour modifier les réglages.

Affichage	Paramètre	Commentaire	Réglages
	STYLE	Sélection de la manière dont le son est joué.	voir «options d'arpèges» p. 28. * Les options d'arpèges sont communes à Adlib et Arpeggiator 1 et 2.
	MOTIF	Ordre dans lequel les notes de l'accord sont jouées.	
	BEAT PATTERN	Position des accents et durées des notes.	
	SHUFFLE RATE	Variation dans le positionnement des contretemps pour créer des rythmes «shuffle». Pour une valeur de 50 %, les notes seront espacées régulièrement. Pour des valeurs plus élevées, le décalage tendra vers des valeurs de notes pointées. * Quand la valeur de «Beat Pattern» est de 1/4, l'action sur «Shuffle Rate» est sans effet.	50-90(%)
	ACCENT RATE	Permet de moduler l'arpège en jouant sur la force et la durée des notes accentuées. Les valeurs élevées augmentent le «groove».	0-100
	OCTAVE RANGE	Définit la tessiture de l'arpège (en octaves). les valeurs négatives font jouer l'arpège en dessous de l'accord choisi.	-3-3
	OCTAVE SHIFT	Transposition par pas d'une octave.	-3-3

Quand votre création d'arpège vous satisfait, sauvegardez-la dans un «style» utilisateur.

4. Appuyez sur [WRITE].

Un écran permettant de choisir la destination du style d'arpège apparaît.



5. Sélectionnez la destination en tournant la molette [VALUE].

6. Appuyez sur [ENTER].

L'écran affiche un message de confirmation "SurE" (êtes-vous sûr de vouloir sauvegarder ?).



7. Pour confirmer la sauvegarde, appuyez sur [ENTER].

* Si vous préférez abandonner l'opération, appuyez sur [EXIT].



NOTE
Si vous sélectionnez un autre style sans avoir sauvegardé vos options d'arpèges, celles-ci seront perdues.

Arpégiateur 2 (ASSIGN 1: ARPEGGIATOR 2)



Dans ce cas, vous définissez d'abord la fondamentale et l'accord utilisés puis vous faites varier le type d'arpège en manipulant le D-FIELD.

Affichage		Commentaire	Réglages
TYPE	none	aucun	none
X		Sélection de la Part affectée par les déplacements droite / gauche.	OFF, STYLE, MOTIF, BEAT PATTERN, SHUFFLE RATE, ACCENT RATE, et OCTAVE RANGE * Il n'est pas possible de choisir le même paramètre pour X et Y.
Y		Sélection de la Part affectée par les déplacements haut / bas.	

→ Modification des paramètres D-FIELD (p. 22)

Réglages détaillés

1. Maintenez le bouton [ASSIGN 1] enfoncé et appuyez sur [EDIT].
2. Appuyez sur [ENTER] pour accéder au paramètre.
3. Utilisez la molette [VALUE] pour modifier les réglages.

Affichage	Paramètre	Commentaire	Réglages
	STYLE	Sélection de la manière dont le son est joué.	voir «options d'arpèges» p. 28. * Les options d'arpèges sont communes à Adlib et Arpeggiator 1 et 2.
	MOTIF	Ordre dans lequel les notes de l'accord sont jouées.	
	BEAT PATTERN	Position des accents et durées des notes.	
	SHUFFLE RATE	Variation dans le positionnement des contretemps pour créer des rythmes «shuffle». Pour une valeur de 50 %, les notes seront espacées régulièrement. Pour des valeurs plus élevées, le décalage tendra vers des valeurs de notes pointées. * Quand la valeur de «Beat Pattern» est de 1/4, l'action sur «Shuffle Rate» est sans effet.	50-90(%)
	ACCENT RATE	Permet de moduler l'arpège en jouant sur la force et la durée des notes accentuées. Les valeurs élevées augmentent le «groove».	0-100
	OCTAVE RANGE	Définit la tessiture de l'arpège (en octaves). les valeurs négatives font jouer l'arpège en dessous de l'accord choisi.	-3-3
	ROOT	Définit la fondamentale de l'accord	C-B (do à si)
	CHORD	Sélection du type d'accord.	Major, minor, 7th, m7, M7, mM7, 6th, m7-5, dim, sus4, 7sus4, aug
	OCTAVE SHIFT	Transposition par pas d'une octave.	-3-3

Quand votre création d'arpège vous satisfait, sauvegardez-la en style utilisateur.

→ Voir les étapes 4 et suivantes des «Réglages détaillés», page précédente.

Chapitre 3. La surface de contrôle D-FIELD

Options d'arpèges

Arpeggio Styles

Dans les options d'arpèges, la première consiste à choisir un «style». Lors de cette sélection, des valeurs optimales seront automatiquement affectées aux quatre paramètres «Motif» «Beat Pattern» «Shuffle Rate» et «Accent Rate». Vous pouvez régler ensuite les paramètres comme «Accent Range» et «Octave Range» pour adapter le Pattern à vos besoins.

STYLE	Commentaire
1/4	Arpège en noires
1/6	Arpège en triolets de noires.
1/8	Arpège en croches
1/12	Arpège en triolets de croches.
1/16	Arpège en doubles-croches.
1/32	Arpège en triples-croches
PORTAMENTO A, B	Style utilisant l'effet de portamento.
GLISSANDO	Style glissando.
SEQUENCE A-D	Styles pour motifs en séquence.
ECHO	Simulation d'écho.
BASS 1-4	Styles adaptés aux lignes de basse.
RHYTHM GUITAR 1-5	Rythmiques guitares.
3 FINGER	Picking guitare.
STRUMMING GUITAR	Rythmiques d'accords de guitare joués vers le bas (down) ou vers le haut (up).
PIANO BACKING, CLAVI CHORD	Styles d'accompagnements de claviers.
WALTZ, SWING WALTZ	Styles ternaires.
REGGAE	Style reggae.
PERCUSSION	Style adapté aux instruments percussifs.
HARP	Style de jeu de la harpe.
SHAMISEN	Style de jeu du Shamisen.
BOUND BALL	Style en «rebond».
RANDOM	Notes jouées dans un ordre aléatoire.
BOSSA NOVA	Rythmique de bossa nova à la guitare. En tempo rapide, peut aussi être utilisé comme rythmique de samba.
SALSA	Salsa typique.
MAMBO	Mambo typique.
LATIN PERCUSSION	Rythme latin avec instruments typiques : Clave, Cowbell, Clap, Bongo, Conga, Agogo etc.
SAMBA	Samba typique. Motifs rythmiques ou lignes de basses.
TANGO	Rythme de tango.
HOUSE	Accompagnement de piano.
LIMITLESS	Les valeurs de tous les paramètres peuvent être combinés librement sans restriction.
USER STYLE 1-10	Vos options personnalisées peuvent être sauvegardées dans un de ses styles utilisateur.

MOTIF

Détermine le déroulement de l'arpège à partir des touches enfoncées selon les options suivantes :

* Les valeurs accessibles dépendent du style d'arpège sélectionné. Pour plus de détails sur ces valeurs, voir le «Tableau STYLE/MOTIF/GEAT PATTERN», page suivante

MOTIF	Description
SINGLE UP	Les notes sont jouées une à une de bas en haut.
SINGLE DOWN	Les notes sont jouées une à une de haut en bas.
SINGLE UP&DW	Les notes sont jouées une à une de bas en haut puis de haut en bas.
SINGLE RANDOM	Les notes sont jouées une à une dans un ordre aléatoire.
DUAL UP	Les notes sont jouées deux par deux de bas en haut.
DUAL DOWN	Les notes sont jouées deux par deux de haut en bas.
DUAL UP&DW	Les notes sont jouées deux par deux de bas en haut puis de haut en bas.
DUAL RANDOM	Les notes sont jouées deux par deux dans un ordre aléatoire.
TRIPLE UP	Les notes sont jouées trois par trois de bas en haut.
TRIPLE DOWN	Les notes sont jouées trois par trois de haut en bas.
TRIPLE UP&DOWN	Les notes sont jouées trois par trois de bas en haut puis de haut en bas.
TRIPLE RANDOM	Les notes sont jouées trois par trois dans un ordre aléatoire.
NOTE ORDER	Les notes sont entendues dans l'ordre dans lequel elles ont été enfoncées : la mémorisation peut aller jusqu'à 32 notes et vous pouvez donc créer des lignes mélodiques en les jouant dans l'ordre approprié. * Ne fonctionne que pour les arpèges déclenchés par une unité MIDI externe.
GLISSANDO	Les notes sont jouées en gamme chromatique ascendante et descendante entre la note la plus basse et la note la plus haute. Il suffit donc d'enfoncer deux touches.
CHORD	Toutes les notes sont jouées simultanément.
BASS+CHORD 1-5	La plus basse des notes joue isolément et les autres sont jouées en accord.
BASS+UP 1-8	La plus basse des notes joue isolément et les autres sont arpégées.
BASS+RND 1-3	La plus basse des notes joue isolément et les autres sont jouées de manière aléatoire.
TOP+UP 1-6	La plus haute des notes joue isolément et les autres sont arpégées.
BASS+UP+TOP	La plus haute et la plus basse des notes joue isolément et les autres sont arpégées.

Beat pattern

Affecte la position de l'accent et la durée des notes, et provoque donc des changements rythmiques.

* Les valeurs accessibles dépendent du style d'arpège sélectionné. Pour plus de détails sur ces valeurs, voir le «Tableau STYLE/MOTIF/GEAT PATTERN», ci-dessous

Types de Beat pattern

1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16 1-3, 1/32 1-3, PORTA-A 1-11, PORTA-B 1-15, SEQ-A 1-7, SEQ-B 1-5, SEQ-C 1-2, SEQ-D 1-8, ECHO 1-3, MUTE 1-16, STRUM 1-8, REGGAE 1-2, REF 1-2, PERC 1-4, WALKBS, HARP, BOUND, RANDOM, BOSSA NOVA, SALSA 1-4, MAMBO 1-2, CLAVE, REV CLA, GUILO, AGOGO, SAMBA, TANGO 1-4, HOUSE 1-2

Tableau STYLE/MOTIF/BEAT PATTERN

Style	Motif	Beat Pattern
1/4	all	1/4
1/6	all	1/6
1/8	all	1/8
1/12	all	1/12
1/16	all	1/16 1 - 3
1/32	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER, GLISSANDO, BASS+UP 1 - 8, BASS+RND 1 - 3, TOP+UP 1 - 6	1/32 1 - 3
PORTAMENTO A	all	PORTA 1 - 11
PORTAMENTO B	all	PORTA 12 - 26
GLISSANDO	GLISSANDO	1/16 1 - 3, 1/32 1 - 3
SEQUENCE A	all	SEQ-A 1 - 7
SEQUENCE B	all	SEQ-B 1 - 5
SEQUENCE C	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER, GLISSANDO, BASS+UP 1 - 8, BASS+RND 1 - 3, TOP+UP 1 - 6	SEQ-C 1 - 2
SEQUENCE D	all	SEQ-D 1 - 8
ECHO	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER	SEQ-D 1 - 8
BASS 1	BASS+UP 2	SEQ-A 1, SEQ-C 1
BASS 2	BASS+UP 5, TOP+UP 5	MUTE 02, 03
BASS 3	BASS+UP 5, TOP+UP 5	MUTE 02, 03
BASS 4	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, NOTE ORDER, GLISSANDO	WALKBS
RHYTHM GTR 1	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER, BASS+UP 1 - 8, BASS+RND 1 - 3, TOP+UP 1 - 6	MUTE 01, 04
RHYTHM GTR 2	CHORD	MUTE 07, 13, 14
RHYTHM GTR 3	CHORD	MUTE 08, 12, 15
RHYTHM GTR 4	CHORD	MUTE 09, 10, 11, 16
RHYTHM GTR 5	SINGLE UP, SINGLE DOWN	STRUM 1 - 6
3 FINGER	BASS+UP+TOP	SEQ-A 7
STRUMMING GTR	SINGLE UP, SINGLE DOWN	STRUM 7, 8
PIANO BACKING	CHORD	MUTE 12, REF 2
CLAVI CHORD	BASS+CHORD 4, BASS+CHORD 5	MUTE 05, 06
WALTZ	BASS+CHORD 2, BASS+UP 2, BASS+RND 2, TOP+UP 2	1/6, 1/12
SWING WALTZ	BASS+CHORD 2, BASS+UP 2, BASS+RND 2, TOP+UP 2	1/16 1 - 3
REGGAE	CHORD, BASS+CHORD 1	REGGAE1 - 2
PERCUSSION	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER, BASS+UP 1 - 8, BASS+RND 1 - 3, TOP+UP 1 - 6	PERC1 - 4
HARP	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, GLISSANDO	HARP
SHAMISEN	TOP+UP 4 - 6	SEQ-A 2
BOUND BALL	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER, GLISSANDO	BOUND
RANDOM	SINGLE RANDOM, DUAL RANDOM, BASS+RND 1 - 3	1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16 1-3, 1/32 1-3, RANDOM
BOSSA NOVA	all	BOSSA NOVA
SALSA	all	SALSA 1 - 4
MAMBO	all	MAMBO 1 - 2
LATIN PERCUSSION	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER, GLISSANDO	CLAVE, REV CLA, GUIRO, AGOGO
SAMBA	all	SAMBA
TANGO	all	TANGO 1 - 4
HOUSE	all	HOUSE 1 - 2
LIMITLESS	all	all

Appel d'un Pattern (ASSIGN 1: PATTERN CALL)



Les huit zones du D-FIELD peuvent être considérées comme des équivalents de boutons servant à la sélection de Patterns. Vous pouvez préparer leur affectation préalablement, puis les utiliser pour changer rapidement de Pattern.

L'ensemble des affectations de patterns aux huit zones du D-FIELD est appelé «Set Pattern». Vous pouvez réaffecter le contenu des vingt Sets Pattern que comporte la mémoire interne de l'appareil. Il est également possible de changer de Set pendant la lecture d'un Pattern.

Si vous utilisez l'appel de Pattern en mode MEGAMIX, les Parts affectées dans ce mode sont sélectionnées.

Affichage		Commentaire	Réglages
TYPE		Sélection d'un Set Pattern.	1-20

→ Modification des paramètres D-FIELD (p. 22)

Affectation de Patterns au D-FIELD

Vous pouvez regrouper vos Patterns favoris ou fréquemment utilisés dans un Set Pattern.

1. Réglez [ASSIGN 1] TYPE sur «PCL».
2. Sélectionnez le pattern à affecter.
3. En maintenant le bouton [ASSIGN 1] enfoncé, utilisez la molette [VALUE] pour sélectionner le Set Pattern dans lequel vous voulez affecter la phrase.
4. Maintenez [ASSIGN 1] enfoncé et appuyez sur la zone D-FIELD à laquelle vous voulez affecter le Pattern.

Cette opération crée le lien entre le D-FIELD et la Part.



Mémorisation des Parts utilisées avec le MEGAMIX (MEGAMIX Set)

Vous pouvez regrouper les Parts que vous voulez utiliser avec le MEGAMIX (p. 58) au sein d'un «Set MEGAMIX». Vous disposez de vingt mémoires de Set pour le MEGAMIX, qui sont indépendantes des mémoires de Set Pattern.

1. Sélectionnez le Pattern contenant la Part à affecter.
2. Appuyez sur [MEGAMIX] pour accéder au mode MEGAMIX.
3. Appuyez sur [PART MUTE], et utilisez les boutons de mute pour désactiver toutes les Parts autres que celle que vous voulez affecter.
4. Au niveau du paramètre [ASSIGN 1] TYPE, sélectionnez «PCL».
5. Maintenez [ASSIGN 1] enfoncé et appuyez sur [ENTER] pour accéder à l'écran de sélection des Sets MEGAMIX, puis tout en continuant à maintenir [ASSIGN 1], tournez la molette [VALUE] pour choisir le Set de destination.
6. Maintenez [ASSIGN 1], et appuyez sur la zone D-FIELD à laquelle vous voulez affecter la Part.

Cette opération crée le lien entre le D-FIELD et la Part.



* Il n'est pas possible d'affecter des Parts multiples à chacune des zones du D-FIELD. Vous devez impérativement muter toutes les Parts autres que celle que vous voulez affecter. Dans le cas contraire, l'écran indique «noASGN».

Écoute du son d'un Patch (ASSIGN 1: PATCH PREVIEW)



Vous pouvez appuyer sur chacune des zones du D-FIELD pour écouter le son de la Part liée. La zone 8 du D-FIELD 8 concerne la Part rythmique.

* La hauteur de la note est modifiable par la fonction REC [NOTE NUMBER] (p. 63) en tournant la molette [VALUE].



Vous pouvez visualiser les numéros de Part et de note en réglant [DISPLAY] sur «D-FIELD».

Pilotage d'un son de synthé monophonique (ASSIGN 1: SOLO SYNTH)



Le son est généré et modulé par l'appui sur le D-FIELD. Les déplacements gauche/droite modifient la hauteur et les déplacements haut/bas le volume.

Affichage		Commentaire	Réglages
TYPE		Sélection du son de synthé solo.	1-14
X	none	Hauteur	Pitch (fixed)
Y	none	Volume	Level (fixed)

→ Modification des paramètres D-FIELD (p. 22)

Réglages détaillés

1. Maintenez [ASSIGN 1] enfoncé et appuyez sur [EDIT].
2. Appuyez sur [ENTER] pour sélectionner le paramètre.
3. Tournez la molette [VALUE] pour modifier la valeur.

Affichage	Paramètre	Commentaire	Réglages
	SOUND	Sélection du son de synthé solo.	1-14
	OCTAVE RANGE	Réglage de la tessiture par pas d'une octave.	-4-4
	REVERB SEND LEVEL	Réglage du niveau de la réverbération.	0-127
	DELAY SEND LEVEL	Réglage du niveau du delay.	0-127

* Les sons de synthé solo se trouvent dans les numéros de Patch suivants :

No.	Patch	No.	Patch	No.	Patch
1	P-E001: SOLO Saw	11	P-A030: Square Lead1	21	P-B005: Saw Stack 1
2	P-E003: Fright Saw	12	P-A040: PortaSynLead	22	P-B006: Saw Stack 2
3	P-E006: SOLO PWM	13	P-A042: Beep Mod	23	P-B012: Good Bean
4	P-E007: SOLO Square	14	P-A045: JU2 SubOsc 1	24	P-B014: Mega 5th
5	P-E008: Square Lead4	15	P-A054: Sine Tone	25	P-B025: Sweep Pad 2
6	P-E012: SOLO Choir	16	P-A057: Big Up Massv	26	P-B045: Atmosphere 2
7	P-E013: SOLO Sin	17	P-A064: Dark SawLead	27	P-B094: Cal + After
8	P-E015: Sweep Beep	18	P-A068: Voc Saw	28	P-C005: P5 Noise
9	P-E037: Saw Stack 3	19	P-A112: NU-NRG Bass	29	P-C050: Pop Organ
10	P-E063: Powerful Org	20	P-B001: Strong Brass	30	P-C098: Hush Brass

Pilotage d'instruments rythmiques/gammes (ASSIGN 1: KEYBOARD PAD)



Dans ce mode, les huit zones du D-FIELD permettent de jouer 8 notes avec le son de la Part en cours.

Pour le cas particulier de la Part R vous avez la possibilité de choisir les numéros de notes autrement que dans des gammes (scales) comme pour les autres Parts. Vous pouvez ainsi accéder librement à tous les instruments du Rhythm Set.

Sélection des notes (numéros de notes) jouées

1. Appuyez sur [PART SELECT] et sélectionnez la Part concernée.
2. Maintenez [ASSIGN 1] enfoncé et appuyez sur [EDIT].
3. Appuyez sur la zone D-FIELD à laquelle vous voulez affecter le numéro de note.

Exemples d'affichages

Part R, D-FIELD No.1, numéro de note 36



Part 1-7, D-FIELD No.5, note G4 (sol 4)



4. Utilisez la molette [VALUE] pour choisir la note.

* Pour l'affectation des numéros de notes (et donc des sons de percussion) de la Part R, voir «Liste des Rhythm Sets (Preset)» (p. 86).

5. Quand vous avez terminé, appuyez sur [EXIT].

Mode XY

Modification du timbre et du caractère du son (FILTER)

Ce mode permet d'agir sur le filtre à partir du D-FIELD. Les déplacements droite/ gauche agissent sur sa **fréquence de coupure** et les mouvements haut/bas sur le renforcement des fréquences à proximité de cette fréquence de coupure (**résonance**), qui produit une modification de timbre caractéristique.

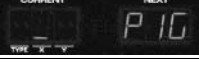
Affichage	Commentaire	Réglages
TYPE 	Sélection du type de filtre. <i>* dans les réglages d'usine, le filtre est lié au Patch associé à la Part en cours du Pattern en cours.</i>	OFF: Filtre désactivé. LPF (filtre passe-bas) : Les déplacements vers la droite rapprochent du son original et rendent le son plus clair ; les déplacements vers la gauche coupent progressivement les fréquences aiguës et rendent le son plus sombre. <i>* Avec certains Tones, le son disparaît pratiquement quand vous allez vers la gauche.</i> BPF (filtre passe-bande) : Les déplacements vers la droite réduisent progressivement le son à ses hautes fréquences. Les déplacements vers la gauche le réduisent à ses fréquences graves. HPF (filtre passe-haut) : Les déplacements vers la droite coupent progressivement les basses fréquences, rendant le son plus incisif, et les déplacements vers la gauche rapprochent du son original. <i>* Avec certains Tones, le son disparaît pratiquement quand vous allez vers la droite.</i> PKG (filtre «peaking») : Les déplacements vers la droite augmentent les fréquences dans une zone étroite de plus en plus aiguë et les déplacements vers la gauche font de même pour une zone étroite de plus en plus grave.
X none	Fréquence de coupure	Cutoff Frequency (fixed)
Y none	Résonance	Resonance (fixed)

→ Modification des paramètres D-FIELD (p. 22)

Ajout d'effets (MFX)

Cette option permet de contrôler simultanément deux paramètres quelconques du multi-effets (p. 44).

** Il n'y a pas d'effet si le témoin [MFX] est éteint : appuyez sur [MFX] pour l'activer.*

Affichage	Commentaire	Réglages
TYPE 	Sélection du type de multi-effet.	Voir «Choix disponibles» (p. 44).
X 	Sélection du paramètre affecté aux déplacements droite/ gauche.	Reportez-vous au commentaire pour chaque effet (p. 45 à 57). <i>* Si vous changez d'effet, les paramètres dont les valeurs possibles sont suivies d'un X ou d'un Y seront sélectionnés automatiquement (X pour droite/gauche et Y pour haut/bas).</i> <i>* Il n'est pas possible d'affecter le même paramètre à la fois à X et à Y.</i>
Y 	Sélection du paramètre affecté aux déplacements haut/bas.	

→ Modification des paramètres D-FIELD (p. 22)



Pendant le réglage de X ou de Y, vous pouvez maintenir enfoncé le bouton de fonction [MFX] du D-FIELD et appuyer sur un des boutons de Part pour agir sur le sélecteur «Part MFX Switch» (p. 19) (activation/ désactivation). Le bouton de Part s'allume pour indiquer si le multi-effet est actif ou non pour la Part.

Réglages détaillés

1. Maintenez le bouton de fonction [MFX] du D-FIELD enfoncé et appuyez sur [EDIT].
2. Appuyez sur [ENTER] pour sélectionner le paramètre.
3. Utilisez la molette [VALUE] pour changer de réglage.

Pour plus de détails sur les paramètres et les réglages disponibles, reportez-vous au commentaire de chaque effet (p. 45 à 57).

Modification du volume des Parts (X-FADER)

Vous pouvez contrôler simultanément le volume ou le panoramique de deux Parts.

Affichage		Commentaire	Réglages
TYPE		Détermine si vous agissez sur le volume ou le panoramique.	LEV (LEVEL), PAN
X		Sélectionne la Part concernée par les déplacements gauche/droite.	P-r, P-1-P-7 * Il n'est pas possible de sélectionner la même Part pour X et pour Y.
Y		Sélectionne la Part concernée par les déplacements haut/bas.	

→ Modification des paramètres D-FIELD (p. 22)

ASTUCE

Une autre manière de sélectionner la Part à contrôler consiste à maintenir [X-FADER] enfoncé et à appuyer sur le bouton de Part pendant que vous faites des réglages sur X ou Y. (Dans ce cas, le bouton de la Part sélectionnée clignote.)

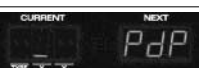
MEMO

Quand le paramètre TYPE est sur «LEVEL» il n'est pas possible de monter le volume plus haut que le niveau défini dans le Pattern.

Évolution du son dans le temps (ASSIGN 2: ENVELOPE)



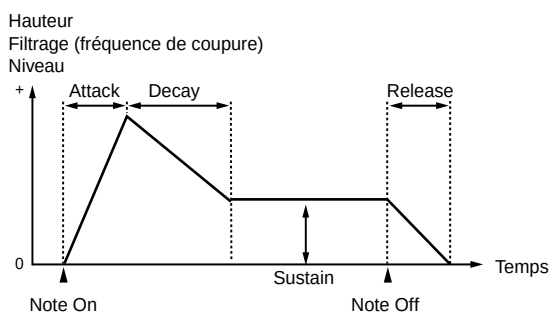
Vous pouvez contrôler l'évolution au cours du temps de la hauteur, du timbre ou du volume de la Part en cours.

Affichage		Commentaire	Réglages
TYPE	none	aucun	-
X		Sélectionne le paramètre concerné par les déplacements gauche/droite.	OFF, PITCH DEPTH, PITCH ATTACK TIME, PITCH DECAY TIME, PITCH SUSTAIN LEVEL, PITCH RELEASE TIME, FILTER DEPTH, FILTER ATTACK TIME, FILTER DECAY TIME, FILTER SUSTAIN LEVEL, FILTER RELEASE TIME, AMP ATTACK TIME, AMP DECAY TIME, AMP SUSTAIN LEVEL, AMP RELEASE TIME * Il n'est pas possible de sélectionner le même paramètre pour X et pour Y
Y		Sélectionne le paramètre concerné par les déplacements haut/bas.	

→ Modification des paramètres D-FIELD (p. 22)

À propos de l'enveloppe du son

Ces paramètres définissent comment la hauteur, le filtrage ou le volume évoluent dans le temps. Le schéma ci-dessous indique comment se font ces changements depuis le début jusqu'à la fin du son.



Réglages détaillés

1. Maintenez [ASSIGN 2] enfoncé et appuyez sur [EDIT].
2. Appuyez sur [ENTER] pour sélectionner le paramètre.
3. Utilisez la molette [VALUE] pour changer de réglage.

Affichage	Paramètre	Commentaire	Réglages
PITCH ENVELOPE			
	DEPTH	Règle l'amplitude (tessiture) de la variation de hauteur. Les valeurs négatives inversent le sens de l'enveloppe et la variation de hauteur se fait alors dans le sens inverse.	-12-12
	ATTACK TIME	Voir «À propos de l'enveloppe du son», page précédente	0-127
	DECAY TIME		0-127
	SUSTAIN LEVEL		-63-63
	RELEASE TIME		0-127
FILTER ENVELOPE			
	DEPTH	Règle l'amplitude (tessiture) de la variation de timbre. Les valeurs négatives inversent le sens de l'enveloppe et le la variation de timbre se fait alors dans le sens inverse.	-63-63
	ATTACK TIME	Voir «À propos de l'enveloppe du son», page précédente	0-127
	DECAY TIME		0-127
	SUSTAIN LEVEL		0-127
	RELEASE TIME		0-127
AMP ENVELOPE			
	ATTACK TIME	Voir «À propos de l'enveloppe du son», page précédente	0-127
	DECAY TIME		0-127
	SUSTAIN LEVEL		0-127
	RELEASE TIME		0-127

Chapitre 3. La surface de contrôle D-FIELD

Altérations cycliques du son (ASSIGN 2: LFO)



Le LFO (oscillateur basse fréquence) applique des modifications cycliques au son. Affectées à la hauteur, au timbre ou au volume elles créent des effets de vibrato, wah-wah, tremolo, ou auto-pan.

* Ne concerne pas la Part R.

Affichage	Commentaire	Réglages
TYPE 	Sélection de la forme d'onde du LFO.	TRI, SIN, SAW, SQR, TRP, S-H, RND, CHS
X 	Sélection du paramètre concerné par les déplacements gauche/droite.	OFF, PITCH, FILTER, AMP, PAN, RATE * Il n'est pas possible de sélectionner la même Part pour X et pour Y.
Y 	Sélection du paramètre concerné par les déplacements haut/bas	

→ Modification des paramètres D-FIELD (p. 22)

Formes d'ondes du LFO



Réglages détaillés

1. Maintenez [ASSIGN 2] enfoncé et appuyez sur [EDIT].
2. Appuyez sur [ENTER] pour sélectionner le paramètre.
3. Utilisez la molette [VALUE] pour changer de réglage.

Affichage	Paramètre	Commentaire	Réglages
	LFO	Sélection de la forme d'onde du LFO.	TRI, SIN, SAW, SQR, TRP, S-H, RND, CHS
	PITCH DEPTH	La hauteur du son est modulée de manière à produire un effet de vibrato. Les valeurs positives et négatives donnent des formes d'ondes en miroir (inversées).	-63-63
	FILTER DEPTH	La fréquence de coupure est modulée de manière à produire un effet de wah-wah. Les valeurs positives et négatives donnent des formes d'ondes en miroir (inversées).	-63-63
	AMP DEPTH	Le volume du son est modulé de manière à produire un effet de tremolo. Les valeurs positives et négatives donnent des formes d'ondes en miroir (inversées).	-63-63
	PAN DEPTH	Le panoramique du son est modulé de manière à produire un effet d'auto-pan. Les valeurs positives et négatives donnent des formes d'ondes en miroir (inversées).	-63-63
	RATE	Réglage de la vitesse de la modulation.	0-127

Effets de pitch-bend et de vibrato (ASSIGN 2: BENDER)



Le déplacement vers la partie droite du D-FIELD fait monter le son de la part en cours et le déplacement vers la gauche le fait baisser. Le déplacement vers le haut ou le bas crée un vibrato. Inactif sur la part rythmique (R).

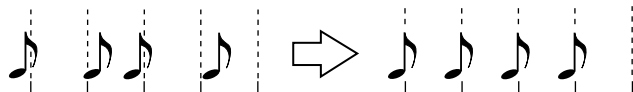
Affichage	Commentaire	Réglages
TYPE	none	aucun
X	none	hauteur
Y	none	vibrato

* Ne concerne pas la Part R.

Modification de la mise en place rythmique (ASSIGN 2: QUANTIZE)



Cette option modifie la mise en place rythmique d'un Pattern en agissant sur la durée et la vitesse (ou le volume) des notes qui le composent.



L'appui sur le D-FIELD agit sur ces paramètres.

Quand le TYPE est réglé sur «GROOVE» vous pouvez aussi modifier la vitesse en agissant dans le sens haut/bas.

Affichage	Commentaire	Réglages
TYPE	Sélection du type de quantification.	OFF, GRID, SHUFFLE, GROOVE
X	Mise en place	Timing (fixed)
Y	Vitesse (type «GROOVE» seulement)	Velocity (fixed)

→ Modification des paramètres D-FIELD (p. 22)

Réglages détaillés

1. Maintenez [ASSIGN 2] enfoncé et appuyez sur [EDIT].
2. Appuyez sur [ENTER] pour sélectionner le paramètre.
3. Utilisez la molette [VALUE] pour changer de réglage.

Affichage	Paramètre	Commentaire	Réglages
	TYPE	Sélection du type de quantification.	OFF: Quantification désactivée. GRID: La mise en place des notes est alignée sur une grille dont la valeur de note est déterminée par «TEMPLATE». SHUFFLE: Action sur le contretemps permettant de créer un décalage ou un retard appelé «shuffle» ou «swing». GROOVE: La mise en place et la vitesse des notes est alignée sur des valeurs définies dans des modèles ou «TEMPLATES».
TYPE réglé sur «GRID»			
	TEMPLATE	Détermine la valeur de note sur laquelle est réglée la résolution de la «grille».	32, 16T, 16, 8T, 8, 4T, 4
	TIMING	Détermine la rigueur de la correction. Les valeurs élevées correspondent à une correction plus exacte.	0-100
TYPE réglé sur «SHUFFLE»			
	TEMPLATE	Détermine la valeur de note sur laquelle est réglée la résolution du décalage.	16, 8
	TIMING	Règle le décalage : inexistant pour la valeur 50, il commence à donner une sensation de «shuffle» pour des valeurs de 60 à 66.	0-100
TYPE réglé sur «GROOVE»			
	TEMPLATE	Choix du motif. Ceux-ci ne fonctionnent que pour des mesures à 4/4 et sont inapplicables à d'autres types de mesures.	1-71 * Voir «Liste des modèles de GROOVE (templates)», page suivante.
	TIMING	Détermine la rigueur de la contrainte de mise en place. Les valeurs élevées correspondent à un alignement plus exact sur le modèle.	0-100
	VELOCITY	Détermine la rigueur de la contrainte de vitesse. Les valeurs élevées correspondent à un alignement plus exact sur le modèle.	0-100



La quantification n'agit que sur les messages de note. Cela signifie que si le Pattern comporte d'autres types de messages actifs sur le son en temps réel (pitch-bend par exemple), certains modèles/templates peuvent donner des résultats non conformes. Il vaut mieux, dans tous les cas, n'utiliser la fonction Quantize que sur des Patterns qui ne contiennent pas de messages agissant sur le son en temps réel.

Liste des modèles de GROOVE (templates)

16 Beat Dance type

01: DANCE-NM-L.AC	exact / faible dynamique
02: DANCE-NM-H.AC	exact / grande dynamique
03: DANCE-NM-L.SW	exact / swing léger
04: DANCE-NM-H.SW	exact / swing accentué
05: DANCE-HV-L.AC	retardé / faible dynamique
06: DANCE-HV-H.AC	retardé / grande dynamique
07: DANCE-HV-L.SW	retardé / swing léger
08: DANCE-HV-H.SW	retardé / swing accentué
09: DANCE-PS-L.AC	avancé / faible dynamique
10: DANCE-PS-H.AC	avancé / grande dynamique
11: DANCE-PS-L.SW	avancé / swing léger
12: DANCE-PS-H.SW	avancé / swing accentué

16 Beat Fusion type

13: FUSON-NM-L.AC	exact / faible dynamique
14: FUSON-NM-H.AC	exact / grande dynamique
15: FUSON-NM-L.SW	exact / swing léger
16: FUSON-NM-H.SW	exact / swing accentué
17: FUSON-HV-L.AC	retardé / faible dynamique
18: FUSON-HV-H.AC	retardé / grande dynamique
19: FUSON-HV-L.SW	retardé / swing léger
20: FUSON-HV-H.SW	retardé / swing accentué
21: FUSON-PS-L.AC	avancé / faible dynamique
22: FUSON-PS-H.AC	avancé / grande dynamique
23: FUSON-PS-L.SW	avancé / swing léger
24: FUSON-PS-H.SW	avancé / swing accentué

16 Beat Reggae type

25: REGGE-NM-L.AC	exact / faible dynamique
26: REGGE-NM-H.AC	exact / grande dynamique
27: REGGE-NM-L.SW	exact / swing léger
28: REGGE-NM-H.SW	exact / swing accentué
29: REGGE-HV-L.AC	retardé / faible dynamique
30: REGGE-HV-H.AC	retardé / grande dynamique
31: REGGE-HV-L.SW	retardé / swing léger
32: REGGE-HV-H.SW	retardé / swing accentué
33: REGGE-PS-L.AC	avancé / faible dynamique

34: REGGE-PS-H.AC	avancé / grande dynamique
35: REGGE-PS-L.SW	avancé / swing léger
36: REGGE-PS-H.SW	avancé / swing accentué

8 Beat Pops type

37: POPS-NM-L.AC	exact / faible dynamique
38: POPS-NM-H.AC	exact / grande dynamique
39: POPS-NM-L.SW	exact / swing léger
40: POPS-NM-H.SW	exact / swing accentué
41: POPS-HV-L.AC	retardé / faible dynamique
42: POPS-HV-H.AC	retardé / grande dynamique
43: POPS-HV-L.SW	retardé / swing léger
44: POPS-HV-H.SW	retardé / swing accentué
45: POPS-PS-L.AC	avancé / faible dynamique
46: POPS-PS-H.AC	avancé / grande dynamique
47: POPS-PS-L.SW	avancé / swing léger
48: POPS-PS-H.SW	avancé / swing accentué

8 Beat Rhumba type

49: RHUMB-NM-L.AC	exact / faible dynamique
50: RHUMB-NM-H.AC	exact / grande dynamique
51: RHUMB-NM-L.SW	exact / swing léger
52: RHUMB-NM-H.SW	exact / swing accentué
53: RHUMB-HV-L.AC	retardé / faible dynamique
54: RHUMB-HV-H.AC	retardé / grande dynamique
55: RHUMB-HV-L.SW	retardé / swing léger
56: RHUMB-HV-H.SW	retardé / swing accentué
57: RHUMB-PS-L.AC	avancé / faible dynamique
58: RHUMB-PS-H.AC	avancé / grande dynamique
59: RHUMB-PS-L.SW	avancé / swing léger
60: RHUMB-PS-H.SW	avancé / swing accentué

Others

61: SAMBA 1	samba (pandero)
62: SAMBA 2	samba (surdo et timba)
63: AXE 1	axe (caixa)
64: AXE 2	axe (surdo)
65: SALSA 1	salsa (cascara)
66: SALSA 2	salsa (conga)
67: TRIPLETS	triolet
68: QUITUPLETS	quintolet
69: SEXTUPLETS	sextolet
70: 7 AGAINST 2	«sept dans deux»
71: LAGGING TRI	triolet retardé

Profondeur de la réverbération (ASSIGN 2: REVERB)



* inactif si le témoin [REVERB] est éteint. Appuyez sur [REVERB] pour l'activer.

Affichage	Commentaire	Réglages
TYPE	Sélection du type de reverb.	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2
X	Sélection du paramètre affecté par les déplacements gauche/droite.	Voir les commentaires de l'effet Reverb (p. 42). * Si vous changez de type, les paramètres dont les valeurs possibles sont suivies d'un X ou d'un Y seront sélectionnés automatiquement (X pour droite/gauche et Y pour haut/bas). * Il n'est pas possible d'affecter le même paramètre à la fois à X et à Y.
Y	Sélection du paramètre affecté par les déplacements haut/bas.	

→ Modification des paramètres D-FIELD (p. 22)

Réglages détaillés

1. Maintenez [ASSIGN 2] enfoncé et appuyez sur [EDIT].
2. Appuyez sur [ENTER] pour sélectionner le paramètre.
3. Utilisez la molette [VALUE] pour changer de réglage.

Pour plus de détails sur les paramètres et les réglages, voir les commentaires de l'effet Reverb (p. 42).

Valeurs de retard/delay (ASSIGN 2: DELAY)



* inactif si le témoin [DELAY] est éteint. Appuyez sur [DELAY] pour l'activer.

Affichage	Commentaire	Réglages
TYPE	Sélection du type de delay.	SHORT, LONG
X	Sélection du paramètre affecté par les déplacements gauche/droite.	Voir les commentaires de l'effet Delay (p. 43). * Si vous changez de type, les paramètres dont les valeurs possibles sont suivies d'un X ou d'un Y seront sélectionnés automatiquement (X pour droite/gauche et Y pour haut/bas). * Il n'est pas possible d'affecter le même paramètre à la fois à X et à Y.
Y	Sélection du paramètre affecté par les déplacements haut/bas.	

→ Modification des paramètres D-FIELD (p. 22)

Réglages détaillés

1. Maintenez [ASSIGN 2] enfoncé et appuyez sur [EDIT].
2. Appuyez sur [ENTER] pour sélectionner le paramètre.
3. Utilisez la molette [VALUE] pour changer de réglage.

Pour plus de détails sur les paramètres et réglages, reportez-vous aux commentaires de l'effet delay (p. 43).

Contrôle d'une unité MIDI externe (ASSIGN 2: EXT CTRL: External Control)



Ce choix permet de transmettre des messages de contrôle vers une unité MIDI externe.

Affichage	Commentaire	Réglages
TYPE	Sélection du canal MIDI sur lequel les messages seront transmis.	CH1-CH16
X	Sélection du numéro de contrôle affecté par les déplacements gauche/droite.	1-5, 7-31, 64-95 * Il n'est pas possible d'affecter le même contrôle à la fois à X et à Y.
Y	Sélection du numéro de contrôle affecté par les déplacements haut/bas.	

→ Modification des paramètres D-FIELD (p. 22)

mode SPIN @

Un certain nombre d'effets peuvent être obtenus par un déplacement circulaire sur la surface du D-FIELD.

Simulation de platine vinyl (VINYL)

De la même manière que vous manipulez le plateau d'une platine vinyl, vous pouvez modifier le tempo et la hauteur du son, faire jouer les sons à l'envers ou produire des effets de scratch en déplaçant le doigt sur la surface du D-FIELD. Le diamètre des cercles décrits peut aussi agir sur le volume.

Affichage	Commentaire	Réglages
	Sélection de l'effet.	TTE (TURNTABLE EMULATION), MAN (MANUAL): Tempo et hauteur sont affectés par la vitesse avec laquelle vous décrivez vos cercles sur le D-FIELD. Le volume dépend de la taille du cercle. SR1 (SCRATCH 1), SR2 (SCRATCH 2): Un bruit de scratch est produit et suit le mouvement de votre doigt : si vous tournez dans le sens inverse, le son est lu à l'envers. «SCRATCH 2» génère le bruit de scratch tout en continuant à jouer le Pattern.

→ **Modification des paramètres D-FIELD** (p. 22)

- * Alors que «TURNTABLE EMULATION» simule une platine disque, «MANUAL» sélectionne la portion de Pattern devant être joué en fonction de la position de votre doigt sur le D-FIELD. Les deux effets sont voisins mais ont quand même un caractère différent.
- * Vous pouvez définir de manière indépendante si l'effet agit sur le tempo, la hauteur ou le volume.
 - «D-FIELD BPM SW/D-FIELD PITCH SW/D-FIELD LEVEL SW» (p. 75).

NOTE

- Quand vous sélectionnez la fonction VINYL pour le D-FIELD, les touches [◀◀] et [▶▶] sont inactivées.
- Si vous lisez des Patterns enchaînés (p. 15) et que vous avez sélectionné le Pattern à venir et appuyé sur [ENTER], l'effet «VINYL» sera inactivé jusqu'à ce que le changement de Pattern ait eu lieu.

Modification du tempo (BPM)

Le tempo (BPM) peut être modifié : soit en fonction de la vitesse à laquelle vous glissez votre doigt, soit en fonction du rythme avec lequel vous tapotez la surface du D-FIELD.

Affichage	Commentaire	Réglages
	Sélection de la manière dont le tempo est modifié.	BPM: Un déplacement dans le sens horaire augmente le tempo, et un déplacement dans le sens anti-horaire le ralentit. Quand vous retirez le doigt, le tempo reprend sa valeur originale. TAP: Vous pouvez définir un tempo en tapotant le D-FIELD trois fois.

→ **Modification des paramètres D-FIELD** (p. 22)

Roulement de tambour (SD ROLL)

Vous avez la possibilité de déclencher un roulement de caisse claire. La vitesse de déplacement du doigt affecte la rapidité du roulement et vous pouvez également agir sur le volume en changeant le diamètre du cercle décrit par votre doigt.

Affichage	Commentaire	Réglages
	Sélection de la manière d'agir sur la rapidité du roulement.	AUT (AUTO): La vitesse du roulement change par paliers et en fonction du tempo du Song. Vitesses possibles pour le déplacement du doigt : IMMOBILE : croches, LENTE : double-croches, RAPIDE : triple-croches MAN (MANUAL): La vitesse du roulement dépend de la vitesse de déplacement du doigt et est indépendante du tempo du Song.

→ **Modification des paramètres D-FIELD** (p. 22)

- * Le son utilisé pour le roulement est modifiable : → **SD ROLL NOTE NUMBER** (numéro de note du roulement) (p. 73)
- * L'action sur le volume peut être désactivée → **D-FIELD LEVEL SW** (p. 75)

Nombre de notes entendues (ASSIGN 3: STEP MUTE)



Une rotation anti-horaire provoque une diminution progressive du nombre de notes entendues simultanément. L'inversion de cette rotation permet de les ré-augmenter jusqu'à revenir à la valeur initiale.

Positionnement stéréo du son (ASSIGN 3: PAN)



Vous pouvez modifier le panoramique et le volume de la Part en cours.

Les sons graves tendent à être moins concernés par le positionnement stéréo.

Affichage		Commen-taire	Réglages
TYPE	none	aucun	none
X	none	panoramique	Pan (fixed)
Y	none	niveau	Level (fixed)

Chapitre 4. Ajout d'effets sonores (Effects)

Réverbération

La réverbération ajoute une ambiance et un espace sonore au son, donnant l'impression d'une écoute dans une salle de concert. Ce chapitre décrit les différents réglages disponibles pour cette fonction.

Activation/désactivation de l'effet Reverb

La réverbération s'active en appuyant sur le bouton [REVERB] (le témoin s'allume) et se désactive en réappuyant sur le même bouton (le témoin s'éteint).

* Vous pouvez ainsi activer/désactiver l'effet pour toutes les Parts indépendamment des autres réglages.

Réglage de la profondeur de la réverbération pour chaque Part

Reportez-vous au commentaire de «Part Reverb Level» dans «Modification des réglages de chaque Part (Part Edit)» (p. 19).

Paramétrage détaillé

1. Maintenez [REVERB] enfoncé et appuyez sur [EDIT].

* Si la fonction ASSIGN 2 du D-FIELD est affectée à «REVERB», vous pouvez aussi accéder à l'écran de paramétrage en maintenant le bouton de fonction [ASSIGN 2] du D-FIELD et en appuyant sur EDIT].

2. Appuyez sur [ENTER] pour sélectionner un paramètre.

3. Utilisez la molette [Valeur] pour modifier le réglage.

4. Appuyez sur [EXIT] quand vous avez terminé.

Écran	Paramètre	Commentaire	Valeur
	TYPE	Sélection du type.	ROOM1 (reverb à decay court et haute densité), ROOM2 (reverb à decay court et faible densité), STAGE1 (réverbération plus persistante), STAGE2 (nombreuses réflexions courtes), HALL1 (réverbération à son clair), HALL2 (réverbération à son riche)
	TIME	Réglage de la durée de la réverbération.	0-127
	HF DAMP	Détermine la fréquence de coupure des hautes fréquences pour le son réverbéré. Des valeurs élevées augmentent cette coupure et donne un son réverbéré plus sourd.	200 (Hz)–8.00 (kHz), BYPASS * Le réglage «BYPASS» correspond à une absence de coupure.
	REVERB LEVEL	Permet de régler le volume général de la réverbération pour les huit Parts (Part rythmique et Parts 1 à 7).	0-127
	MXF TO REV LEVEL	Détermine le niveau d'envoi du son réverbéré vers le multi-effets. Le niveau est équivalent pour toutes les Parts dont le sélecteur Multi-effet est sur «ON», quel que soit le niveau de réverbération réglé pour chaque Part.	0-127 * Ce réglage est sans effet sur les Parts dont le sélecteur MFX est sur «OFF» (p. 19).

* Les paramètres dont la valeur est suivie d'un «X» ou d'un «Y» sont ceux qui sont actifs quand l'effet Reverb est contrôlé par le D-FIELD (p. 39). «X» correspond à un déplacement droite/gauche sur la surface de contrôle, et «Y» à un déplacement haut/bas.

Delay (ajout d'un écho)

Le delay ajoute un écho ou un «rebond» au son. Il peut s'appliquer aussi bien à des phrases solo que pour densifier des phrases rythmiques. Ce chapitre décrit les différents réglages disponibles pour cette fonction.

Activation/désactivation de l'effet Delay

Le Delay s'active en appuyant sur le bouton [DELAY] (le témoin s'allume) et se désactive en réappuyant sur le même bouton (le témoin s'éteint).

* Vous pouvez ainsi activer/désactiver l'effet pour toutes les Parts indépendamment des autres réglages.

Réglage du niveau de Delay pour chaque Part

Reportez-vous au commentaire de «Part Delay Level» dans «Modification des réglages de chaque Part (Part Edit)» (p. 19).

Paramétrage détaillé

1. Maintenez [DELAY] enfoncé et appuyez sur [EDIT].

* Si la fonction ASSIGN 2 du D-FIELD est affectée à «DELAY», vous pouvez aussi accéder à l'écran de paramétrage en maintenant le bouton de fonction [ASSIGN 2] du D-FIELD et en appuyant sur EDIT].

2. Appuyez sur [ENTER] pour sélectionner un paramètre.

3. Utilisez la molette [Valeur] pour modifier le réglage.

4. Appuyez sur [EXIT] quand vous avez terminé.

Écran	Paramètre	Commentaire	Valeur	
	TYPE	Sélection du type.	SHORT, LONG	
	TIME	Règle le retard entre le son original et le son retardé (intervalle entre deux répétitions). * Sur la D2, il n'est pas possible de choisir un delay supérieur à 1 seconde. Quand le delay est synchronisé sur le tempo (BPM), le choix d'une valeur de note créant un delay supérieur à une seconde provoquera automatiquement une division par 2 du résultat. Si le résultat était encore supérieur à une seconde après division par 2, l'appareil procéderait à une division par 4.	Si "TYPE" = SHORT: 0.1-275 (ms) Si "TYPE" = LONG: 200 (ms)-1 (s), notes (*1)	X
	FEEDBACK	Détermine le niveau de réinjection du son, en proportion du son original.	0-98 (%)	Y
	HF DAMP	Détermine la fréquence de coupure des hautes fréquences pour le son réverbéré. Des valeurs élevées augmentent cette coupure et donnent un son plus «sourd». Le choix «BYPASS» correspond à une absence de filtrage.	200 (Hz)-8.00 (kHz), BYPASS	
	OUTPUT	Permet de sélectionner une destination pour le son après traitement. L'option LINE adresse le son aux sorties OUTPUT de la face arrière. L'option REV l'adresse à l'effet Reverb, et l'option LINE+REV l'envoie simultanément aux sorties et à l'effet Reverb.	LINE, REV, LINE+REV	
	DELAY OUTPUT LEVEL	Règle le niveau général du son traité pour les huit parts (part rythmique et parts 1 à 7).	0-127	
	MFX TO DLY LEVEL	Affecte le son retardé au même niveau à toutes les Parts dont le sélecteur multi-effets est sur ON, quelque soit la valeur de «Part Delay Level» pour chaque Part.	0-127 * Ce réglage est sans effet sur les Parts dont le sélecteur MFX est sur «OFF» (p. 19).	

* 1: 16 (double-croches), 8T (triolet de croches), 16. (double-croches pointées), 8 (croches), 4T (triolet de noires), 8. (croches pointées), 4 (noires), 2T (triolet de blanches), 4. (noires pointées), 2 (blanches)

* Les paramètres dont la valeur est suivie d'un «X» ou d'un «Y» sont ceux qui sont actifs quand l'effet Delay est contrôlé par le D-FIELD (p. 39). «X» correspond à un déplacement droite/gauche sur la surface de contrôle, et «Y» à un déplacement haut/bas.

Multi-Effets (MFX)

Ce multi-effets propose 25 types d'effets différents. Ce chapitre décrit leurs différents réglages disponibles.

Activation/désactivation du multi-effets

Le Multi-effets s'active en appuyant sur le bouton [MFX] (le témoin s'allume) et se désactive en réappuyant sur le même bouton (le témoins s'éteint).

* Vous pouvez ainsi activer/désactiver l'effet pour toutes les Parts indépendamment des autres réglages.

Réglage du niveau de multi-effets pour chaque Part

Reportez-vous au commentaire de «Part MFX Switch» dans «Modification des réglages de chaque Part (Part Edit)» (p. 19).

Utilisation des boutons de Part pour activer/désactiver le multi-effets

Vous pouvez aussi activer/désactiver le multi-effets pour chaque Part en maintenant le bouton de fonction [MFX] du D-FIELD enfoncé et en appuyant sur le bouton de Part correspondant.

Le multi-effets est activé pour les Parts dont le bouton est allumé quand vous appuyez sur le bouton de fonction [MFX] du D-FIELD.

* Cette méthode n'est pas utilisable pour mettre le sélecteur MFX de la part rythmique sur «RHY». Ce paramètre peut passer de «RHY» à «OFF» mais retournera toujours à «ON» en venant de «OFF».

Paramétrage détaillé

- Maintenez [MFX] enfoncé et appuyez sur [EDIT].
* Vous pouvez aussi accéder à l'écran de paramétrage en maintenant le bouton de fonction [MFX] du D-FIELD et en appuyant sur EDIT].
- Utilisez la molette [Valeur] pour sélectionner le type du multi-effets.
- Appuyez sur [ENTER] pour sélectionner un paramètre.
- Utilisez la molette [Valeur] pour modifier le réglage.
- Appuyez sur [EXIT] quand vous avez terminé.

Réglages disponibles

No	MFX TYPE	Description
1	4BAND EQ	modification du timbre
2	SPECTRUM	ajout de caractère
3	ENHANCER	renforcement de la présence
4	OVERDRIVE	distorsion douce
5	DISTORTION	distorsion forte
6	Lo-Fi	simulation «lo-fidelity»
7	NOISE	ajout de bruit
8	RADIO TUNING	simulation de recherche de station
9	PHONOGRAPH	simulation de disque usagé
10	COMPRESSOR	augmentation du niveau
11	LIMITER	réduction des crêtes
12	SLICER	coupure répétitive du son
13	TREMOLO	modulation cyclique du volume
14	PHASER	modulation du son
15	CHORUS	ajout de profondeur
16	SPACE-D	ajout d'espace
17	TETRA CHORUS	chorus à plusieurs niveaux
18	FLANGER	résonance métallique ajoutée
19	STEP FLANGER	résonance métallique avec variation de hauteur par paliers
20	SHORT DELAY	ajout d'écho
21	AUTO PAN	changement automatique de la position stéréo
22	FB PITCH SHIFTER	transposition avec réinjection
23	REVERB	réverbération
24	GATE REVERB	réverbération interrompue
25	ISOLATOR	Isolation d'une fréquence spécifique

* Pour plus de détails sur les réglages de chaque effet, reportez-vous aux commentaires des pages suivantes.

* Les paramètres dont la valeur est suivie d'un «X» ou d'un «Y» sont ceux qui sont actifs quand le multi)effets est contrôlé par le D-FIELD (p. 39). «X» correspond à un déplacement droite/gauche sur la surface de contrôle, et «Y» à un déplacement haut/bas.

1. 4 Band EQ (modification du timbre)



Égaliseur stéréo 4 bandes (aigus, medium x 2, graves).

Écran	Paramètre	Commentaire	Valeur	
	LOW FREQ (LOW Frequency)	Fréquence de l'égalisation des graves.	200, 400 (Hz)	
	LOW GAIN	Niveau de l'égalisation des graves.	-15-15	
	HIGH FREQ (HIGH Frequency)	Fréquence de l'égalisation des aigus.	4.00, 8.00 (kHz)	
	HIGH GAIN	Niveau de l'égalisation des aigus.	-15-15	
	PEAK1 FREQ (Peaking 1 Frequency)	Fréquence de l'égalisation des medium 1.	200 (Hz)-8.00 (kHz)	
	PEAK1 Q (Peaking 1Q)	Largeur de la zone affectée par l'égalisation des medium 1. Plus la valeur est élevée et plus la zone est étroite.	0.5-8.0	
	PEAK1 GAIN (Peaking 1 GAIN)	Niveau de l'égalisation des medium 1.	-15-15	X
	PEAK2 FREQ (Peaking 2 Frequency)	Fréquence de l'égalisation des medium 2.	200 (Hz)-8.00 (kHz)	
	PEAK2 Q (Peaking 2Q)	Largeur de la zone affectée par l'égalisation des medium 2. Plus la valeur est élevée et plus la zone est étroite.	0.5-8.0	
	PEAK2 GAIN (Peaking 2 GAIN)	Niveau de l'égalisation des medium 2.	-15-15	Y
	OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie de l'effet «4 band EQ».	0-127	

2. Spectrum (ajout de caractère)



Ce type de filtre particulier modifie le caractère tonal du son en renforçant ou en coupant certaines fréquences spécifiques. Semblable à un égaliseur il donne toutefois un résultat sonore et original.

Écran	Paramètre	Commentaire	Valeur	
	LOW-HIGH GAIN	Variations de niveau à 500 Hz et 8.00 kHz.	-15-15	X
	MIDDLE GAIN	Variation de niveau à 1.25 kHz.	-15-15	Y
	BAND WIDTH	Largeur des bandes concernées par la variation de volume.	1-5	
	OUTPUT PAN	Position stéréo du son traité par l'effet Spectrum.	L64-R63	
	OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie de l'effet «Spectrum».	0-127	

Chapitre 4. Ajout d'effets sonores (Effects)

3. Enhancer (renforcement de la présence)



En contrôlant les harmoniques dans les hautes fréquences, cet effet renforce la présence et la définition du son.

Utilisez-le si vous voulez faire ressortir un instrument ou un son particulier ou pour augmenter la définition du signal.

Écran	Paramètre	Commentaire	Valeur	
	SENS (Sensitivity)	Amplitude de l'effet Enhancer.	0-127	
	MIX (Mix Level)	Rapport du mélange entre les harmoniques générées par l'Enhancer et le son original.	0-127	Y
	LOW GAIN	Volume des basses fréquences.	-15-15	X
	HIGH GAIN	Volume des hautes fréquences.	-15-15	
	OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie de l'effet «Enhancer».	0-127	

4. Overdrive (distorsion douce)



Simulation de la distorsion relativement douce obtenue par la saturation d'un ampli à lampes. Cet effet intègre un simulateur d'ampli et produit une distorsion très naturelle, adaptée plus particulièrement aux sons de guitares et de synthé-basse.

Écran	Paramètre	Commentaire	Valeur	
	INPUT LEVEL	Niveau d'entrée	0-127	
	DRIVE	Profondeur de la distorsion. Affecte également le volume.	0-127	Y
	AMP TYPE	Sélection du type d'ampli guitare.	SMALL (petit ampli), BUILTIN (ampli combo), 2STACK (double corps), 3STACK (triple corps)	
	OUTPUT PAN	Position stéréo du son traité par l'effet «Overdrive».	L64-R63	X
	OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie de l'effet «Overdrive».	0-127	

5. Distortion (distorsion forte)



Cet effet produit une distorsion plus importante que l'Overdrive. Il intègre un simulateur d'ampli et produit une distorsion très semblable à celle d'un ampli guitare.

Écran	Paramètre	Commentaire	Valeur	
	INPUT LEVEL	Niveau d'entrée	0-127	
	DRIVE	Profondeur de la distorsion. Affecte également le volume.	0-127	Y
	AMP TYPE	Sélection du type d'ampli guitare.	SMALL (petit ampli), BUILTIN (ampli combo), 2STACK (double corps), 3STACK (triple corps)	
	OUTPUT PAN	Position stéréo du son traité par l'effet «Distortion».	L64-R63	X
	OUTPUT LEVEL	Niveau du son traité par l'effet «Distortion».	0-127	

6. Lo-Fi (Simulation «lo-fidelity»)



Dégradation volontaire de la qualité du son pour simuler un signal issu d'un système à «basse fidélité». Particulièrement efficace sur les sons de batterie.

Écran	Paramètre	Commentaire	Valeur	
	BIT DOWN	Dégradation de la qualité audio. Plus la valeur est élevée et plus la qualité est faible.	0-7	X
	SAMPLE RATE DOWN	Perte de définition du signal en sortie. Plus la valeur est basse et plus la définition est grossière.	32, 16, 8, 4	Y
	POST GAIN	Niveau de sortie.	0, +6, +12, +18	
	LOW GAIN	Renforcement ou coupure des basses fréquences	-15-15	
	HIGH GAIN	Renforcement ou coupure des hautes fréquences.	-15-15	
	OUTPUT	Mode de sortie : le choix «MONO» correspond à une réduction monophonique en sortie.	MONO, STEREO	
	OUTPUT LEVEL	Volume de sortie de l'effet «Lo-Fi».	0-127	

Chapitre 4. Ajout d'effets sonores (Effects)

7. Noise Generator (ajout de bruit)



Accompagnant l'effet Lo-Fi, cet effet génère différents types de bruits : ronflements, souffle, craquements, bruit rose, etc.

Écran	Paramètre	Commentaire	Valeur	
	NOISE TYPE	Détermine le type de bruit.	1-18	
	NOISE LEVEL	Niveau du bruit.	0-127	Y
	NOISE FILTER	Tonalité du bruit. Si vous ne voulez pas appliquer de filtrage, choisissez l'option «BYPASS».	200 (Hz)-8.00 (kHz), BYPASS	X
	LO-FI LEVEL	Ce paramètre rend le son plus grossier.	0-127	
	OUTPUT PAN	Détermine la position stéréo du son traité par le «Noise Generator».	L64-R63	
	OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie de l'effet.	0-127	

Pour chaque type, le symbole “o” précise les différents bruits sélectionnés.

TYPE DE BRUIT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Ronflement (50Hz)							o	o	o	o	o	o						
Ronflement (60Hz)													o	o	o	o	o	o
Bruit rose		o		o		o		o		o		o		o		o		o
Craquements disques (45 tours)					o	o					o	o					o	o
Craquements disques (33 tours)			o	o					o	o					o	o		
Craquements disques (aléatoires)	o		o	o	o	o			o	o	o	o			o	o	o	o

8. Radio Tuning (simulation de recherche de station)



Simulation d'une radio en recherche de station.

Écran	Paramètre	Commentaire	Valeur	
	RADIO DETUNE	Fréquence en cours de recherche.	0-127	X
	NOISE LEVEL	Volume du bruit de recherche.	0-127	Y
	LOW GAIN	Renforcement ou coupure des basses fréquences.	-15-15	
	HIGH GAIN	Renforcement ou coupure des hautes fréquences.	-15-15	
	OUTPUT	Mode de sortie : le choix «MONO» correspond à une réduction monophonique en sortie.	MONO, STEREO	
	OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie de l'effet «Radio Tuning».	0-127	

9. Phonograph (simulation de disque usagé)



Cet effet réduit la bande passante et ajoute des craquements pour simuler la lecture d'un disque usagé.

Écran	Paramètre	Commentaire	Valeur	
	DISC TYPE	Type de disque vinyl	LP (33 tours), EP (45 tours), SP (78 tours)	
	DISC NOISE LEVEL	Niveau du bruit de craquement.	0-127	Y
	DEPTH	Réglage de la tonalité. Plus cette valeur est élevée et plus les aigus et les graves sont coupés et les medium renforcés.	0-20	X
	OUTPUT PAN	Position stéréo de l'effet «Phonograph».	L64-R63	
	OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie de l'effet «Phonograph».	0-127	

10. Compressor (augmentation de niveau)



Cet effet élimine les niveaux les plus élevés tout en renforçant les niveaux les plus faibles. Il rend le volume plus constant.

Écran	Paramètre	Commentaire	Valeur	
	ATTACK	Durée de l'attaque lors de l'apparition du signal.	0-127	X
	SUSTAIN	Temps mis par les sons de faible niveau pour atteindre le volume défini.	0-127	Y
	POST GAIN	Niveau du signal en sortie.	0, +6, +12, +18	
	LOW GAIN	Renforcement ou coupure des basses fréquences.	-15-15	
	HIGH GAIN	Renforcement ou coupure des hautes fréquences.	-15-15	
	OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie de l'effet «Compressor».	0-127	

11. Limiter (réduction des crêtes)



Compression du son quand il dépasse un certain niveau, évitant les distorsions.

Écran	Paramètre	Commentaire	Valeur	
	THRESHOLD (Seuil)	Détermine le seuil à partir duquel la compression démarre.	0-127	Y
	RATIO (ratio de compression)	Ratio de compression.	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	X
	RELEASE	Temps mis par la la compression pour cesser d'agir après que le volume soit redescendu en dessous du seuil.	0-127	
	POST GAIN	Niveau du signal en sortie.	0, +6, +12, +18	
	OUTPUT PAN	Position stéréo de l'effet «Limiter».	L64-R63	
	OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie de l'effet «Limiter».	0-127	

Chapitre 4. Ajout d'effets sonores (Effects)

12. Slicer (coupure répétitive du son)



En appliquant des coupures répétitives et rythmées à un son ordinaire, celui-ci se transforme en module rythmique. Particulièrement efficace sur les sons maintenus.

Écran	Paramètre	Commentaire	Valeur	
	TIMING PATTERN	Choix du motif rythmique utilisé par l'effet de coupure.	34 types	X
	ACCENT PATTERN	Position des accents.	16 types	
	ACCENT LEVEL	Volume des accents. Plus la valeur est élevée et plus l'accentuation est prononcée.	0-127	Y
	ATTACK	Vitesse d'attaque du son. Plus la valeur est élevée et plus l'attaque est brève.	1-10	
	OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie de l'effet «Slicer».	0-127	
	RATE	Choix de la valeur de note (résolution) utilisée pour la coupure.	4, 2, 1	

13. Tremolo (modulation cyclique du volume)



La modulation cyclique du volume crée un effet de trémolo.

Écran	Paramètre	Commentaire	Valeur	
	LFO TYPE	Choix de la forme d'onde utilisée pour moduler le son.	TRI, TRP, SIN, SAW1, SAW2, SQR	
	DEPTH	Amplitude de la modulation.	0-127	Y
	LOW GAIN	Renforcement ou coupure des basses fréquences.	-15-15	
	RATE	Fréquence de la modulation. Si une valeur de note ou une mesure est sélectionnée ici, la fréquence sera synchronisée avec le tempo du Pattern avec des intervalles correspondant à la valeur de note ou à la mesure.	0.1-10.0 (Hz), notes (*1), mesures (*2)	X
	HIGH GAIN	Renforcement ou coupure des hautes fréquences.	-15-15	
	OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie de l'effet «Tremolo».	0-127	

* 1: 16 (double-croches), 8T (triolet de croches), 16. (double-croches pointées), 8 (croches), 4T (triolet de noires), 8. (croches pointées), 4 (noires), 2T (triolet de blanches), 4. (noires pointées), 2 (blanches), 1T (triolet de rondes), 2. (blanches pointées), 1 (rondes)

* 2: 2M (2 mesures), 3M (3 mesures), 4M (4 mesures), 8M (8 mesures), 16M (16 mesures)

14. Phaser (modulation du son)



En ajoutant un son en décalage de phase par rapport au son original, cet effet crée une épaisseur et une sensation de rotation du son.

Écran	Paramètre	Commentaire	Valeur	
	MANUAL	Détermine la fréquence centrale de la modulation du son.	100 (Hz)–8.00 (kHz)	
	DEPTH	Amplitude de la modulation.	0–127	Y
	RESONANCE	Augmentation des fréquences situées à proximité de la fréquence centrale.	0–127	
	RATE	Fréquence de la modulation. Si une valeur de note ou une mesure est sélectionnée ici, la fréquence sera synchronisée avec le tempo du Pattern avec des intervalles correspondant à la valeur de note ou à la mesure.	0.1–10.0 (Hz), notes (*1), mesures (*2)	X
	MIX (Niveau de mix)	Règle la proportion de son original combiné avec le son en décalage de phase.	0–127	
	OUTPUT PAN	Position stéréo de l'effet «Phaser».	L64–R63	
	OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie de l'effet «Phaser».	0–127	

* 1: 16 (double-croches), 8T (triolet de croches), 16. (double-croches pointées), 8 (croches), 4T (triolet de noires), 8. (croches pointées), 4 (noires), 2T (triolet de blanches), 4. (noires pointées), 2 (blanches), 1T (triolet de rondes), 2. (blanches pointées), 1 (rondes)

* 2: 2M (2 mesures), 3M (3 mesures), 4M (4 mesures), 8M (8 mesures), 16M (16 mesures)

15. Chorus (ajout de profondeur)



Crée l'impression de sources sonores multiples à l'unison (chœur) et donne de la profondeur et de l'ampleur au son.

Écran	Paramètre	Commentaire	Valeur	
	PRE DELAY (temps de Pré-delay)	Temps de retard entre le son original et l'apparition du son de chorus.	0.0–100	
	DEPTH	Amplitude de la modulation.	0–127	Y
	PHASE	Dispersion spatiale du son. Plus la valeur est élevée et plus le son est réparti largement à gauche et à droite.	0–180	
	RATE	Fréquence de la modulation. Si une valeur de note ou une mesure est sélectionnée ici, la fréquence sera synchronisée avec le tempo du Pattern avec des intervalles correspondant à la valeur de note ou à la mesure.	0.1–10.0 (Hz), notes (*1), mesures (*2)	X
	FILTER TYPE	Type de filtre appliqué au son de chorus.	OFF (pas de filtre), LPF (coupe les fréquences supérieures à la fréquence de coupure), HPF (coupe les fréquences inférieures à la fréquence de coupure)	
	CUTOFF (fréquence de coupure)	Fréquence de coupure du filtre.	200 (Hz)–8.00 (kHz)	
	BALANCE (balance d'effet)	Balance entre le son original et le son traité par le chorus. La valeur «0» correspond à une absence de son traité.	0–100 (%)	
	OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie de l'effet «Chorus».	0–127	

* 1: 16 (double-croches), 8T (triolet de croches), 16. (double-croches pointées), 8 (croches), 4T (triolet de noires), 8. (croches pointées), 4 (noires), 2T (triolet de blanches), 4. (noires pointées), 2 (blanches), 1T (triolet de rondes), 2. (blanches pointées), 1 (rondes)

* 2: 2M (2 mesures), 3M (3 mesures), 4M (4 mesures), 8M (8 mesures), 16M (16 mesures)

Chapitre 4. Ajout d'effets sonores (Effects)

16. Space-D (ajout d'espace)



Ce type de chorus non conventionnel ne crée pas de sensation de modulation.

Écran	Paramètre	Commentaire	Valeur	
	PRE DELAY (temps de Pré-delay)	Temps de retard entre le son original et l'apparition du son de chorus.	0.0–100	
	DEPTH	Amplitude de la modulation.	0–127	Y
	PHASE	Dispersion spatiale du son. Plus la valeur est élevée et plus le son est réparti largement à gauche et à droite.	0–180	
	RATE	Fréquence de la modulation. Si une valeur de note ou une mesure est sélectionnée ici, la fréquence sera synchronisée avec le tempo du Pattern avec des intervalles correspondant à la valeur de note ou à la mesure.	0.1–10.0 (Hz), notes (*1), mesures (*2)	X
	LOW GAIN	Renforcement ou coupure des basses fréquences.	-15–15	
	HIGH GAIN	Renforcement ou coupure des hautes fréquences.	-15–15	
	BALANCE (balance d'effet)	Balance entre le son original et le son traité par le chorus. La valeur «0» correspond à une absence de son traité.	0–100 (%)	
	OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie de l'effet «Space-D».	0–127	

- * 1: 16 (double-croches), 8T (triolet de croches), 16. (double-croches pointées), 8 (croches), 4T (triolet de noires), 8. (croches pointées), 4 (noires), 2T (triolet de blanches), 4. (noires pointées), 2 (blanches), 1T (triolet de rondes), 2. (blanches pointées), 1 (rondes)
- * 2: 2M (2 mesures), 3M (3 mesures), 4M (4 mesures), 8M (8 mesures), 16M (16 mesures)

17. Tetra Chorus (chorus à plusieurs niveaux)



Cet effet associe quatre sons de chorus pour produire un effet plus ample et plus profond qu'un chorus conventionnel.

Écran	Paramètre	Commentaire	Valeur	
	PRE DELAY (temps de Pré-delay)	Temps de retard entre le son original et l'apparition du son de chorus.	0.0–100	
	DEPTH	Amplitude de la modulation.	0–127	
	PRE DELAY DEVI (déviation du pré-delay)	Retard entre les pré-delay de chacun des chorus.	0–20	
	RATE	Fréquence de la modulation. Si une valeur de note ou une mesure est sélectionnée ici, la fréquence sera synchronisée avec le tempo du Pattern avec des intervalles correspondant à la valeur de note ou à la mesure.	0.1–10.0 (Hz), notes (*1), mesures (*2)	X
	DEPTH DEVI (déviation de la profondeur)	Décalage dans les profondeurs de modulation entre les différents sons de chorus	-20–20	
	PAN DEVI	Décalage de panoramique entre les différents sons de chorus. Plus la valeur est élevée et plus la répartition droite / gauche est large.	0–20	Y
	BALANCE (balance d'effet)	Balance entre le son original et le son traité par le chorus. La valeur «0» correspond à une absence de son traité.	0–100 (%)	
	OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie de l'effet «Tetra Chorus».	0–127	

- * 1: 16 (double-croches), 8T (triolet de croches), 16. (double-croches pointées), 8 (croches), 4T (triolet de noires), 8. (croches pointées), 4 (noires), 2T (triolet de blanches), 4. (noires pointées), 2 (blanches), 1T (triolet de rondes), 2. (blanches pointées), 1 (rondes)
- * 2: 2M (2 mesures), 3M (3 mesures), 4M (4 mesures), 8M (8 mesures), 16M (16 mesures)

18. Flanger (résonance métallique ajoutée)



Création d'un son incisif et mécanique. L'effet peut être soit à tonalité de résonance métallique, soit de turbine d'avion décollant puis atterrissant.

Écran	Paramètre	Commentaire	Valeur	
	PRE DELAY (temps de Pré-delay)	Temps de retard entre le son original et l'apparition du son de flanger.	0.0–100	
	DEPTH	Profondeur de la modulation.	0–127	
	FEEDBACK (niveau de rétroaction)	Proportion de son traité réinjectée en entrée dans l'effet.	0–98 (%)	Y
	RATE	Fréquence de la modulation. Si une valeur de note ou une mesure est sélectionnée ici, la fréquence sera synchronisée avec le tempo du Pattern avec des intervalles correspondant à la valeur de note ou à la mesure.	0.1–10.0 (Hz), notes (*1), mesures (*2)	X
	PHASE	Dispersion spatiale du son. Plus la valeur est élevée et plus le son est réparti largement à gauche et à droite.	0–180	
	FILTER TYPE	Type de filtre appliqué au son de flanger.	OFF (pas de filtre), LPF (coupe les fréquences supérieures à la fréquence de coupure), HPF (coupe les fréquences inférieures à la fréquence de coupure)	
	CUTOFF (fréquence de coupure)	Fréquence de coupure du filtre.	200 (Hz)–8.00 (kHz)	
	BALANCE (balance d'effet)	Balance entre le son original et le son traité par le flanger. La valeur «0» correspond à une absence de son traité.	0–100 (%)	
	OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie de l'effet «flanger».	0–127	

* 1: 16 (double-croches), 8T (triolet de croches), 16. (double-croches pointées), 8 (croches), 4T (triolet de noires), 8. (croches pointées), 4 (noires), 2T (triolet de blanches), 4. (noires pointées), 2 (blanches), 1T (triolet de rondes), 2. (blanches pointées), 1 (rondes)

* 2: 2M (2 mesures), 3M (3 mesures), 4M (4 mesures), 8M (8 mesures), 16M (16 mesures)

Chapitre 4. Ajout d'effets sonores (Effects)

19. Step Flanger (résonance métallique avec variation de hauteur par paliers)



Effet de flanger variant en hauteur par paliers. La fréquence des variations peut être synchronisée sur le tempo (BPM).

Écran	Paramètre	Commentaire	Valeur	
	PRE DELAY (temps de Pré-delay)	Temps de retard entre le son original et l'apparition du son de flanger.	0.0–100	
	DEPTH	Profondeur de la modulation.	0–127	
	FEEDBACK (niveau de rétroaction)	Proportion de son traité réinjectée en entrée dans l'effet.	0–98 (%)	X
	RATE	Fréquence de la modulation. Si une valeur de note ou une mesure est sélectionnée ici, la fréquence sera synchronisée avec le tempo du Pattern avec des intervalles correspondant à la valeur de note ou à la mesure.	0.1–10.0 (Hz), notes (*1), mesures (*2)	
	PHASE	Dispersion spatiale du son. Plus la valeur est élevée et plus le son est réparti largement à gauche et à droite.	0–180	
	BALANCE (balance d'effet)	Balance entre le son original et le son traité par le flanger. La valeur «0» correspond à une absence de son traité.	0–100 (%)	
	OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie de l'effet «Step Flanger».	0–127	
	STEP RATE	Détermine la fréquence des variations de hauteur. Si une valeur de note est sélectionnée ici, la fréquence sera synchronisée avec le tempo du Pattern avec des intervalles correspondant à la valeur de note.	0.05–10.0 (Hz), notes (*3)	Y

* 1: 16 (double-croches), 8T (triolet de croches), 16. (double-croches pointées), 8 (croches), 4T (triolet de noires), 8. (croches pointées), 4 (noires), 2T (triolet de blanches), 4. (noires pointées), 2 (blanches), 1T (triolet de rondes), 2. (blanches pointées), 1 (rondes)

* 2: 2M (2 mesures), 3M (3 mesures), 4M (4 mesures), 8M (8 mesures), 16M (16 mesures)

* 3: 16 (double-croches), 8T (triolet de croches), 16. (double-croches pointées), 8 (croches), 4T (triolet de noires), 8. (croches pointées), 4 (noires), 2T (triolet de blanches), 4. (noires pointées), 2 (blanches)

20. Short Delay (ajout d'écho)



Ce delay court permet de régler séparément le retard des canaux gauche et droit et permet également de faire évoluer le panoramique de l'effet en synchronisation avec le tempo (BPM).

Écran	Paramètre	Commentaire	Valeur	
	TIME L (delay gauche)	Temps de retard entre le son original et l'apparition du delay gauche.	0.1–190	Y
	TIME R (delay droit)	Temps de retard entre le son original et l'apparition du delay droit.	0.1–190	X
	HF DAMP	Détermine la fréquence de coupure des hautes fréquences du son traité. Si ce paramètre est réglé très bas, l'essentiel de l'effet est coupé et donne un son retardé très sourd. Si vous ne voulez pas filtrer le son, choisissez l'option «BYPASS».	200 (Hz)–8.00 (kHz), BYPASS	
	FEEDBACK (rétroaction)	Réglage du nombre de répétitions (rebonds) de l'effet.	0–98 (%)	
	LOW GAIN	Renforcement ou coupure des basses fréquences.	-15–15	
	HIGH GAIN	Renforcement ou coupure des hautes fréquences.	-15–15	
	BALANCE (balance d'effet)	Balance entre le son original et le son retardé. La valeur «0» correspond à une absence de son traité.	0–100 (%)	
	AUTO PAN	Ce réglage fait évoluer le son retardé dans le champ stéréo en synchronisation avec le tempo (BPM).	0.1–10.0 (Hz), notes (*1), mesures (*2)	

Écran	Paramètre	Commentaire	Valeur
	OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie de l'effet «Short Delay».	0-127

* 1: 16 (double-croches), 8T (triolet de croches), 16. (double-croches pointées), 8 (croches), 4T (triolet de noires), 8. (croches pointées), 4 (noires), 2T (triolet de blanches), 4. (noires pointées), 2 (blanches), 1T (triolet de rondes), 2. (blanches pointées), 1 (rondes)

* 2: 2M (2 mesures), 3M (3 mesures), 4M (4 mesures), 8M (8 mesures), 16M (16 mesures)

21. Auto PAN (changement automatique de la position stéréo)



Cet effet déplace le son dans le champ stéréo de manière automatique. La fréquence des changements peut être alignée sur des sons graves comme ceux d'une grosse caisse, ou être synchronisés sur le tempo du Pattern.

Écran	Paramètre	Commentaire	Valeur
	LFO TYPE	Choix de la forme d'onde utilisée pour moduler le son.	TRI, TRP, SIN, SAW1, SAW2, SQR
	BASS SENS	Cette option permet d'aligner l'effet sur la rythmique des notes de basse ou grosse caisse.	OFF (les changements de panoramique suivent le paramètre RATE), MODE1 (la valeur «rate» augmente en fonction de la rythmique de basse ou GC), MODE2 (le panoramique est modifié par la rythmique de basse ou GC)
	DEPTH	Amplitude du panoramique.	0-127
	RATE	Définit la fréquence des changements de panoramique. Si une valeur de note ou une mesure est sélectionnée ici, la fréquence sera synchronisée avec le tempo du Pattern avec des intervalles correspondant à la valeur de note ou à la mesure. * Quand le paramètre «Bass Sensitivity» est réglé sur «MODE2», la valeur de «Rate» est ignorée.	0.1-10.0 (Hz), notes (*1), mesures (*2)
	LOW GAIN	Renforcement ou coupure des basses fréquences.	-15-15
	HIGH GAIN	Renforcement ou coupure des hautes fréquences.	-15-15
	OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie de l'effet AUTO PAN.	0-127

* 1: 16 (double-croches), 8T (triolet de croches), 16. (double-croches pointées), 8 (croches), 4T (triolet de noires), 8. (croches pointées), 4 (noires), 2T (triolet de blanches), 4. (noires pointées), 2 (blanches), 1T (triolet de rondes), 2. (blanches pointées), 1 (rondes)

* 2: 2M (2 mesures), 3M (3 mesures), 4M (4 mesures), 8M (8 mesures), 16M (16 mesures)

22. Feedback Pitch Shifter (transposition avec réinjection)



Cet effet effectue une transposition du son original et le superpose. Il peut être utilisé pour harmoniser des sons à l'octave ou à la quinte ou pour associer un son très légèrement décalé en hauteur afin d'obtenir un effet de type chorus.

Écran	Paramètre	Commentaire	Valeur	
	COARSE	Transposition par rapport au son original, par pas d'un demi-ton.	-24-12	X
	FINE	Décalage de hauteur par pas de 2 centièmes de demi-ton.	-100-100	
	OUTPUT PAN	Position stéréo du son transposé.	L64-R63	
	PRE DELAY (pré-delay)	Temps de retard entre le son original et l'apparition du son transposé.	0.0-100	
	MODE	Mode de transposition du son. Les valeurs élevées correspondent à une réponse plus lente mais à un sons plus stable.	1-5	
	FEEDBACK (rétroaction)	Détermine la proportion de son transposé réinjectée en entrée dans l'effet.	0-98 (%)	
	LOW GAIN	Renforcement ou coupure des basses fréquences.	-15-15	
	HIGH GAIN	Renforcement ou coupure des hautes fréquences.	-15-15	
	BALANCE (balance d'effet)	Balance entre le son original et le son transposé. La valeur «0» correspond à une absence de son traité.	0-100 (%)	Y
	OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie de l'effet «Feedback Pitch Shifter».	0-127	

23. Reverb (réverbération)



Ajoute de la réverbération et une ambiance spatiale au son.

Écran	Paramètre	Commentaire	Valeur	
	TYPE	Sélection du type de réverbération.	ROOM1 (reverb à decay court et haute densité), ROOM2 (reverb à decay court et faible densité), STAGE1 (réverbération plus persistante), STAGE2 (nombreuses réflexions courtes), HALL1 (réverbération à son clair), HALL2 (réverbération à son riche)	
	TIME	Réglage de la durée de la réverbération.	0-127	X
	HF DAMP	Détermine la fréquence de coupure des hautes fréquences pour le son réverbéré. Des valeurs élevées augmentent cette coupure et donne un son réverbéré plus sourd.	200 (Hz)-8.00 (kHz), BYPASS	
	BALANCE (balance d'effet)	Balance entre le son original et le son traité. La valeur «0» correspond à une absence de son traité.	0-100 (%)	Y
	OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie de l'effet «Reverb».	0-127	

24. Gate Reverb (réverbération interrompue)



Type de réverbération dans lequel le son est coupé brutalement avant la fin de sa décroissance naturelle.

Écran	Paramètre	Commentaire	Valeur	
	TYPE	Permet de choisir entre quatre types de Gate Reverb.	NORMAL (gate-reverb normale), REVERSE (gate-reverb à lecture inversée), SWEEP1 (glissement droite-gauche de la réverbération), SWEEP2 (glissement gauche-droite de la réverbération)	
	TIME	Détermine le temps de réverbération.	5-330	X
	BALANCE (balance d'effet)	Balance entre le son original et le son traité. La valeur «0» correspond à une absence de son traité	0-100 (%)	Y
	OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie de l'effet «Gate Reverb».	0-127	

25. Isolator (isolation d'une fréquence spécifique)



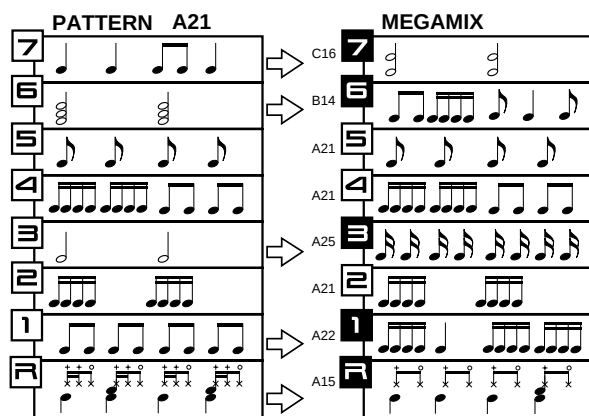
L'Isolator est un égaliseur qui coupe le son de manière totale, permettant de générer divers effets très particuliers. Les paramètres de cet effet sont plus actifs quand vous en réservez l'usage à certains instruments :

- LOW: grosse caisse et basse
- MID: voix et équivalents
- HIGH: instruments riches en fréquences aiguës : cymbales etc.

Écran	Paramètre	Commentaire	Valeur	
	LOW GAIN	Détermine le niveau de coupure des graves.	0-127	X
	MID GAIN	Détermine le niveau de coupure des medium.	0-127	
	HIGH GAIN	Détermine le niveau de coupure des aigus	0-127	Y
	PAN	Position stéréo du son traité par l'Isolator.	L64-R63	
	LEVEL	Niveau de sortie de l'effet «Isolator»	0-127	

Chapitre 5. Création de Patterns par substitutions (MEGAMIX)

Le MEGAMIX est une fonction qui permet la lecture d'un Pattern en remplaçant certaines données musicales d'une de ses Parts par des données en provenance d'un autre Pattern. Vous pouvez ainsi combiner des phrases pour chaque instrument et créer finalement un Pattern entièrement nouveau, à la manière d'un remix.



* Ce schéma a pour but de montrer le principe du MEGAMIX. Il n'a pas de lien exact ou direct avec les Patterns présents dans l'appareil.

Le bouton de la Part courante reste allumé et le bouton de la Part sélectionnée s'éteint.

* Si vous avez sélectionné la même Part que la part «courante» à l'étape 7, son témoin passe de clignotant à fixe.

Les données d'exécution de la Part sélectionnée sont placées dans la Part en cours et le motif jouera la modification au cycle suivant.



Il n'est pas possible d'effectuer une opération MEGAMIX entre la Part R et une des Parts 1 à 7.

- * Après être sorti du mode MEGAMIX, l'état modifié persiste jusqu'à la sélection d'un autre Pattern. Le témoin [MEGAMIX] clignote tant que cet état modifié persiste.
- * Il n'est pas possible d'enregistrer directement un Pattern dans l'état créé à partir du MEGAMIX. Avant de procéder à l'enregistrement, vous devez sauvegarder le nouveau Pattern en mémoire interne (voir page suivante).
- * Les indications de mesures et le nombre de mesures du Pattern joué par MEGAMIX dépendent des valeurs de la Part rythmique. Le statut des mute de chaque part est également maintenu pendant le MEGAMIX.
- * Si vous passez à une Part ne contenant pas de données, elle ne jouera pas. C'est ainsi que dans les Patterns preset, la part 1 ne contient pas de données (quel que soit le Pattern), mais il en va de même pour les autres Parts pour lesquelles, d'un Pattern à l'autre, rien ne garantit qu'elles contiennent toutes des données.

Substitution de phrases

* Le MEGAMIX peut être utilisé indifféremment à l'arrêt ou en lecture de Pattern.

1. Appuyez sur [PATTERN] pour passer en mode Pattern.
2. Utilisez la molette [VALUE] pour sélectionner un Pattern.
3. Appuyez sur [MEGAMIX] pour activer le mode MEGAMIX.
4. Appuyez sur [PART SELECT].

Le bouton de la Part en cours s'allume.

5. Appuyez sur le bouton ([R] ou [1] à [7]) de la Part que vous voulez remplacer (elle devient Part «courante»).
6. Utilisez la molette [VALUE] pour sélectionner le Pattern contenant les données à utiliser.
7. Appuyez sur le bouton ([R] ou [1] à [7]) de la Part contenant les données à importer.

Le bouton de la Part en cours s'arrête de clignoter et s'allume en fixe, et le bouton de la Part sélectionnée se met à clignoter.

* Si vous sélectionnez la même Part que la Part en cours, le bouton de Part clignote.

8. Appuyez sur [ENTER].

* Pour annuler appuyez sur [EXIT].

Utilisation du D-FIELD avec le MEGAMIX

Si la fonction ASSIGN 1 du D-FIELD est réglée sur «PCL (Pattern Call)», le passage en mode MEGAMIX vous permet d'utiliser les huit zones du D-FIELD pour accéder aux données affectées à chaque Part.

Pour plus de détails, voir p. 30.

Sauvegarde du Pattern modifié

Après avoir utilisé le MEGAMIX pour créer un Pattern original, vous pouvez le sauvegarder dans une des mémoirese utilisateur, en tant que Pattern «User». Vous pourrez ainsi l'appeler ultérieurement en lecture comme n'importe quel autre Pattern.

NOTE

Si vous éditez un autre Pattern, passez en mode Song ou mettez l'appareil hors-tension sans avoir préalablement sauvegardé votre édition, elle sera définitivement perdue.

* Le séquenceur de la D2 doit être à l'arrêt avant de procéder à la sauvegarde.

1. Utilisez le MEGAMIX pour créer un Pattern.

2. Appuyez sur [■] pour arrêter la lecture.

3. Appuyez sur [WRITE].

Un écran apparaît, permettant de définir la destination de sauvegarde du Pattern.



4. Choisissez le pattern de destination avec la molette [VALUE].

Les réglages seront sauvegardés dans le pattern sélectionné. Les données antérieurement présentes seront effacées et vous devez donc être attentif lors de cette sélection.

5. Appuyez sur [ENTER].

L'écran affiche un message de confirmation "SurE" (êtes-vous sûr de vouloir sauvegarder ?).



6. Pour sauvegarder le Pattern, appuyez sur [ENTER]

* Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

Après la sauvegarde, le numéro du Pattern de destination s'affiche à l'écran.

Remarques concernant la création de Patterns avec MEGAMIX

Si les Patterns combinés en utilisant MEGAMIX ont des indications de mesures ou un nombre de mesures différentes, leur lecture peut ne pas correspondre. Il vaut donc mieux toujours combiner dans MEGAMIX des Patterns présentant les mêmes caractéristiques.

Quand vous utilisez MEGAMIX pour remplacer des phrases au sein d'un Pattern, la balance de niveaux entre les Parts peut se trouver modifiée de manière significative. Dans ce cas, vous devrez réajuster ces niveaux dans Part Level (p. 19) avant de sauvegarder votre Pattern.

La plupart des Patterns «preset» présentent la structure suivante :

Part R	Percussions
Part 1	Réservée pour le D-FIELD (ne contient pas de données)
Part 2	Basse
Parts 3-7	Accords, mélodies etc.

Si vous gardez cette structure en mémoire, vous pourrez par exemple vous diriger directement vers la Part 2 pour remplacer la basse, vers la Part R pour remplacer la batterie etc.

En suivant ces quelques indications, vous gagnerez un temps précieux dans l'utilisation du MEGAMIX.

NOTE

Il n'est pas possible d'effectuer d'opération MEGAMIX entre la Part R et les Parts 1 à 7.

Chapitre 6. Création d'un Pattern original

Creation d'un Pattern

Deux méthodes sont proposées : l'enregistrement temps réel (similaire à un enregistrement sur magnétophone ou minidisc), et l'enregistrement pas à pas (consistant à saisir les différents éléments du Pattern les uns après les autres).

* Si vous éditez un autre Pattern, ou passez en mode Song, ou mettez l'appareil hors tension sans avoir préalablement sauvegardé votre édition, celle-ci sera définitivement perdue. → «Sauvegarde d'un Pattern» (p. 20)

Enregistrement temps réel (Realtime Recording)

Pour enregistrer votre pattern soit à partir du D-FIELD, soit à partir d'un clavier MIDI externe, procédez comme suit :

1. Appuyez sur [PATTERN] pour accéder au mode Pattern.
2. Tournez la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro du Pattern à créer et appuyez sur [ENTER].
3. Appuyez sur [PART SELECT].
4. Appuyez sur un des boutons [R] ou [1] à [7] pour valider la part à enregistrer comme part «courante».
Cette sélection peut aussi être modifiée en cours d'enregistrement.
5. Sélectionnez un Patch.
→ Sélection d'un son (Patch/Rhythm Set) (p. 18)

6. Appuyez sur [●].

Le bouton [●] s'allume et le D2 passe en mode d'attente d'enregistrement REC STANDBY.



7. Configurez votre Pattern.

Appuyez sur [ENTER] pour sélectionner un paramètre et tournez la molette [VALUE] pour régler sa valeur. (Voir «Paramètres de configuration»).

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

Tout ce que vous faites est enregistré, incluant les actions sur le D-FIELD.

9. Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur [■].

Paramètres de configuration (enregistrement temps réel et pas à pas)

Affichage	Paramètre	Commentaire	Valeur
	LENGTH	Longueur (en nombre de mesures) du Pattern.	1-32
	COUNT IN	Nombre de mesures de décompte préalable. Le choix «OFF» correspond à l'absence de décompte. «NTE» correspond à l'attente d'une action sur le contrôle D-FIELD. (*1)	OFF, 1, 2, NTE (WAIT NOTE)
	LOOP REST	Insère une mesure de silence avant le rebouclage du Pattern. Permet d'éviter que la fin de la dernière mesure d'une phrase s'enregistre au début de la première. (*1)	OFF, ON
	METRONOME	Activation/désactivation du son du métronome. Si vous voulez entendre le métronome pendant l'enregistrement pas à pas, choisissez l'option «ALL».	OFF: pas de métronome. ALL: Métronome présent tout le temps, quel que soit le mode de fonctionnement. REC (REALTIME REC ONLY): Métronome actif uniquement pendant l'enregistrement temps réel. PLY (PLAY&REC): Métronome actif en lecture et pendant l'enregistrement temps réel.
	INPUT QUANTIZE TEMPLATE	Détermine la résolution de la quantification : plus petite valeur de note autorisée, sur laquelle sont automatiquement réalignés les événements à l'enregistrement temps réel. (*1)	OFF, notes (*2)
	INPUT QUANTIZE TIMING	Définit la rigueur de la quantification : les valeurs élevées imposent un réalignement plus précis (*1).	0-100

* 1 Accessible uniquement en enregistrement temps réel.

* 2 32 (triple croche), 16T (triolet de double-croches), 16 (double-croches), 8T (triolet de croches), 8 (croche), 4T (triolet de noires), 4 (noire)

Informations affichées pendant l'enregistrement temps réel

La partie CURRENT (en cours) de l'écran indique la mesure et le temps en cours d'enregistrement. La partie NEXT indique le nombre de mesures total du Pattern.

(Exemple) Pour la mesure 3, deuxième temps, d'un Pattern de 8 mesures :



La position de saisie de l'enregistrement (**grid line**) au sein de la mesure est par ailleurs indiqué par les témoins de repérage temporel.

Liste des fonctions D-FIELD pouvant être enregistrées en temps réel :

Fonctions pilotant des sons :

- [ADLIB]
- [ASSIGN 1 (AP1, AP2, PRV, PAD)]
- [SD ROLL]

Fonctions pilotant des effets :

- [FILTER]
- [MFX]
- [X-FADER]
- [ASSIGN 2 (sauf QTE et EXT)]
- [ASSIGN 3 (PAN)]

Essai préalable en mode d'enregistrement (Rehearsal)

Il est possible de suspendre l'enregistrement sans pour autant quitter le mode d'enregistrement. Cela permet d'alterner entre des essais préalables et l'enregistrement proprement dit sans avoir à relancer la procédure.

1. Pendant l'enregistrement temps réel, appuyez sur [●].

Le témoin [●] clignote et vous passez en mode d'essai préalable. Dans ce mode, vos actions ne sont pas réellement enregistrées

2. Quand vous avez fini de répéter, appuyez à nouveau sur [●].

Le témoin [●] s'allume à nouveau en fixe et vous reprenez l'enregistrement temps réel.

Effacement des données indésirables pendant l'enregistrement temps réel (Realtime Erase)

Certains types de données peuvent être effacés sélectivement pour la Part en cours. Il suffit d'appuyer sur le bouton concerné (ci-dessous) tout en maintenant [EXIT (ERASE)] enfoncé.

Les données du type sélectionné seront effacées pendant tout le temps de l'appui sur ces boutons.

[EXIT]+[●]	Effacement de toutes les données d'exécution.
[EXIT]+[EDIT]	Effacement de toutes les données de contrôle etc.
[EXIT]+[NOTE NUMBER]	Effacement des notes correspondant au numéro de note sélectionné.
[EXIT]+[VELOCITY]	Effacement de toutes les notes.
[EXIT]+clavier externe	Effacement de toutes les notes comprises entre la note la plus basse et la note la plus haute jouée sur le clavier externe.



Si vous voulez brancher un clavier externe pour enregistrer des données de notes, activez la fonction Auto Channel (p. 77) (position «ON»)

Édition de Part pendant l'enregistrement en temps réel

Si vous effectuez des opérations d'édition de Part (p. 19) pendant l'enregistrement en temps réel, ces opérations seront également enregistrées dans le Pattern.

Cette fonctionnalité vous permet de reproduire des modifications de niveau et de panoramique pendant la lecture du Pattern.

Saisie pas à pas (Step Recording)

1. Appuyez sur [PATTERN] pour accéder au mode Pattern.
2. Utilisez la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro du Pattern à créer et appuyez sur [ENTER].
3. Appuyez sur [PART SELECT].
4. Appuyez sur un des boutons [R] ou [1] à [7] pour valider la part à enregistrer comme part «courante».

Cette sélection peut aussi être modifiée en cours d'enregistrement.

5. Appuyez sur [●].

Le bouton [●] s'allume et le D2 passe en mode d'attente d'enregistrement REC STANDBY.



6. Configurez votre Pattern.

Appuyez sur [ENTER] pour sélectionner un paramètre et tournez la molette [VALUE] pour régler sa valeur. Voir «Paramètres de configuration» (p.60).

7. Appuyez sur [●] pour lancer l'enregistrement pas à pas.



Saisie des notes : Voir «Saisie des notes», page suivante.

8. Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur [■].



Si vous voulez effectuer cet enregistrement à partir d'un clavier externe, mettez la fonction «Auto Channel» (p. 77) sur «ON».

Affichages écran en enregistrement pas à pas

La partie CURRENT (en cours) de l'écran indique la mesure et le temps en cours d'enregistrement. La partie NEXT indique le numéro de note (hauteur) la vélocité et la durée de la note (**event**) au niveau de la position de saisie (**grid line**).

(Exemple) Mesure 2 troisième temps, note C4 (do 4)



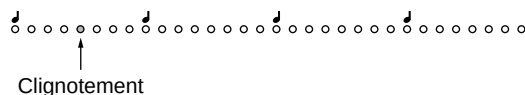
- * Si la position de l'évènement en cours d'édition se trouve entre deux positions de saisie (grid lines), un point apparaît après le numéro du temps.
- * Si la position de saisie (ou position en cours) ne comporte aucun évènement, l'écran NEXT indique «—».

Si vous maintenez le bouton [HOLD] enfoncé, l'écran CURRENT bascule pour indiquer la position précise du curseur en 1/96e de temps (ticks).

(Exemple) 7e tick du temps 3, note mi 5 (E5)



La position de saisie est également indiquée par le témoin de repérage temporel qui clignote.



Affichage de la durée des notes

Pour les notes déjà saisies, les boutons [NOTE TYPE] et [GATE TIME] indiquent l'un et l'autre la durée (**duration**) du son.

Le premier chiffre de l'écran NEXT indique le nombre de temps, et les deuxième et troisième chiffres le nombre de ticks correspondant à la durée du son.

(Exemple) L'évènement situé sur le premier temps de la première mesure dure ici 2 temps et 35 ticks.



Si la durée de l'évènement est supérieure à 9 temps et 95 ticks, l'écran CURRENT est mis à contribution pour participer à l'affichage de la durée.

(Exemple) 13 temps et 58 ticks



Seules les notes définies par la fonction REC FUNCTION [NOTE NUMBER] sont affichées.

Saisie des notes

Choix de la position de saisie

Tournez la molette [VALUE] pour passer à la position de saisie suivante ou précédente (grid line).

Maintenez le bouton [HOLD] enfoncé et tournez la molette [VALUE] pour vous déplacer de tick en tick.

Quand vous atteignez la fin de la mesure, vous passez automatiquement à la mesure suivante ou précédente.

Choix de la note à saisir

Maintenez un des boutons REC FUNCTION enfoncés [NOTE NUMBER]–[GATE TIME], et tournez la molette [VALUE], ou déplacez votre doigt horizontalement sur le D-FIELD pour saisir les paramètres de hauteur / vitesse / durée de la note à saisir.

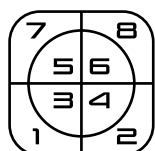
Opération	Fonction	Réglage
[NOTE NUMBER]+[VALUE]	Choix de la hauteur de note.	C–(C-1)–G9 (do – do - 1 – sol 9)
[VELOCITY]+[VALUE]	Choix de la vitesse.	1–127
[NOTE TYPE]+[VALUE]	Choix de la durée de la note.	32, 16T, 16, 8T, 8, 4T, 4, 2, 1
[GATE TIME]+[VALUE]	Choix de la durée (gate time) de maintien de la note.	5–200 (%)

* 1: 32 (triple-croche), 16T (triolet de double-croche), 16 (double croche), 8T (triolet de croche), 8 (croche), 4T (triolet de noire), 4 (noire), 2 (blanche), 1 (ronde)

Affectation des notes du D-FIELD

Le numéro de note, la vitesse et la durée s'obtiennent en déplaçant le doigt de gauche à droite sur le D-FIELD.

Le type de note dépend quand à lui des huit zones du D-FIELD.



No.	Notes
1	32 (triple croche)
2	16T (triolet de double-croches)
3	16 (double-croches)
4	8T (triolet de croches)
5	8 (croches)
6	4T (triolet de noires)
7	4 (noires)
8	2 (blanches)

Saisie/effacement de notes

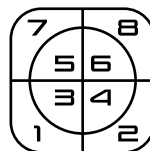
Quand vous appuyez sur [ENTER], la note définie par les boutons REC FUNCTION est validée pour le tick en cours.

Si vous appuyez sur [EXIT (ERASE)], la note présente sur le tick en cours est effacée.

* Seules les notes définies par la fonction REC FUNCTION [NOTE NUMBER] sont affichées.

Utilisation du D-FIELD pour la saisie de notes

En enregistrement pas à pas, vous pouvez utiliser les huit zones du D-FIELD pour saisir plus commodément.



No.	Fonction	Commentaire
1	REST	Insère un silence au niveau du tick en cours et passe au suivant.
2	ENTER	Insère une note au niveau du tick en cours et passe au suivant.
3	ERASE	Efface la note présente au niveau du tick en cours.
4	TIE	Allonge la durée de la note la plus récemment saisie d'une valeur correspondant au paramétrage de REC FUNCTION.
5	PREV NOTE	Revient à la note de même numéro de note immédiatement antérieure au tick en cours.
6	NEXT NOTE	Avance à la note de même numéro de note immédiatement postérieure au tick en cours.
7	SEARCH BWD	Revient à la note immédiatement antérieure au tick en cours, quelque soit son numéro de note.
8	SEARCH FWD	Avance à la note immédiatement postérieure au tick en cours, quelque soit son numéro de note.

Édition de Part pendant l'enregistrement pas à pas

Si vous effectuez des opérations d'édition de Part pendant l'enregistrement pas à pas, les réglages de la Part se trouveront bien modifiés, mais l'ensemble des manœuvres d'édition ne sera pas enregistré.

Modification d'une note déjà saisie (Note Edit)

Vous pouvez modifier après coup la hauteur, la force et la durée d'une note déjà saisie.

1. Pendant l'enregistrement pas à pas, utilisez la molette [VALUE] ou le D-FIELD pour accéder à la position de la note que vous voulez éditer (p. 63).
2. Maintenez enfoncé un des boutons REC FUNCTION [NOTE NUMBER]–[GATE TIME], et appuyez sur [EDIT].
Le bouton REC FUNCTION que vous avez utilisé se met à clignoter et vous accédez immédiatement au mode Note Edit.
3. Utilisez la molette [VALUE] pour modifier vos paramètres.
4. En appuyant sur un bouton REC FUNCTION différent de celui qui clignote, vous pouvez modifier ses paramètres.
5. Répétez les étapes 3 et 4 pour éditer tous les éléments de la note.
6. Quand vous avez terminé, appuyez sur [ENTER] ou [EDIT].
Le bouton REC FUNCTION concerné retourne à un allumage fixe.



En utilisant REC FUNCTION [NOTE NUMBER] pour changer de hauteur de note, vous pouvez éditer séparément chaque note d'un accord.



Pour les notes situées entre deux positions de saisie, le témoin rythmique de la position de saisie précédente s'allume (ou clignote) mais si vous appuyez sur [EDIT] à ce niveau, l'écran indiquera «noEdit». Dans ce cas, utilisez les fonctions 5 à 8 du D-FIELD (p. 63) pour sélectionner la note.

Modification de la position d'une note déjà saisie

Vous pouvez modifier la position d'une note déjà saisie (Move Note), ou la copier à une position différente (Copy Note).

1. Pendant l'enregistrement pas à pas, utilisez la molette [VALUE] ou le D-FIELD pour déplacer la position de la note à déplacer (copy).
2. Appuyez sur [EDIT].
3. Utilisez la molette [VALUE] pour choisir entre le déplacement et la copie.



Déplacement.



Copie.

4. Appuyez sur [ENTER].
L'écran des positions de saisie apparaît.
(Exemple) 86e tick du 2e temps de la première mesure



5. Utilisez la molette [VALUE] pour saisir la position de destination (copy).

En maintenant [Affichage] enfoncé pendant que vous tournez la molette [VALUE], vous choisissez la destination en vous déplaçant par «pas de saisie».

En maintenant [EXIT] enfoncé pendant que vous tournez la molette [VALUE], vous la choisissez par «temps».

6. Quand la destination est définie, appuyez sur [ENTER].

L'écran affiche un message de confirmation "SurE" (êtes-vous sûr de vouloir faire cette copie ou ce déplacement ?)



7. Pour valider le déplacement ou la copie, appuyez sur [ENTER].

* Si vous appuyez sur [EXIT] pendant les étapes 3 à 7, vous retournez à l'écran précédent.



Pour les notes situées entre deux positions de saisie, le témoin rythmique de la position de saisie précédente s'allume (ou clignote) mais si vous appuyez sur [EDIT] à ce niveau, l'écran indiquera «noEdit». Dans ce cas, utilisez les fonctions 5 à 8 du D-FIELD (p. 63) pour sélectionner la note.

Édition d'un Pattern (Pattern Edit)

L'édition d'un Pattern consiste à modifier ses données d'exécution mémorisées. C'est par cette édition ou par la combinaison de Patterns différents que vous pouvez, entre autres, créer de nouveaux motifs.

* Pour pouvoir accéder à l'édition des Patterns, le séquenceur de la D2 doit être arrêté.



Les éditions que vous faites sont automatiquement effacées à la mise hors tension. Pour les conserver, vous devez impérativement procéder à une sauvegarde (Pattern Write).

-> «Sauvegarde d'un Pattern» (p. 20)

Initialisation d'un Pattern

Cette opération permet de partir d'un pattern «vierge» sans aucune donnée musicale.

1. Utilisez la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro du Pattern à initialiser.
2. Maintenez [EXIT] enfoncé et appuyez sur [PATTERN].

L'écran affiche un message de confirmation "SurE" (êtes-vous sûr de vouloir l'initialiser ?)



3. Pour valider l'opération, appuyez sur [ENTER].

* Pour l'annuler, appuyez sur [EXIT].

Procédure de base pour l'édition d'un Pattern

1. Appuyez sur [PATTERN] pour accéder au mode Pattern.
2. Utilisez la molette [VALUE] pour sélectionner le Pattern à éditer.
3. Appuyez sur [EDIT].



4. Utilisez la molette [VALUE] pour sélectionner une fonction d'édition.
5. Utilisez les touches [ENTER] et [EXIT] pour sélectionner le paramètre.
[ENTER] permet de passer au paramètre suivant, et [EXIT] permet de revenir en arrière.
6. Utilisez la molette [VALUE] pour saisir la valeur.
7. Répétez les étapes 5 et 6 pour poursuivre l'édition.
8. Quand vous avez atteint et modifié le dernier paramètre, l'écran affiche un message de confirmation "SurE" (êtes-vous sûr de vouloir valider ces modifications ?).



9. Pour confirmer, appuyez [ENTER].

* Pour arrêter sans valider, appuyez sur [■].

Copie d'un Pattern (Pattern Copy)



Cette opération copie un Pattern vers une position différente.

Affichage	Paramètre	Commentaire	Réglages
	SOURCE	Sélection des données à copier. * Appuyez sur le bouton [R] ou [1] à [7] de la Part dont vous voulez effacer les données (son témoin s'allume).	ALL: toutes les données, PHRASE: données de notes uniquement, SETUP: paramètres de configuration uniquement (p. 20)
	TOP/END	Détermine les limites des mesures à copier. L'écran CURRENT indique la première mesure à copier, et l'écran NEXT la dernière. * Non accessible si la source est sur «SETUP».	001-END
	DESTINATION	Détermine le Pattern de destination de la copie.	A01-U00
	MEASURE	Détermine le nombre de mesures de la destination de copie.	001-END
	TIMES	Détermine le nombre de fois que la copie doit être effectuée.	1-32 (maximum)
	MODE	Détermine si les données de destination doivent être effacées/remplacées par les données sources ou mélangées avec elles.	REPLACE, MIX

* La Part de destination de la copie ne peut être définie que si la Part «source» est unique. Si la source de la copie comporte deux Parts ou plus, chacune d'elles sera copiée dans le numéro de Part correspondant au niveau de la destination.

* Si vous copiez des données de Parts dans une autre Part du même Pattern, vous ne pouvez sélectionner qu'une Part à la fois.



Il n'est pas possible d'effectuer de copie entre la Part R et les Parts 1 à 7.

Effacement de données dans un Pattern (Erase)



Cette procédure permet d'effacer une ou plusieurs Parts dans un Pattern.

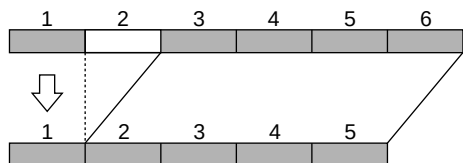
Affichage	Commentaire	Réglages
	Détermine les limites des mesures à effacer. L'écran CURRENT indique la première mesure à copier, et l'écran NEXT la dernière.	001- END

Appuyez sur le bouton [R] ou [1] à [7] de la Part dont vous voulez effacer les données (son témoin s'allume).

Suppression de mesures (Delete Measure)



Cette opération permet de supprimer des mesures au sein d'un Pattern et de provoquer la jonction des parties antérieures et postérieures. Si le Pattern comporte des données après la partie supprimée, les données de la Part concernée seront simplement raccourcies du nombre de mesures supprimées. Si la suppression concernait toutes les Parts, l'opération entraînera une réduction de longueur du Pattern lui-même.



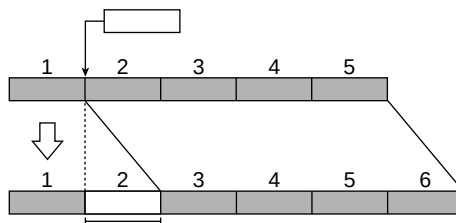
Affichage	Commentaire	Réglages
	Détermine les limites des mesures à supprimer. L'écran CURRENT indique la première mesure à copier, et l'écran NEXT la dernière.	001- END

Appuyez sur le bouton [R] ou [1] à [7] de la Part dont vous voulez supprimer des mesures (son témoin s'allume).

Insertion de mesures vierges (Insert Measure)



Cette opération permet l'insertion de mesures vierges entre la mesure spécifiée et celle qui lui fait suite. Pour insérer de nouvelles données au milieu d'un Pattern, vous pouvez effectuer cette insertion puis procéder à l'enregistrement additionnel. Les chiffres indicateurs de mesure restent les mêmes.



Affichage	Commentaire	Réglages
	Écran CURRENT : Détermine la mesure après laquelle se fait l'insertion. * Dans l'exemple ci-dessus : étape 2.	001- END
	Écran NEXT : Sélection du nombre de mesures insérées. * Il n'est pas possible de choisir un nombre qui créerait un Pattern de plus de 32 mesures.	1-32

Appuyez sur le bouton [R] ou [1] à [7] de la Part dans laquelle vous voulez insérer des mesures (son témoin s'allume).

Transposition (Transpose)



Cette opération permet de transposer une Part dans un Pattern, dans une plage de +/- 2 octaves et par pas d'un demi-ton.

Affichage	Commentaire	Réglages
	Détermine la valeur de la transposition par pas d'un demi-ton.	-24-0-24

Appuyez sur le bouton [R] ou [1] à [7] de la Part que vous voulez transposer (son témoin s'allume)

Modification de la vitesse (Change Velocity)



Cette opération permet de modifier la vitesse des notes enregistrées dans le Pattern. Des valeurs élevées augmentent le niveau des notes enregistrées.

Affichage	Commentaire	Réglages
	Détermine l'amplitude de la modification de vitesse	-99-0-99

Appuyez sur le bouton [R] ou [1] à [7] de la Part dont vous voulez modifier la vitesse (son témoin s'allume).

* Si cette opération devait donner une vitesse supérieure à 127 ou inférieure à 1, elle serait validée pour la valeur 127 (ou 1).

Modification de la durée des notes (Change Gate Time)



Cette opération modifie le temps de maintien des notes enregistrées dans le Pattern. Utilisez-la pour donner à votre exécution plus de staccato ou de tenuto.

Affichage	Commentaire	Réglages
	Détermine l'amplitude de la modification du «gate time».	-99-0-99

Appuyez sur le bouton [R] ou [1] à [7] de la Part dont vous voulez modifier le temps de maintien (son témoin s'allume).

Décalage temporel (Shift Clock)



Cette opération permet de créer un décalage vers l'avant ou vers l'arrière des données enregistrées dans un Pattern (par pas d'1/96e de temps). Utilisez-la pour décaler l'ensemble d'une exécution dans un sens ou dans l'autre.

Affichage	Commentaire	Réglages
	Détermine l'amplitude du décalage temporel.	-99-0-99

Appuyez sur le bouton [R] ou [1] à [7] de la Part que vous voulez décaler dans le temps (son témoin s'allume).

Extraction de données excédentaires (Data Thin)



Les données de contrôle de type Pitch Bend ou Control Change ont généralement une variation continue et prennent donc beaucoup de place en mémoire. Cette opération permet de les réduire sans affecter le résultat sonore et d'optimiser ainsi votre gestion mémoire.

Affichage	Commentaire	Réglages
	Détermine le niveau d'extraction des données.	0-99

Appuyez sur le bouton [R] ou [1] à [7] de la Part dont vous voulez réduire les données excédentaires (son témoin s'allume).

Quantification d'un Pattern (Edit Quantize)



Cette opération réaligne les données du pattern comme dans l'opération Quantize (p. 37).

L'opération Quantize ne modifie normalement pas les données d'exécution mais les recale dans le temps pour leur permettre de s'adapter à une grille rythmique prédéfinie.

Affichage	Commentaire
	Applique les réglages de quantification. * Vous devez préalablement paramétrer la fonction Quantize (p. 37) sur GRID, SHUFFLE, ou GROOVE. (Si une de ces trois options n'est pas sélectionnée, les données ne seront pas traitées). La fonction Edit Quantize s'appliquera à partir de ces réglages.

Appuyez sur le bouton [R] ou [1] à [7] de la Part que vous voulez quantifier (son témoin s'allume).

Sauvegarde d'un Pattern

Quand un Pattern modifié ou créé vous plaît, vous pouvez le sauvegarder dans une des mémoires utilisateur (User). Pour plus de détails sur cette sauvegarde, voir p. 20.



Si vous passez à l'édition d'un autre Pattern, ou passez en mode Song, ou encore éteignez l'appareil sans avoir effectué une sauvegarde, votre édition sera définitivement perdue.

Chapitre 7. Lecture et création de Songs

Lecture d'un Song

Un Song consiste en un assemblage d'au moins deux patterns organisés dans un ordre de lecture déterminé.

Quand vous mettez un Song en lecture, les Patterns sont automatiquement sélectionnés dans l'ordre choisi, vous évitant d'intervenir pour les appeler. Chaque Song peut mémoriser jusqu'à 50 Patterns enchaînés.

1. Appuyez sur [SONG] pour accéder au mode Song.

Le numéro du Song en cours de sélection apparaît dans l'afficheur NEXT.



2. Tournez la molette [VALUE] pour sélectionner votre Song.

3. Dès que vous appuyez sur [▶], la lecture du Song commence.

L'écran indique alors le Pattern en cours (CURRENT) et le Pattern à venir (NEXT) de la même manière qu'en mode Pattern. Le tempo (BPM) peut également être réglé comme précédemment.

→ **Changement de tempo (BPM)** (p. 16)

4. Appuyez sur [■] pour arrêter la lecture.

<Avertissement concernant les Songs>

Les Songs ne contiennent pas réellement les données musicales des Patterns qui les composent. Ils ne contiennent que l'ordre dans lequel ceux-ci seront appelés pour être joués. De ce fait, si vous modifiez un Pattern inclus dans un Song, sa lecture s'en trouvera affectée automatiquement. Si, par exemple, vous supprimez toutes les données musicales d'un Pattern, le son s'arrêtera au moment où ce Pattern est sélectionné.

<Avance et retour rapide>

Chaque pression sur le bouton [▶▶] fait avancer le curseur au début du Pattern suivant.

Chaque pression sur le bouton [◀◀] fait avancer le curseur au début du Pattern précédent.

Appuyez sur [■] pendant que le Song est arrêté si vous voulez revenir au début.

<Affichage des étapes et du numéro de Pattern pendant le déroulement du Song>

1. Appuyez sur [ENTER] pendant la lecture du Song.

L'écran CURRENT affiche l'étape en cours pendant que l'écran NEXT indique le numéro de Pattern.



2. Appuyez sur [ENTER] ou [EXIT].

Vous revenez à l'écran précédent.

* Cet écran apparaît également si vous utilisez les boutons [◀◀] [▶▶] pour passer d'un «temps» au «temps» suivant ou précédent.

<Affichage du numéro de Pattern, de la mesure et du numéro du temps pendant la lecture du Song>

1. Appuyez sur [▶] pendant la lecture du Song.

L'écran CURRENT affiche le numéro du Pattern en cours et l'écran NEXT affiche la mesure et le numéro du temps.



2. Relâchez la touche [▶].

L'écran précédent réapparaît.

Enregistrement d'un Song (Song Recording)

La procédure de base consiste à saisir les Patterns les uns après les autres pour définir l'ordre dans lequel ils seront lus. Cet ordre est indiqué par un numéro que nous appelons **étape**.

1. Appuyez sur [SONG] pour passer en mode Song.
2. Tournez la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro du Song en cours de création.
3. Appuyez sur [●].

Le bouton [●] s'allume et la D2 passe en mode de saisie / enregistrement SONG REC.



4. Tournez la molette [VALUE] pour sélectionner le Pattern appelé par cette étape.
5. Si nécessaire, éditez les paramètres de configuration (p. 20) : mutes ou réglages de patch pour chaque Part.
6. Appuyez sur [ENTER] pour passer à l'étape suivante.



7. Répétez les points 4 à 6 pour saisir les étapes suivantes.
8. Après avoir saisi la dernière étape, appuyez sur [■] pour clore la procédure.

<Écoute d'un Pattern>

Pendant la saisie, vous avez la possibilité de sélectionner un Pattern et d'appuyer sur [▶] pour l'entendre.

<Modification des paramètres et mémorisation>

Quand des paramètres sont modifiés en cours d'enregistrement (part mute ou effets), vous pouvez appuyer sur [ENTER] pour mémoriser leur modification d'état. Cette mémorisation se fait au niveau du Song et n'altère pas le Pattern original.

Vous pouvez utiliser cette fonction pour modifier ponctuellement des réglages d'effets ou de mute ou pour créer un Song dans lequel un Pattern évolue progressivement.

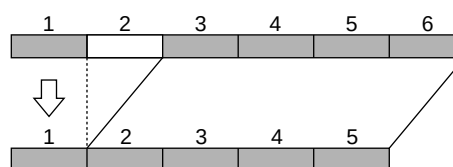
<Edition d'une étape>

Après avoir saisi plusieurs étapes, vous pouvez utiliser [◀◀] [▶▶] en mode SONG REC pour passer d'une étape à l'autre.

- Le Tempo (BPM) ne peut être saisi ou modifié qu'au niveau de la première étape.
- Le tempo n'est pas modifiable en cours de Song.

Suppression d'une étape (Step Delete)

Vous pouvez supprimer une étape indésirable et provoquer la jonction des parties antérieures et postérieures du Song.



1. Appuyez sur [SONG] pour passer en mode Song.
2. Utilisez la molette [VALUE] pour sélectionner le Song dans lequel vous voulez supprimer une étape.
3. Appuyez sur [●].
[●] s'allume et la D2 passe en mode SONG REC.
4. Utilisez les touches [◀◀] [▶▶] pour accéder à l'étape à supprimer.
5. Appuyez sur [EDIT] pour afficher l'écran suivant :



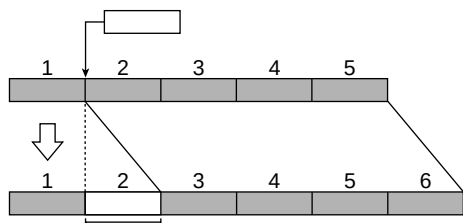
6. Appuyez sur [ENTER].
L'écran affiche un message de confirmation "SurE" (êtes-vous sûr de vouloir faire cette suppression?).



7. Pour valider la suppression appuyez sur [ENTER].
* Si vous préférez annuler, appuyez sur [EXIT].
8. Appuyez sur [■] pour revenir en mode Song.

Insertion d'une étape (Step Insert)

Vous pouvez insérer une étape au milieu d'un Song et provoquer le décalage des étapes postérieures du Song.



1. Appuyez sur [SONG] pour passer en mode Song.
2. Utilisez la molette [VALUE] pour sélectionner le Song dans lequel vous voulez insérer une étape.
3. Appuyez sur [●].
[●] s'allume et la D2 passe en mode SONG REC.
4. Utilisez les touches [◀◀] [▶▶] pour accéder à l'étape à insérer.
Dans l'exemple ci-dessus, sélectionnez l'étape 2.
5. Appuyez sur [EDIT].
6. Tournez la molette [VALUE] pour afficher l'écran suivant :



7. Appuyez sur [ENTER].
L'écran affiche un message de confirmation "SurE" (êtes-vous sûr de vouloir faire cette insertion ?)



8. Pour valider l'insertion, appuyez sur [ENTER].
* Si vous préférez annuler, appuyez sur [EXIT].
9. Utilisez la molette [VALUE] pour sélectionner des Patterns ou éditer la configuration (p. 20).
10. Appuyez sur [■] pour revenir en mode Song.

Edition d'un Song (Song Edit)

* La lecture doit être arrêtée pour que l'édition soit possible.

Effacement d'un Song (Song Clear)

Cette opération a pour effet d'effacer toutes les étapes d'un song. Elle permet de partir d'un état vierge pour créer un nouveau Song.

1. Appuyez sur [SONG] pour passer en mode Song.
2. Utilisez la molette [VALUE] pour sélectionner le Song que vous voulez initialiser.
3. Appuyez sur [EDIT].
L'écran indique «SnG CLr».



4. Appuyez sur [ENTER].
L'écran affiche un message de confirmation "SurE" (êtes-vous sûr de vouloir effacer le Song ?)



5. Pour valider l'effacement du Song, appuyez sur [ENTER].

* Si vous préférez annuler, appuyez sur [EXIT].

Copie d'un Song (Song Copy)

Cette opération copie les données d'un song dans un autre.

1. Appuyez sur [SONG] pour passer en mode Song.
2. Utilisez la molette [VALUE] pour choisir le Song «source» de la copie.
3. Appuyez sur [EDIT].
4. Utilisez la molette [VALUE] pour faire apparaître le message «SnG CPy».



5. Appuyez sur [ENTER].

Vous accédez à un écran permettant de saisir le Song de destination.



6. Utilisez la molette [VALUE] pour choisir le Song de destination.

Le Song «source» sera copié dans l'emplacement mémoire sélectionné ici. Vérifiez qu'il puisse bien être effacé sans problème.

7. Appuyez sur [ENTER].

L'écran affiche un message de confirmation "SurE" (êtes-vous sûr de vouloir effectuer cette copie ?)



8. Pour valider la copie, appuyez sur [ENTER].

* Si vous préférez annuler, appuyez sur [EXIT].

Sauvegarde d'un Song

Après avoir créé un Song, vous pouvez souhaiter le conserver dans une mémoire utilisateur (User).

Pour effectuer cette sauvegarde, procédez comme suit :

1. Appuyez sur [SONG] pour passer en mode Song.
2. Appuyez sur [WRITE].

Vous accédez à un écran permettant de saisir le numéro du Song de destination.



3. Utilisez la molette [VALUE] pour sélectionner le Song de destination.

Votre Song sera enregistré dans l'emplacement mémoire sélectionné ici. Vérifiez qu'il puisse bien être effacé sans problème.

4. Appuyez sur [ENTER].

L'écran affiche un message de confirmation "SurE" (êtes-vous sûr de vouloir effectuer cette sauvegarde ?)



5. Pour valider la sauvegarde, appuyez sur [ENTER].

* Si vous préférez annuler, appuyez sur [EXIT].

MEMO

Le Song en cours d'édition reste par ailleurs en mémoire jusqu'à ce que vous mettiez l'appareil hors tension

Chapitre 8. Paramètres et applications MIDI

Paramétrages système (System)

Cette section vous permet d'effectuer des opérations globales : accordage ou réglage du mode de synchronisation par exemple.

* Il n'est pas possible d'accéder aux écrans de paramétrage pendant qu'un Song ou un Pattern est en cours de lecture.



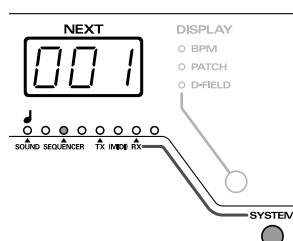
Les réglages système sont automatiquement enregistrés en mémoire interne dès que vous passez à un autre écran (par appui sur [EXIT] ou par toute autre action). Ces réglages restent mémorisés à la mise hors tension de la D2.

1. Appuyez sur [SYSTEM] pour passer en mode «System Edit».

Des pressions successives sur [SYSTEM], permettent de passer en revue les écrans «Sound generator» → «Sequencer» → «MIDI transmission» → «MIDI reception».



* Les témoins/repères rythmiques situés sous l'écran NEXT clignotent pour indiquer le paramétrage en cours.



2. Appuyez sur [ENTER] pour sélectionner le paramètre à modifier.

3. Tournez la molette [VALUE] pour changer de valeur.

4. Quand vous avez terminé, appuyez sur [EXIT].

Paramètres du générateur de son

Indication	Paramètre	Commentaire	Valeurs
	MASTER TUNE	Accordage du générateur de son. La valeur affichée correspond à la fréquence du la 4 (A4).	27.4 (427.4)–40.0 (440.0)–52.6 (452.6) (Hz)
	SD ROLL NOTE NUMBER	Sélectionne l'instrument qui pourra faire l'objet d'un «roulement» via la fonction SD ROLL du D-FIELD. Au sein du Rhythm Set sélectionné pour la Part «R» du Pattern en cours, l'instrument correspondant au numéro de note indiqué pourra être joué en roulement. Voir la «Liste des Rhythm Sets (preset)» (p. 86).	35–98
	RESONANCE LIMIT-ER RHYTHM	Détermine la valeur de résonance maximum pour la part rythmique. Des valeurs plus élevées augmentent l'amplitude du changement.	50–127
	RESONANCE LIMIT-ER NORMAL	Détermine la valeur de résonance maximum pour les Parts 1 à 7. Des valeurs plus élevées augmentent l'amplitude du changement	50–127

Paramètres du séquenceur

Indication	Paramètre	Commentaire	Valeurs
	SYNC MODE	Détermine le mode de fonctionnement du séquenceur interne et la manière dont les messages MIDI Clock sont transmis et reçus.	INT: Synchronisation du séquenceur sur l'horloge interne. Les messages MIDI Clock reçus depuis une unité MIDI externe sont ignorés. REMOTE: Fonctionnement globalement identique à «INT», mais les messages Start/Stop reçus d'une unité externe peuvent contrôler la lecture et l'arrêt du séquenceur interne. SLAVE: Le séquenceur interne est asservi aux messages MIDI Clock en provenance d'une unité externe. En l'absence de tels messages, la lecture des Patterns et des Songs sera impossible, même en appuyant sur le bouton [►].
	SYNC OUT	Détermine si les messages liés à la synchronisation MIDI sont transmis ou non. En position «On», les messages suivants sont transmis par la prise MIDI OUT : * Si «SYNC MODE» est réglé sur «SLAVE» il n'est pas possible de mettre «SYNC OUT» sur «ON». * Si la fonction sélectionnée pour le D-FIELD est «VINYL», l'horloge/Timing clock (F8) et le «Song Position Pointer» (F2) ne seront pas émis, même si vous mettez le paramètre SYNC OUT en position «ON».	OFF: Messages non transmis. ON: Les messages suivants sont transmis par la prise MIDI OUT : •Timing clock: F8 •Start: FA •Continue: FB •Stop: FC •Song Position Pointer: F2
	SONG LOOP MODE	Détermine le mode de lecture des Songs. Vous pouvez choisir entre une lecture en boucle ou une lecture séquentielle.	OFF: Position normale, le Song en cours de sélection n'est joué qu'une seule fois. LOOP1: Le song en cours de sélection est joué continuellement en boucle. ALL: Tous les Songs sont joués continuellement en boucle. * Si vous utilisez l'option «ALL», nous vous suggérons d'insérer à la fin des Songs un Pattern dont toutes les Parts sont mutées (un pattern «silencieux») pour permettre un enchaînement moins brutal entre Songs.
	SONG PLAY MODE	Détermine si les paramètres de configuration des Patterns sont chargés à chaque changement d'étape dans le Song.	MODE1: Les paramètres de configuration, mute et modifications temps réel sont chargés à chaque changement d'étape. MODE2: Les paramètres de configuration, mute et modifications temps réel sont maintenus pour autant que le pattern suivant ait la même configuration.

Indication	Paramètre	Commentaire	Valeurs
	RPS TRIGGER QUANTIZE	Si vous utilisez le RPS pendant la lecture des Patterns, ceux-ci et les phrases peuvent ne pas se retrouver alignés parfaitement en fonction de la manière dont vous appuyez sur le D-FIELD. Sur la D2 vous pouvez définir l'alignement des phrases pour qu'elles jouent en parfaite synchronisation avec le Pattern. * À moins que ce paramètre ne soit réglé sur «OFF», l'appui sur le D-FIELD légèrement en avant du temps garantira une bonne synchronisation de la phrase avec le pattern.	OFF: La phrase est jouée immédiatement, dès l'appui sur le D-FIELD. 16, 8, 4: Le Pattern est divisé en unités de «résolution» correspondant aux valeurs de notes indiquées et l'appui sur le D-FIELD ne déclenchera le démarrage de la phrase qu'à la prochaine étape de résolution. MES: Le Pattern est divisé en unités d'une mesure et l'appui sur le D-FIELD fera attendre la phrase jusqu'au début de la mesure suivante. * Si le Pattern est arrêté, la phrase commencera alors immédiatement, indépendamment du paramétrage ci-dessus.
	TURNTABLE TOP	Quand le D-FIELD est réglé sur VINYL (TTE ou SR1), ce réglage détermine si le pattern revient ou non à son début quand vous relâchez la pression.	OFF, ON
	D-FIELD BPM SW	Quand le D-FIELD est réglé sur VINYL (TTE), ce réglage détermine si le tempo BPM est modifié en fonction de la vitesse à laquelle vous dessinez des cercles sur la surface de contrôle.	OFF, ON
	D-FIELD PITCH SW	Quand le D-FIELD est réglé sur VINYL (TTE ou MAN), ce réglage détermine si la hauteur du son est modifiée en fonction de la vitesse à laquelle vous dessinez des cercles sur la surface de contrôle.	OFF, ON
	D-FIELD LEVEL SW	Quand le D-FIELD est réglé sur VINYL (TTE ou MAN) ou sur SD ROLL, ce réglage détermine si le volume du son est modifié en fonction du diamètre du cercle que vous décrivez avec votre doigt sur la surface de contrôle.	OFF, ON

Paramètres de transmission MIDI

Indication	Paramètre	Commentaire	Valeurs
	TX MODE (mode de transmission)	Détermine le type de messages MIDI transmis. Dans la configuration d'usine le réglage est «MODE1». Si vous utilisez une liaison MIDI vers une D2, MC-307, MC-505, ou JX-305, le choix MODE2 réduira la quantité de données transmises. * Pour les numéros de contrôles modifiés par MODE1 et MODE 2, reportez-vous au «Tableau des données transmises», ci-dessous.	MODE1, MODE2
	TX BULK (vidage de données)	Les paramètres internes et les données du Pattern en cours peuvent être transmis en bloc, pour sauvegarde sur une unité MIDI externe. Pour plus de détails, voir p. 81.	OFF: Données non transmises. PTN: Données du Pattern en cours. ALL: Toutes les données transmises.

Tableau des données transmises

	Paramètre	EDIT TX/RX		Valeurs
		MODE1 (Défaut)	MODE2	
PITCH	COARSE TUNE	EXCLUSIVE	CC#21	16 - 112 (Centre = 64)
	FINE TUNE	CC#77	CC#77	14 - 114 (Centre = 64)
FILTER	FILTER TYPE	EXCLUSIVE	CC#34	0 - 4
	CUTOFF	CC#74	CC#74	0 - 127
	RESONANCE	CC#71	CC#71	0 - 127
AMPLIFIER	TONE LEVEL	EXCLUSIVE	CC#36	0 - 127
	TONE PAN	EXCLUSIVE	CC#35	0 - 127 (Centre = 64)
	RND PAN	EXCLUSIVE	CC#37	0 (OFF), 63 (ON)
P-ENVELOPE	DEPTH	EXCLUSIVE	CC#25	52 - 76 (Centre = 64)
	A	EXCLUSIVE	CC#26	0 - 127
	D	EXCLUSIVE	CC#27	0 - 127
	S	EXCLUSIVE	CC#39	1 - 127 (Centre = 64)
	R	EXCLUSIVE	CC#40	0 - 127
F-ENVELOPE	DEPTH	CC#81	CC#81	1 - 127 (Centre = 64)
	A	CC#82	CC#82	0 - 127
	D	CC#83	CC#83	0 - 127
	S	EXCLUSIVE	CC#28	0 - 127
	R	EXCLUSIVE	CC#29	0 - 127
A-ENVELOPE	A	CC#73	CC#73	0 - 127
	D	CC#75	CC#75	0 - 127
	S	EXCLUSIVE	CC#31	0 - 127
	R	CC#72	CC#72	0 - 127
LFO1	WAVEFORM	EXCLUSIVE	CC#15	0 - 7
	RATE	CC#16	CC#16	0 - 127
	P-DEPTH	CC#18	CC#18	1 - 127 (Centre = 64)
	F-DEPTH	CC#19	CC#19	1 - 127 (Centre = 64)
	A-DEPTH	CC#80	CC#80	1 - 127 (Centre = 64)
PORTAMENTO	SW	CC#65	CC#65	0 - 63 (OFF), 64 - 127 (ON)
	TIME	CC#5	CC#5	0 - 127
	SOLO	CC#126/127	CC#126/127	126=1 (ON), 127=0 (OFF)
PART MIXER	LEVEL	CC#7	CC#7	0 - 127
	PAN	CC#10	CC#10	0 - 127 (Centre = 64)
	KEY SHIFT	EXCLUSIVE	CC#85	16 - 112 (Centre = 64)
	REVERB	CC#91	CC#91	0 - 127
	DELAY	CC#94	CC#94	0 - 127
	MX SW	EXCLUSIVE	CC#86	0 (OFF), 1 (ON), 4 (RHY)

* Si ce paramètre est modifié pendant la lecture d'un Pattern, les données enregistrées dans le séquenceur ne seront plus transmises au générateur de son (les opérations de la face avant ont priorité sur la génération de son). L'état sera maintenu jusqu'à l'appel d'un nouveau Pattern.

Paramètres de réception MIDI

Indication	Paramètre	Commentaire	Valeurs
	AUTO CHANNEL	Détermine la manière dont les messages MIDI sont reçus depuis une unité MIDI externe. * La valeur d'usine de ce paramètre est «OFF». * Laissez-le sur «OFF» si vous voulez que les messages de note sur le canal défini comme «Arpeggio Control Channel» ou «RPS Control Channel» assurent le contrôle des arpèges ou du RPS à partir d'une unité externe.	OFF: Les patches de chaque Part peuvent être joués indépendamment par des messages MIDI émis par l'unité externe sur leur canal. ON: Le patch de la Part sélectionnée sur la D2 peut être joué indépendamment du canal de transmission de l'unité MIDI externe.
	ARPEGGIO CTRL CH (arpeggio control channel)	Détermine le canal sur lequel les messages de note en provenance d'une unité MIDI externe pourront contrôler les arpèges si la fonction «Auto Channel» est sur «OFF». Quand les messages de note du canal spécifié sont reçus, un arpège est généré en fonction des notes jouées, qui utilise le son de la Part en cours. La valeur d'usine de ce paramètre est 16. * Ce paramètre est ignoré si Auto Channel est sur «ON».	OFF, 1–16
	RPS CTRL CH (RPS control channel)	Détermine le canal sur lequel les messages de note en provenance d'une unité MIDI externe pourront contrôler le RPS si la fonction «Auto Channel» est sur «OFF». Le RPS peut être activé à la réception de messages de note sur le canal spécifié. La valeur d'usine de ce paramètre est 15. * Ce paramètre est ignoré si Auto Channel est sur «ON».	OFF, 1–16
	RX SYSEX (receive system exclusive)	Détermine si la D2 peut recevoir ou non des messages système exclusif. Quand ce paramètre est sur «OFF» les messages système exclusif ne sont pas reçus.	OFF, ON
	SOFT THRU	Si ce paramètre est sur «ON», les messages MIDI reçus sur la prise MIDI IN sont retransmis sans modification sur la prise MIDI OUT.	OFF, ON
	DEVICE ID (device ID number)	Ce réglage n'est nécessaire que si des données doivent être transmises séparément à deux unités D2 ou plus. Dans le cas contraire, ne modifiez pas la valeur d'usine : 17. * Si vous oubliez le numéro device ID qui a été utilisé lors de la sauvegarde, la restauration des données peut se révéler impossible.	17–32
	RX BULK (bulk receive)	Les données sauvegardées sur une unité externe peuvent être récupérées ultérieurement par la D2. Pour plus de détails, voir p. 81.	OFF: Données non reçues. PTN: Données reçues pour le pattern en cours. ALL: Toutes les données reçues.

Opérations MIDI avancées

À propos du MIDI

La D2 enregistre et restitue des données musicales MIDI et son générateur de son est destiné à réagir à la réception de ces données MIDI.

MIDI est l'acronyme de Musical Instrument Digital Interface (interface numérique pour instruments de musique) et représente une liste de spécifications standardisées permettant l'échange de données numériques musicales entre instruments de musique électroniques et ordinateurs. Les appareils dotés de prises MIDI peuvent être reliés par un câble MIDI pour transmettre ou recevoir des données. Ces prises se trouvent aujourd'hui sur pratiquement tout instrument électronique. Sans ce système, il ne serait pas possible d'utiliser un clavier externe pour faire jouer les sons de la D2 ou d'utiliser la D2 pour enregistrer puis restituer un morceau exécuté sur un clavier externe. Bien que vous puissiez utiliser la D2 sans connaître le système MIDI, vous ne tirerez vraiment parti de toutes ses possibilités qu'en prenant quelques instant pour en comprendre le fonctionnement. Ce chapitre est destiné à vous y aider en décrivant les fonctions MIDI liées spécifiquement à la D2.

Prises MIDI

La D2 dispose de deux prises MIDI :

- **MIDI OUT**
Cette prise permet la transmission des messages MIDI vers une unité MIDI externe. Elle peut également, dans certains cas, renvoyer directement les données reçues par la prise MIDI IN (voir **SOFT THRU**, p. 77)
- **MIDI IN**
Cette prise permet la réception des données d'exécution en provenance d'une unité MIDI externe. La D2 peut recevoir de tels messages afin de jouer des notes, sélectionner des sons, etc.

Canaux MIDI

Le système MIDI peut transmettre 16 voies de musique indépendantes sur un unique câble. Cela est rendu possible par l'utilisation du concept de «canaux MIDI». Ces canaux permettent en effet à des messages destinés à un instrument donné d'être distingués de ceux destinés à un autre. Il y a seize canaux MIDI (1 à 16) et, en principe, l'unité qui transmet les données doit se trouver réglée sur le même canal MIDI que celle qui les reçoit pour que ces messages soient interprétés efficacement.

Dans les réglages d'usine, la fonction AUTO CHANNEL de la D2 est en position ON. (p. 77). Dans ce cas, un clavier externe pourra toujours piloter le patch de la Part en cours quel que soit son canal de transmission MIDI.

** Les canaux de transmission/réception des différentes Parts sont affectés comme suit. Cette affectation n'est pas modifiable pour les Parts.*

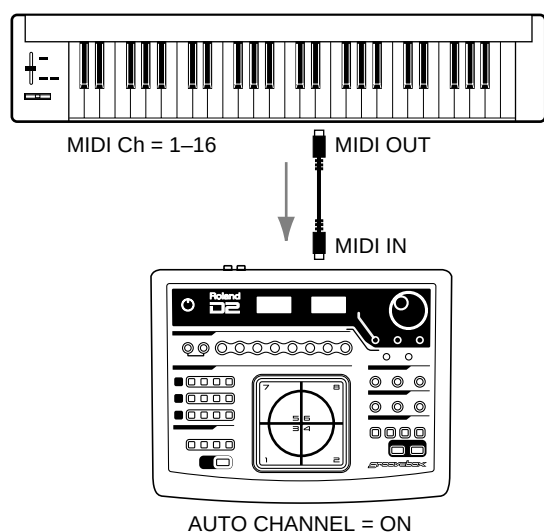
Rhythm part	Ch. 10
Part 1	Ch. 1
Part 2	Ch. 2
Part 3	Ch. 3
Part 4	Ch. 4
Part 5	Ch. 5
Part 6	Ch. 6
Part 7	Ch. 7
RPS (réglage d'usine)	Ch. 15
Arpeggiator (réglage d'usine)	Ch. 16

Utilisation de la D2 en association avec une unité MIDI externe

Utilisation d'un clavier MIDI externe pour enregistrer sur la D2

Choisissez les paramètres suivants si vous voulez jouer sur un clavier MIDI externe et pouvoir enregistrer cette interprétation sur la D2.

Réglez Auto Channel sur «ON» (p. 77).



Avec ce choix, la Part sélectionnée sur la D2 devient automatiquement la Part enregistrement (quelque soit le canal MIDI de transmission utilisé par le clavier MIDI externe).

Utilisation de la D2 comme expéditeur par un séquenceur MIDI externe

Réglez Auto Channel sur «OFF» (p. 77). (Le réglage d'usine est effectivement «OFF»)

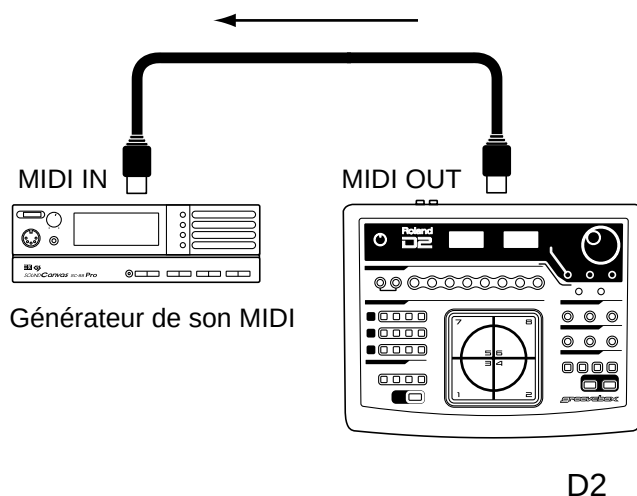
Dans ce cas, la D2 peut recevoir simultanément des données MIDI sur plusieurs canaux différents et faire jouer les sons correspondants.

Réglez les canaux de transmission du séquenceur MIDI externe pour les faire correspondre aux Parts de la D2 que vous voulez faire jouer. Par exemple, si vous voulez utiliser la Part 2, réglez le canal de transmission du séquenceur sur 2 pour qu'il corresponde au canal de réception de cette Part 2 : «2».

Pilotage d'une unité MIDI externe à partir de la D2

La D2 peut transmettre les actions effectuées sur le D-FIELD par sa prise MIDI OUT. Les enregistrements des différentes Parts de la D2 peuvent également être envoyées vers une unité externe. Dans ce cas, les canaux MIDI 10 et 1 à 7 sont affectés respectivement aux Parts «R» et 1 à 7.

Si vous réglez les canaux de réception de l'unité MIDI externe sur ces différents canaux, vous pouvez la faire jouer à partir des données émises par la D2.



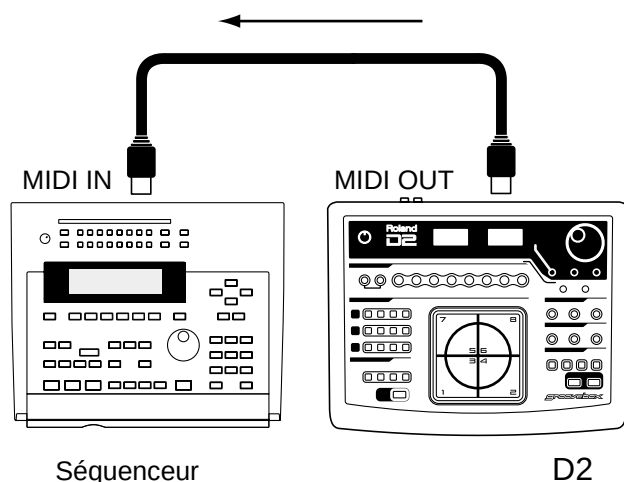
1. Réglez le canal MIDI de l'unité MIDI externe sur 10 (ou 1 à 7).
2. Lancez la lecture sur la D2 en appuyant sur [▶] ou utilisez la surface de contrôle D-FIELD.

Synchronisation avec une unité MIDI externe

L'horloge du séquenceur de la D2 peut être synchronisée avec celle d'un autre séquenceur pour une utilisation simultanée gérant un grand nombre de Parts.

Asservissement d'un séquenceur MIDI externe au rythme de la D2

Dans cet exemple, la lecture d'un Pattern sur la D2 provoque le démarrage synchrone d'un séquenceur MIDI externe, pilotant lui-même des sons externes.



Paramétrez la D2

1. Réglez SYNC OUT sur «ON» (p. 74).

Vous permettez au signal de synchronisation d'être émis par la prise MIDI OUT de la D2.

2. Réglez l'affectation des sorties de toutes les Parts utilisées par le pattern sur «INT» (p. 19).

Cela permet à la D2 de n'émettre que les informations MIDI clocks et start/stop en MIDI OUT.

Paramétrez le séquenceur externe

3. Réglez le séquenceur MIDI externe de manière à ce qu'il soit asservi aux messages MIDI Clock qu'il reçoit.

Pour plus de détails sur ce paramétrage, reportez-vous au mode d'emploi de votre séquenceur.

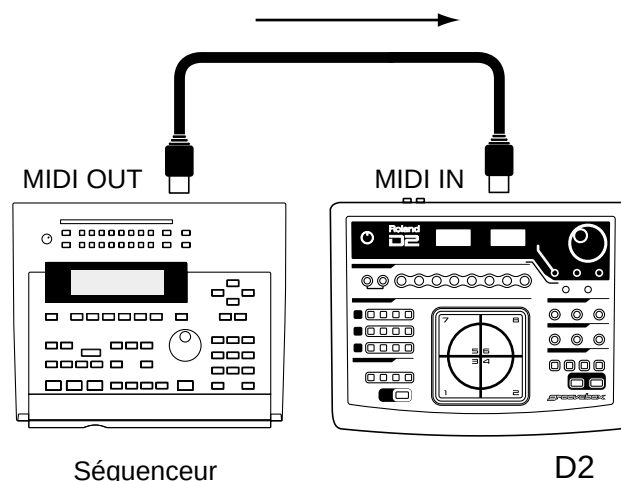
Lancez la lecture sur la D2.

4. Appuyez sur le bouton [▶] de la D2 : la lecture des deux appareils démarre en synchronisation.
5. Pour arrêter cette lecture synchronisée, appuyez sur le bouton [■] de la D2.

Le séquenceur MIDI externe s'arrête simultanément.

Asservissement de la D2 à la lecture d'un morceau sur un séquenceur externe.

Le fonctionnement du séquenceur de la D2 peut être asservi aux messages MIDI Clock transmis par un séquenceur ou par un enregistreur direct-to-disc (optionnels). Dans l'exemple ci-dessous, nous synchronisons la lecture d'un Pattern de la D2 à une horloge externe.



Paramétrez la D2.

1. Réglez SYNC MODE sur «SLAVE» (p. 74).
2. Appuyez sur le bouton [■] de la D2.

Vous revenez au début du Pattern.

Paramétrez le séquenceur externe.

3. Réglez-le de manière à ce qu'il émette le signal MIDI clocks par sa prise MIDI OUT.

Pour plus de détails sur ce paramétrage, reportez-vous au mode d'emploi de votre séquenceur.

Lancez la lecture synchronisée.

4. Appuyez sur le bouton [PLAY] de votre séquenceur externe : la lecture des deux appareils démarre en synchronisation.
5. Pour arrêter cette lecture synchronisée, appuyez sur le bouton [STOP] du séquenceur externe.

* Selon le cas, vous pouvez avoir à bloquer la transmission des données de notes du séquenceur vers la D2 (pour les canaux correspondant aux Parts utilisées par la D2), sinon, la D2 jouera aussi les données musicales émises par le séquenceur. Pour plus de détails sur ce paramétrage, reportez-vous au mode d'emploi de votre séquenceur

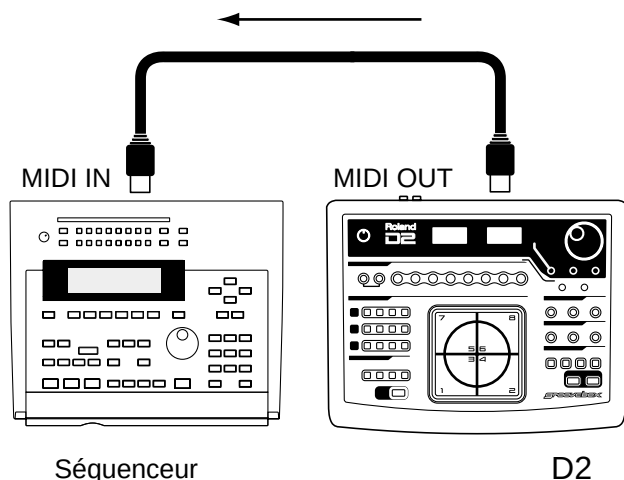
* Il est aussi possible de gérer les opérations de démarrage et d'arrêt de la D2 sans asservissement à une synchronisation externe. Il suffit pour cela de paramétrer, sur la D2, «Sync Mode» sur «REMOTE».

Sauvegarde des données sur un séquenceur externe (Bulk Dump)

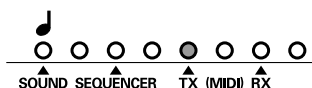
Les données du Pattern en cours ou l'ensemble des données en mémoire peuvent être transmises vers une autre D2 ou vers un séquenceur externe (MC-80 Roland par exemple) pour les sauvegarder. Cette procédure s'appelle **bulk dump**, et le rechargement en sens inverse : **bulk load**.

Procédure de transmission (bulk dump)

Pour transmettre les données de programmation de la D2 vers un séquenceur externe, procédez comme suit :



1. Appuyez plusieurs fois sur [SYSTEM] pour accéder à l'écran de transmission MIDI.



2. Appuyez sur [ENTER] pour passer à l'écran «Bulk Dump».



3. Tournez la molette [VALUE] pour choisir entre «Ptn» (données du Pattern en cours de sélection) ou «ALL» (totalité des données).

4. Appuyez sur [ENTER].

Un message de confirmation apparaît : "SurE" (êtes-vous sûr de vouloir transmettre ces données ?)



* Si vous préférez abandonner l'opération, appuyez sur [EXIT].

5. Mettez l'appareil externe en attente de réception des données.

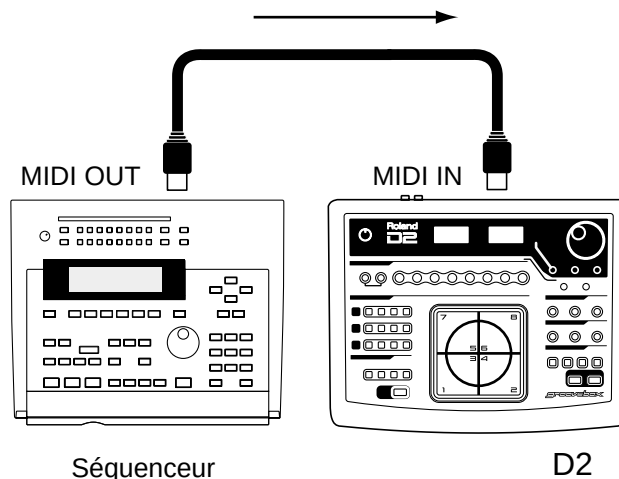
6. Appuyez sur [ENTER] pour lancer la transmission.



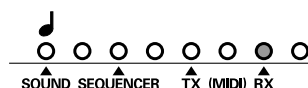
Quand toutes les données ont été transmises, l'écran précédent réapparaît.

Procédure de réception (bulk load)

Pour récupérer les données de programmation de la D2 depuis un séquenceur externe, procédez comme suit :



1. Appuyez plusieurs fois sur [SYSTEM] pour accéder à l'écran de réception MIDI.



2. Appuyez plusieurs fois sur [ENTER] pour passer à l'écran «Bulk Load».



3. Tournez la molette [VALUE] pour choisir entre «Ptn» (données du Pattern en cours de sélection) ou «ALL» (totalité des données).

4. Appuyez sur [ENTER].

Un message de confirmation apparaît : "SurE" (êtes-vous sûr de vouloir transmettre ces données ?).



* Si vous préférez abandonner l'opération, appuyez sur [EXIT].

5. Appuyez sur [ENTER] pour valider la réception.



6. Lancez la transmission sur le séquenceur externe.

Quand toutes les données ont été reçues, l'écran précédent réapparaît.

NOTE

La procédure Bulk Load, modifie définitivement le contenu du Pattern en cours, ou même de l'ensemble des Patterns si «ALL» a été choisi à l'étape 3.

NOTE

Ne mettez jamais l'appareil hors tension pendant la réception des données sous peine de détruire le contenu de la mémoire.

Dysfonctionnements

Si la D2 devient muette ou cesse de fonctionner comme vous le souhaitez, commencez par examiner les différents points de la liste ci-dessous.

Si cela ne résoud pas votre problème, adressez-vous à votre revendeur ou à un centre de maintenance agréé.

* Roland ne peut être tenu pour responsable d'une quelconque perte de donnée ou de dommages consécutifs à une telle perte.

Problème	Cause	Action
Pas de son	La D2 et/ou le système d'amplification ne sont pas allumés.	Mettez les appareils sous tension.
	Le volume de la D2 et/ou des appareils qui lui sont reliés est au minimum.	Vérifiez le branchement de l'adaptateur secteur.
	Les branchements MIDI et/ou audio sont incorrects.	Augmentez le volume.
	Le niveau de la Part que vous voulez entendre est au minimum.	Réviser vos connexions (p. 11).
La Part «R» est muette	Tous les «rhythm tones» (sons de percussion) sont mutés.	Augmentez le niveau de cette Part (p. 19).
Le son est interrompu	Vous tentez de faire jouer trop de notes simultanément (la polyphonie maximum est de 64 notes).	Désactivez le mute des «rhythm tones» (p. 17).
		Réduisez le nombre de notes simultanées.
Certaines notes persistent de manière non naturelle.	La valeur des paramètres delay time, feedback, ou «envelope release» est trop élevée.	Réduisez le nombre de note dans le pattern en cours de lecture.
Les actions sur le D-FIELD ne produisent pas de son	La fonction qui a été affectée au D-FIELD n'a peut-être pas pour but de produire du son.	Réduisez ces valeurs (p. 43 et 35).
L'effet associé au D-FIELD ne se produit pas	Vous n'avez pas assez appuyé sur la surface du D-FIELD.	Sélectionnez une fonction qui génère du son (RPS ou ADLIB, par exemple) (p. 23 à 32).
	La D2 est en mode SYSTEM/EDIT/WRITE.	Appuyez sur le D-FIELD d'une manière appropriée.
	La synchronisation est réglée sur «SLAVE»	Appuyez plusieurs fois sur [EXIT].
Le son persiste après que vous ayez retiré votre doigt du D-FIELD.	Le témoin [HOLD] est allumé.	Réglez «Sync Mode» sur INT (p. 74).
		Appuyez sur [HOLD] pour désactiver le maintien.
Un effet Reverb/Delay/MFX ne s'applique pas.	Reverb/Delay/MFX est désactivé (OFF)	Activez l'effet désiré (ON) (p. 42, 43, 44).
	Le niveau de réverbération est à 0 dans le paramètre «Part Reverb Level»	Augmentez cette valeur (p. 42 et 19).
	Le niveau du delay est à 0 dans le paramètre «Part Delay Level» de chaque Part	Augmentez cette valeur (p. 43 et 19).
	Le paramètre «MFX Output Level» est à 0 ou le paramètre «Part MFX SW» est sur OFF	Augmentez le niveau de sortie du multi-effet ou activez la fonction «Part MFX SW» (p. 46 à 57 et p. 19).
Le son est désaccordé.	L'accordage du D2 ou de l'unité MIDI externe est incorrect.	Vérifiez l'accordage des instruments (p. 73).
Lecture des Patterns ou des songs impossible.	La D2 est en mode SYSTEM/EDIT/WRITE.	Appuyez plusieurs fois sur [EXIT].
	La synchronisation est réglée sur «SLAVE»	Réglez «Sync Mode» sur INT (p. 74).
La lecture d'un Pattern n'est pas «en mesure» ou est en retard.	Le Pattern contient trop de données.	Éliminez les données excédentaires. Utilisez pour cela la fonction d'extraction «Data Thin» (p. 68).
		À l'aide de la fonction «Move Note», déplacez vers l'arrière certaines des données entrées comme un accord (sur la même position) (p. 64).
		Utilisez la fonction «Shift Clock» pour déplacer vers l'arrière les données des autres Parts que la Part rythmique (p. 68).
	Tempo trop rapide.	Réduisez le tempo (p. 16).
Changement de Pattern impossible	L'affichage CURRENT clignote à l'écran quand vous voulez appeler un autre pattern.	Ne sélectionnez de nouveau Pattern que quand la mention CURRENT ne clignote pas à l'écran (p. 15).
	La D2 est en mode Song ou MEGAMIX.	Appuyez sur [PATTERN] pour passer en mode Pattern.
	Vous avez oublié d'appuyer sur [ENTER].	Appuyez sur [ENTER] pour valider votre sélection.
La D2 ne fonctionne pas correctement.	Un des boutons de la face avant est maintenu enfoncé.	Relâchez ce bouton.

Messages d'erreur

Si la D2 a fait l'objet d'une mauvaise manipulation ou si une opération ne s'exécute pas correctement, un des messages d'erreur ci-dessous peut apparaître sur l'écran.

Prenez les mesures appropriées indiquées en regard du problème.

Affichage	Signification	Action
	Il y a un problème lié au système interne de l'appareil.	Adressez-vous à votre revendeur ou à un centre de maintenance agréé Roland.
	Il est possible que le contenu de la mémoire utilisateur ait été perdu.	Procédez à une réinitialisation complète de l'appareil (p. 14) Si cela ne résout pas le problème, adressez-vous à votre revendeur ou à un centre de maintenance agréé Roland.
	Opération impossible parce que la D2 est en cours de lecture.	Appuyez sur [■] pour arrêter la lecture avant de lancer cette opération
	Opération impossible car ce Pattern a été traité par la fonction Megamix.	Sauvegardez le Pattern ou resélectionnez-le.
	Les données ne peuvent pas être enregistrées dans un set RPS (ou un set MEGAMIX) car il y a de nombreuses Parts non mutées.	Décidez quelle Part vous voulez enregistrer dans cette phrase, puis mutez toutes les autres (p. 23 et 30).
	Il n'y a rien à éditer.	(ce message s'affiche si aucune donnée éditée n'est présente quand vous appuyez sur [EDIT].)
	Lecture impossible car aucune donnée d'exécution n'a été enregistrée dans le Pattern.	Sélectionnez un Pattern qui contienne des données.
	Aucun enregistrement supplémentaire n'est possible dans ce Pattern, car le nombre maximum de notes enregistrables a été atteint.	Supprimez les données indésirables au sein de ce Pattern pour pouvoir poursuivre l'enregistrement (p. 67).
	Aucun enregistrement supplémentaire n'est possible dans ce Song, car le nombre maximum de notes enregistrables a été atteint.	Vous ne pouvez pas enregistrer plus de 50 Patterns dans un Song.
	La mémoire est insuffisante pour permettre la sauvegarde du Pattern.	Vous pouvez soit initialiser les Patterns inutilisés (p. 65), soit sauvegarder les données sur un séquenceur externe (p. 81).
	L'afflux de données MIDI a été trop important dans un temps trop court et la D2 n'a pas pu tous les traiter.	Réduisez le débit des données MIDI envoyées vers la D2.
	Il y a un problème au niveau du câblage MIDI.	Vérifiez que le câble MIDI n'a pas été débranché ou endommagé.

Liste des Patches (preset)

Preset A (CC 0 = 81, CC 32 = 0)

No.	Nom
001	Lead TB 1
002	Dist TB 1
003	Dist Sqr TB
004	Dist TB 2
005	Dist TB 3
006	TB + Voco
007	Dist TB 4
008	Lead TB 2
009	Devil TB
010	Dual TB
011	HiLo303ModSw
012	Arpness TB
013	Acid Line
014	Dist TB 5
015	Lead TB 3
016	Lead TB 4
017	TB Tra Bass
018	Acid TB
019	Psyche-TB
020	TB + Sine
021	Hi-Pass TB
022	Moog Saw
023	OB Saw
024	MG Lead
025	Poly Key
026	Synth Pulse
027	Dual Profs
028	Axe of 80
029	MG Square
030	Square Lead1
031	Square Lead2
032	Square Lead3
033	Lucky
034	Synth Lead 1
035	Moon Lead
036	Rezo SynLead
037	Wspy Synth
038	Enorjizor
039	JP8 Sprang
040	PortaSynLead
041	Wah Lead
042	Beep Mod
043	Dist Lead 1
044	Freaky Fry
045	JU2 SubOsc 1
046	JU2 SubOsc 2
047	Froggy
048	Synth Lead 2
049	Singin' MINI
050	Plastic Tone
051	SinusoidRave
052	Sine Me Up
053	Spooky Sine
054	Sine Tone
055	D50 Saw Lead
056	Dst Syn Lead
057	Big Up Massv
058	Warm SawLead
059	Hartnoll Era
060	Skegness 97
061	Simply June
062	The Brothers
063	Dist Lead 2
064	Dark SawLead

Preset B (CC 0 = 81, CC 32 = 1)

No.	Nom
001	Strong Brass
002	You Can Fly
003	Syn stack 2
004	Dawn Of Man
005	Saw Stack 1
006	Saw Stack 2
007	DLM Stack
008	DOC Stack
009	LN2 Stack
010	Bend Stack
011	Freedom
012	Good Bean
013	JP8000 5th
014	Mega 5th
015	5th Saw
016	4th Saw
017	Soundtrack
018	Rise Pad
019	Warm Pad
020	JP + OB Pad
021	Planet
022	Additive
023	Noise Pad
024	Sweep Pad 1
025	Sweep Pad 2
026	Alles Padde
027	Sky Light
028	Stargate MC
029	Middle Grow
030	AiRye Bread-
031	NU-NRG Org
032	Halo Pad
033	Str/Brs Pad
034	Syn Brs Pad
035	Simple Pad
036	OB Rezo Pad
037	Sweet Vocode
038	Thin Pad
039	Attack Pad
040	Metal Pad
041	Atmosphere
042	Fantasia
043	Feedbackwave
044	Pacifica
045	Atmosphere 2
046	Sub Atmosphe
047	Machine Pad
048	Detuned Pad
049	Scoop Pad
050	Psycho Trevo
051	Floating Pad
052	Fancy Pad
053	Strings 1
054	Strings 2
055	Old StringSW
056	Swim Strings
057	Eclip-Str
058	Slow Strings
059	OB Slow Str
060	Syn.Strings1
061	Syn.Strings2
062	OB Strings
063	Rhap Strings
064	Banded Jupe

Preset C (CC 0 = 81, CC 32 = 2)

No.	Nom
001	X-Org/Nz
002	X-Pizz/Rng
003	White Noise
004	Pink Noise
005	P5 Noise
006	Toy Noise
007	Rezo Noise
008	Vinyl Noise
009	Tornado Jet
010	Smooth Jet
011	Sweep Noise
012	ModWhtSweep
013	Perk Breath
014	Pink Bomb
015	64voicePiano
016	Ac.Piano 1
017	Ac.Piano 2
018	Epic House
019	Hush Piano
020	Happy Piano
021	BPF Piano
022	Honky-tonk
023	NY Piano+Str
024	Voice Piano
025	Old E.Piano
026	E.Piano 1
027	E.Piano 2
028	Cool Rhodes
029	Psycho EP
030	Trip E.Piano
031	Rotary Rhode
032	EP-Organ
033	Harpsichord
034	Clavi
035	Digi Clavi
036	FM Clavi
037	AnalogClavi1
038	AnalogClavi2
039	Funky Clavi
040	RotaryOrg Sl
041	RotaryOrg Fs
042	Gospel Spin
043	L Org F
044	Organ 1
045	Lp-Hp Organ
046	Organ 2
047	Percsv Organ
048	Ballad B
049	FM Club Org
050	Pop Organ
051	Cheese Organ
052	Reed Organ
053	Telstar
054	Church Org
055	Organ Bass
056	Strict Organ
057	SmkyChrd Org
058	Sweep Organ
059	Accordion
060	Vibraphone
061	FM Marimba
062	Marimba
063	Xylophone
064	Balaphone

Preset D
(CC 0 = 81, CC 32 = 3)

No.	Nom	No.	Nom
065	Timpani	001	Kalimba
066	Steel Drum	002	Bagpipes
067	Digi Bell	003	PnoBendM7-m7
068	Acid Perc	004	Org Chd m7
069	MetaL-SD	005	BalapChd 9th
070	Classy Pulse	006	Wah Gtr Hit
071	Glockenspiel	007	Orch Hit 1
072	Fanta Bell	008	Orch Hit 2
073	Crystal	009	Rave-X-Tasy
074	Tubular-Bell	010	Philly Hit 1
075	Shank Bells	011	Philly Hit 2
076	MKS-30 Melts	012	Attack Hit
077	Trip Lead	013	Funky Hit
078	Steel-Str.Gt	014	Tekno ChdHit
079	Clean Gtr	015	Dist Hit
080	Jazz Gtr 1	016	Glasgow Hit
081	Jazz Gtr 2	017	Happy Hit
082	Muted Gtr	018	Scene Hit 1
083	Lo-Fi Gtr	019	Scene Hit 2
084	Terror Dome	020	Drill Hit
085	Psycho-G	021	Gaia Message
086	Dist Gtr Chd	022	Rezo Perc
087	Going Bald	023	Syn Perc
088	Gt.Harmonic1	024	MG Blip
089	Gt.Harmonic2	025	Rev Blip
090	Shafted Gtr	026	Air Blip
091	WahGT 2 Menu	027	Radical Perc
092	Gtr Up	028	Machine
093	Gtr Down	029	Metal Hit
094	Gtr Sweep	030	Tanz Devil
095	Orch Gtr	031	Headz Direkt
096	Brass	032	ShoppingCart
097	Bright Brass	033	Noisy Drill
098	Hush Brass	034	Thump Bounce
099	Synth Brass1	035	Tape Rewind
100	Synth Brass2	036	Stop
101	Synth Brass3	037	Ao!
102	Syn Brs Lead	038	Ha!
103	Obilator	039	Seashore
104	OpenUp Brass	040	Bird
105	Brass Fall	041	Telephone
106	Trumpet	042	Helicopter
107	MutedTrumpet	043	Applause
108	Soprano Sax	044	Gun Shot
109	Alto Sax	045	Machine Gun
110	Baritone Sax	046	Laser Gun
111	SlideBiteSax	047	Sci-Fi Laser
112	Sax & Tp	048	Breath
113	Tuba	049	Rain
114	Syn F.Horn	050	Siren
115	Oboe	051	TR909 Tom
116	Whistle	052	TR808 Tom
117	Ocarina	053	Syn Tom 1
118	Recorder	054	Syn Tom 2
119	Jazz SynLead	055	Old Syn Tom
120	Solo Flute	056	Taiko
121	Pan Flute	057	Slow Down
122	Bottle Blow	058	Boom Drop
123	Funky Pipe	059	B-Tom-D
124	Breath Noise	060	Mr.Bong Bass
125	Shakuhachi	061	Friends of 0
126	Sitar 1	062	Latin Perc
127	Sitar 2	063	Bongo Fury
128	Santur	064	High Timbale

Preset E
(CC 0 = 84, CC 32 = 0)

No.	Nom	No.	Nom
065	MutePandeiro	001	SOLO Saw
066	Open Surdo	002	Stereo Saw
067	Brazil Perc	003	Fright Saw
068	Tablabaya	004	Seq Strings
069	Mute Cuica	005	Delay Seq
070	Long Whistle	006	SOLO PWM
071	Agogo	007	SOLO Square
072	Short Tamb	008	Square Lead4
073	808 Cowbell	009	Fbk 8000
074	CR78 Cowbell	010	Juno Lead
075	CR78 Beat	011	Dark Lead
076	Wind-Chime	012	SOLO Choir
077	Rim Shot	013	SOLO Sin
078	TR909 Rim	014	PortaDetLead
079	Hyoshigi	015	Sweep Beep
080	TR626 Shaker	016	Pow Lead
081	727 Quijada	017	NonReality
082	Real CH	018	HardTranceLd
083	TR909 OH	019	Dist Reso TB
084	Syn OH	020	Dark TB
085	TR909 Crash	021	SpaceKhoomij
086	Reverse Cym.	022	80s Bass
087	Asian Gong	023	Mini Bass
088	TR808 Clap	024	Percus Bass
089	Down Clap	025	Filter Chop
090	Clap Tail	026	Hard Bass
091	Rap&Real Clp	027	Solid Reso
092	Maddening	028	Electro Bass
093	TR909 Snare	029	Master Bass
094	TR808 Snare	030	FX Bass
095	House Snare	031	Sine Bass 3
096	Jungle Snr 1	032	Def Bass 3
097	Jungle Snr 2	033	DnB Dist Bs
098	TR808 Kick	034	PickedBass 3
099	Plastic BD	035	Heavy PBass
0100	Gate Kick	036	Euro Stab
0101	Jungle Kick	037	Saw Stack 3
0102	Scratch/Vo Mn	038	Trance Riff
0103	Flexi Vox Mn	039	Galactic Stb
0104	Hit Menu	040	Devil Stab
0105	Indust Menu	041	Sweep Pad
0106	Tom Menu	042	Detroit Pad
0107	Percus1 Menu	043	Church Pad
0108	Percus2 Menu	044	Eternal Pad
0109	Cowbell Menu	045	Strong Orch
0110	Shaker+ Menu	046	Mellow Str
0111	Rim Menu	047	Strings 3
0112	Cymbal Menu	048	Big Choir
0113	CHH 1 Menu	049	Drop FX
0114	CHH 2 Menu	050	Old Space
0115	PHH Menu	051	LaughMachine
0116	OHH 1 Menu	052	Hicuts
0117	OHH 2 Menu	053	Spaceship
0118	Clap 1 Menu	054	FXM Blip
0119	Clap 2 Menu	055	Wierd Mod
0120	Snare 1 Menu	056	4Dimensions
0121	Snare 2 Menu	057	LowdownBass
0122	Snare 3 Menu	058	Radio Sweep
0123	Snare 4 Menu	059	SF Noise
0124	Snare 5 Menu	060	Clear Piano
0125	Snare 6 Menu	061	Space Piano
0126	Kick 1 Menu	062	Trip E.P 2
0127	Kick 2 Menu	063	Powerful Org
0128	Kick 3 Menu	064	E.Org Sweep

No.	Nom
065	Digi Steel
066	OctoLimba
067	Alto Sax 2
068	Synth Brass4
069	DiscoAction
070	Doomed Hit
071	Hard Rave
072	Analog Hash
073	PR riff
074	HardRock Hit
075	Retro SE 1
076	Retro SE 2
077	Reso Blip
078	Dark Rim
079	R&B Rim
080	Tabla Seq
081	Afro Attack
082	Cyber Cymbal
083	D&B Ride
084	Real Snap
085	TR909 Snare2
086	HipHop Snare
087	Nrg BD
088	Beats Kick

User: 001-128
(CC 0 = 85, CC 32 = 0)

User: 129-256
(CC 0 = 85, CC 32 = 1)

Rhythm Sets (preset)

* La colonne «Rhythm Group» indique le bouton à enfoncer pour muter ce son de percussion.

P: A 01-26 (CC 0 = 81, CC 32 = 0), P: B 01-04 (CC 0 = 84, CC 32 = 0), User: 01-20 (CC 0 = 85, CC 32 = 0)

Note No.	Rhythm Group	P: A01 TR-909	P: A02 TR-808	P: A03 TR-606	P: A04 CR78&Cheaps	P: A05 Techno 1
35	BD	Plastic BD 4	TR808 Kick 5	TR808 Kick 3	Toy Kick	Plastic BD 3
C2 36	BD	Plastic BD 3	TR808 Kick 3	Analog Kick	Plastic BD 4	Plastic BD 2
37	TOM/PERC	TR808 Rim	TR808 RimLng	TR808 Rim	TR808 Rim	TR707 Rim
38	SD	TR909 Snr 1	TR808 Snr 8	TR606 Snr 3	TR808 Snr 5	TR909 Snr 6
39	CLP	TR909 Clap 2	TR909 Clap 1	Cheap Clap	TR909 Clap 1	TR909 Clap 1
40	SD	TR909 Snr 3	TR808 Snr 9	TR808 Snr 5	Deep Snare	TR909 Snr 7
	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 Tom	TR606 CmpTom	MG Blip	TR909 DstTom
41	42 HH	TR909 CHH 2	TR808 CHH 2	TR606 CHH 2	TR808 CHH 1	TR909 CHH 2
43	44 TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 Tom	TR606 CmpTom	MG Blip	TR909 DstTom
	44 HH	TR909 PHH 2	TR808 PHH 2	Hip PHH	TR606 PHH 2	TR909 PHH 1
45	46 TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 Tom	TR606 CmpTom	MG Blip	TR909 DstTom
	46 HH	TR909 OHH 1	TR606 OHH 2	TR606 DstOHH	TR606 OHH	TR909 OHH 2
47	BD	TR909 Kick 4	TR808 Kick 1	TR606 Dst BD	TR606 Kick	TR909 Kick 5
C3 48	BD	TR909 Kick 2	TR808 Kick 4	TR606 Kick	Analog Kick	TR909 Kick 4
49	TOM/PERC	TR909 Rim	TR808 Rim	Analog Rim	Analog Rim	TR909 Rim
50	SD	TR909 Snr 2	TR808 Snr 6	TR606 Snr 2	TR808 Snr 1	TR909 Snr 4
51	CLP	TR909 Clap 1	TR808 Clap	TR808 Clap	TR808 Clap	Group Clap
52	SD	TR909 Snr 3	TR808 Snr 2	TR606 Snr 1	CR78 Snare	TR909 Snr 5
	TOM/PERC	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom	TR909 Tom
53	54 HH	TR909 CHH 1	TR808 CHH 1	TR606 CHH 1	DR55 CHH 1	TR909 CHH 1
55	56 TOM/PERC	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom	TR909 Tom
	56 HH	TR909 OHH 2	TR808 CHH 2	TR606 PHH 1	CR78 CHH	TR909 PHH 2
57	58 TOM/PERC	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom	TR909 Tom
	58 HH	TR909 OHH 2	TR808 OHH 1	TR606 OHH	CR78 OHH	TR909 OHH 3
59	TOM/PERC	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom	TR909 Tom
C4 60	TOM/PERC	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom	TR909 Tom
61	CYM	TR909 Crash	TR606 Cym 1	TR606 Cym 2	TR606 Cym 1	TR909 Crash
62	TOM/PERC	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom	TR909 Tom
63	CYM	TR909 Ride	TR606 Cym 1	TR909 Ride	TR606 Cym 1	TR707 Ride
64	CYM	TR909 Crash	TR909 Crash	TR606 Cym 1	Cup Cym	TR909 Crash
65	CYM	TR909 Ride	TR909 Ride	TR707 Ride	TR909 Ride	Asian Gong
66	TOM/PERC	Tambourine 2	CR78 Tamb	CR78 Tamb	CR78 Tamb	Tambourine 3
67	CYM	NaturalCrash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash
68	TOM/PERC	TR808Cowbell	TR808Cowbell	TR808Cowbell	CR78 Cowbell	Cowbell
69	CYM	TR606 Cym 1	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Ride	TR606 Cym 1
70	TOM/PERC	PC-2 Machine	CR78 Guiro	CR78 Guiro	TR808Cowbell	TR808Cowbell
71	CYM	Natural Ride	Natural Ride	Natural Ride	TR707 Ride	Natural Ride
C5 72	TOM/PERC	HiBongo Open	TR808 Conga	TR808 Conga	TR808 Conga	HiBongo LoFi
73	TOM/PERC	LoBongo Open	TR808 Conga	TR808 Conga	TR808 Conga	LoBongo LoFi
74	TOM/PERC	HiConga Mute	TR808 Conga	TR808 Conga	TR808 Conga	HiCnga Mt LF
75	TOM/PERC	HiConga Open	TR808 Conga	TR808 Conga	TR808 Conga	HiCnga Op LF
76	TOM/PERC	LoConga Open	TR808 Conga	TR808 Conga	TR808 Conga	LoConga LoFi
77	TOM/PERC	Hi Timbale	Hi Timbale	Hi Timbale	CR78 Beat	HiTimbale LF
78	TOM/PERC	Lo Timbale	Lo Timbale	Lo Timbale	CR78 Beat	LoTimbale LF
79	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	CR78 Beat	TR727 Agogo	CR78 Beat
80	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR808 Claves	CR78 Beat	TR727 Agogo	CR78 Beat
81	TOM/PERC	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	CR78 Guiro	TechnoShaker
82	TOM/PERC	808 Maracas	808 Maracas	808 Maracas	808 Maracas	TR626 Shaker
83	HIT	Beam HiQ	Beam HiQ	Beam HiQ	Syn Hit	Wao!
C6 84	HIT	Air Blip	Air Blip	Buzzer	Beam HiQ	Come on!
85	HIT	MG Blip	Syn Hit	Air Blip	Analog Bird	Ooh! 1
86	HIT	Techno Scene	Techno Scene	Rezo Noise	MG Attack	MG White Nz
87	HIT	Air Gun	Beam HiQ	Hyoshigi	Tape Rewind	Bomb Noise
88	HIT	Tekno Hit	PC-2 Machine	Analog Bird	Air Blip	Wah Gtr 2b
	OTHERS	Come on!	P5 Noise	Retro UFO	Reso FX	Toy Gun 3
89	90 OTHERS	Wao!	Toy Gun 1	PC-2 Machine	Ring Osc	Toy Gun 3
91	92 OTHERS	Ooh! 1	Syn Tom	Syn Hit	MG Blip	Buzzer
92	OTHERS	Canvas	Cup Cym	Retro UFO	MG White Nz	Bomb Noise
93	OTHERS	JP8000 FBK	TR808 OHH 1	Thrill	Rezo Noise	Sea
94	CLP	Funky Clap	Hip Clap	Comp Clap	Cheap Clap	Flange Snr
95	BD	TR808 Kick 1	TR808 Kick 2	TR808 Kick 1	TR808 Kick 1	TR909 Dst BD
C7 96	BD	Gabba Kick	TR909 Kick 4	Plastic BD 4	TR909 Kick 1	Plastic BD 4
97	SD	Synth Snare	CR78 Snare	TR909 Snr 3	TR909 Snr 1	Break Snare2
98	SD	TR808 Snr 2	TR808 Snr 3	CR78 Snare	Sim Snare	Ragga Rim 2

Rhythm Sets (preset)

Note No.	Rhythm Group	P: A06 Techno 2	P: A07 Techno 3	P: A08 Hardcore	P: A09 Ambient	P: A10 House 1
35	BD	TR808 Kick 5	Plastic BD 3	TR909 Kick 5	TR909 Kick 5	TR808 Kick 5
C2 36	BD	TR707 Kick 1	Plastic BD 4	Gabba Kick	Wet Kick	TR909 Kick 2
37	TOM/PERC	TR909 Rim	Jungle Snr 2	SideStiker	Ragga Rim 1	TR808 Rim
38	SD	Real Snare	TR808 Snr 7	Jungle Snr 1	DJ Snare	SNR MENU 1
39	CLP	Down Clap	Comp Clap	Fuzzy Clap	Comp Clap	CLAP MENU 1
40	SD	Rap Snare	Indus Snare	TR909 Snr 4	SideStiker	TR909 Snr 6
	TOM/PERC	TR808 Tom	Air Blip	TR606 CmpTom	TR707 Tom	TOM MENU
41	42 HH	TR808 CHH 2	CHH MENU 2	TR909 CHH 2	Closed Hat	TR707 OHH
43	TOM/PERC	TR808 Tom	MG Blip	TR606 CmpTom	TR707 Tom	TR909 Tom
44	HH	TR808 PHH 1	Jungle Rim 2	TR909 PHH 1	Pedal Hat 1	TR707 OHH
45	TOM/PERC	TR808 Tom	HIT MENU	TR606 CmpTom	TR707 Tom	TR909 Tom
46	HH	TR808 OHH 1	TR909 OHH 2	TR909 OHH 1	Real OHH	TR707 OHH
47	BD	TR909 Kick 2	KICK MENU 2	Amsterdam BD	Wet Kick	TR808 Kick 1
C3 48	BD	Plastic BD 4	West Kick	TR909 Dst BD	TR808 Kick 3	TR909 Kick 3
49	TOM/PERC	TR808 RimLng	Natural Rim	Lo-Fi Rim	TR808 RimLng	TR808 RimLng
50	SD	TR909 Snr 4	TR808 Snr 8	TR909 DstSnr	CR78 Snare	Break Snare2
51	CLP	Claptail	Comp Clap	Funk Clap 2	TR909 Clap 1	Claptail
52	SD	Funky Clap	MC Snare	TR909 DstSnr	Beam HiQ	TR909 Snr 4
	TOM/PERC	TR707 Tom	Uuh Formant	TR909 DstTom	TR808 Tom	TR808 Tom
53	54 HH	Closed Hat	TR606 PHH 2	TR909 PHH 1	DR55 CHH 1	TR909 CHH 1
55	TOM/PERC	TR707 Tom	Ooh Formant	TR909 DstTom	TR808 Tom	TR808 Tom
56	HH	TR909 OHH 2	CR78 CHH	TR909 PHH 2	TR606 PHH 2	OHH MENU 1
57	TOM/PERC	TR707 Tom	lih Formant	TR909 DstTom	TR808 Tom	TR808 Tom
58	HH	TR909 OHH 2	TR606 OHH	TR909 DstOHH	CR78 OHH	OHH MENU 1
59	TOM/PERC	TR707 Tom	Can Tom	TR909 DstTom	TR808 Tom	TR707 Tom
C4 60	TOM/PERC	TR707 Tom	ElectricDunk	TR909 DstTom	TR808 Tom	TR707 Tom
61	CYM	TR909 Crash	TR606 Cym 2	TR909 Crash	TR606 Cym 1	TR909 Crash
62	TOM/PERC	TR707 Tom	HiBongo LoFi	TR909 DstTom	TR808 Tom	TR707 Tom
63	CYM	TR707 Ride	CYMBAL MENU	TR707 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride
64	CYM	TR909 Crash	Cup Cym	TR909 Crash	TR606 Cym 1	NaturalCrash
65	CYM	Asian Gong	TR909 Ride	Asian Gong	Asian Gong	Tambourine 2
66	TOM/PERC	Tambourine 2	Tambourine 4	CR78 Tamb	Tambourine 3	Tambourine 1
67	CYM	TR909 Crash	CYMBAL MENU	NaturalCrash	TR606 Cym 2	TR909 Crash
68	TOM/PERC	TR808Cowbell	CR78 Beat	TR808Cowbell	CR78 Cowbell	TR707Cowbell
69	CYM	TR606 Cym 2	Natural Ride	Jungle Crash	NaturalCrash	Cup Cym
70	TOM/PERC	CR78 Tamb	CR78 Beat	TR727Quijada	TR808Cowbell	TR808Cowbell
71	CYM	Cup Cym	Cup Cym	Natural Ride	Natural Ride	Natural Ride
C5 72	TOM/PERC	HiBongo Open	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi	HiBongo Open	HiBongo LoFi
73	TOM/PERC	LoBongo Open	HiBongo LoFi	LoBongo LoFi	LoBongo Open	LoBongo LoFi
74	TOM/PERC	HiConga Mute	HiBongo LoFi	HiCnga Mt LF	HiConga Mute	HiConga Mute
75	TOM/PERC	HiCnga Open	HiCnga Mt LF	HiCnga Op LF	HiConga Open	HiConga Open
76	TOM/PERC	LoConga Open	HiConga Mute	LoConga LoFi	LoConga Open	LoConga Open
77	TOM/PERC	Hi Timbale	Triangle 2	HiTimbale LF	Hi Timbale	HiTimbale LF
78	TOM/PERC	Lo Timbale	ElectricDunk	LoTimbale LF	Lo Timbale	LoTimbale LF
79	TOM/PERC	TR727 Agogo	Air Blip	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo
80	TOM/PERC	TR727 Agogo	MG Attack	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo
81	TOM/PERC	TechnoShaker	TechnoShaker	TechnoShaker	TechnoShaker	808 Maracas
82	TOM/PERC	Maracas	808 Maracas	Dance Shaker	808 Maracas	TR626 Shaker
83	HIT	Beam HiQ	Reso FX	Beam HiQ	Air Blip	TR606 CHH 1
C6 84	HIT	Techno Scene	Beam HiQ	Air Gun	Wind Chime	TR727Quijada
85	HIT	Thin Beef	Toy Gun 3	ElectricDunk	Thrill	Short Guiro
86	HIT	Come on!	MG Blip	Thin Beef	CR78 Beat	Long Guiro
87	HIT	Ooh! 1	Toy Gun 3	Drill Hit	Retro UFO	TR808 Claves
88	HIT	Wao!	Air Blip	TAO Hit	Hyoshigi	Hyoshigi
89	OTHERS	Analog Bird	Reso FX	Pizzy Noise	Pizzy Techno	Bomb Noise
90	OTHERS	Retro UFO	Emergency	Toy Gun 1	Org Chord	Come on!
91	OTHERS	Metal Sweep	MG Blip	Toy Gun 3	Feedbackwave	Triangle 1
92	OTHERS	Emergency	MG Pink Nz	Gtr FX	Stream	Cup Cym
93	OTHERS	Tonality	Jet Plane	Dist Synth	Bird	TR808 OHH 1
94	CLP	TR909 Clap 1	Roll Snare	Funk Clap	Claptail	Hip Clap
95	BD	Wet Kick	TR808 Kick 1	TR909 Kick 2	TR808 Kick 1	TR808 Kick 2
C7 96	BD	Hip Kick	TR909 Kick 1	Turbo Kick	JungleKick 2	TR909 Kick 4
97	SD	TR909 Snr 5	TR909 Snr 1	Rage Snare	TR808 Snr 2	CR78 Snare
98	SD	Clap Snare 2	Urban RollSD	Big Trash SD	Jungle Snr 1	TR808 Snr 3

Rhythm Sets (preset)

Note No.	Rhythm Group	P: A11 House 2	P: A12 Jungle	P: A13 Drum'n'Bass1	P: A14 Drum'n'Bass2	P: A15 Hip-Hop 1
35	BD	Wet Kick	TR909 Kick 3	Roll Kick	TR909 Kick 3	Lo-Fi Kick 1
C2 36	BD	Plastic BD 2	Lo-Fi Kick 2	Analog Kick	Lo-Fi Kick 2	TR808 Kick 3
37	TOM/PERC	TR808 Rim	SideStiker	RaggaTightSD	SideStiker	Solid Snare
38	SD	Clap Snare 2	Urban RollSD	Cross Snare	Urban RollSD	HipJazz Snr
39	CLP	Group Clap	Down Clap	Roll Snare	Down Clap	Funk Clap 2
40	SD	TR808 Snr 7	Jungle Rim 1	Headz Snare	Jungle Snr 1	R&B Snare
	TOM/PERC	TR808 Tom	Jungle Snr 2	TR606 Tom	Jungle Snr 2	TR808 Tom
41	42 HH	TR707 CHH	Tight CHH	Pop CHH	Tight CHH	Pop CHH
43	TOM/PERC	TR808 Tom	Jungle Snr 2	TR606 Tom	Jungle Snr 2	TR808 Tom
44	HH	TR707 PHH	Tambourine 1	Tambourine 3	Tambourine 1	Pedal Hat 1
45	TOM/PERC	TR808 Tom	Jungle Snr 2	TR606 Tom	Jungle Snr 2	TR808 Tom
46	HH	TR707 OHH	Cym OHH	Pop Hat Open	Cym OHH	Pop Hat Open
47	BD	TR909 Kick 2	TR909 Kick 5	Plastic BD 1	TR909 Kick 5	Break Kick
C3 48	BD	TR909 Kick 5	JungleKick 2	Hip Kick	JungleKick 2	Hip Kick
49	TOM/PERC	TR909 Rim	Jungle Rim 2	Scratch SD r	Jungle Rim 2	Lo-Fi Rim
50	SD	Break Snare2	Urban Snare	Break Snare2	Urban Snare	Jazz Snare
51	CLP	TR909 Clap 1	Jungle Rim 3	Funky Clap	Jungle Rim 3	Funky Clap
52	SD	TR909 Snr 4	Jungle Snr 1	Ragga Snr 2	Jungle Snr 1	East Snare
	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 CmpTom	Kick Tom	TR909 DstTom	Natural Tom
53	54 HH	TR909 CHH 1	Real CHH	Real CHH	Real CHH	Tight CHH
55	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 CmpTom	Kick Tom	TR909 DstTom	Natural Tom
56	HH	TR909 PHH 1	Jungle Hat	TR808 PHH 1	Jungle Hat	Pedal Hat 2
57	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 CmpTom	Kick Tom	TR909 DstTom	Natural Tom
58	HH	TR909 OHH 3	Hip OHH	TR606 OHH	Hip OHH	Hip OHH
59	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 CmpTom	Kick Tom	TR909 DstTom	Natural Tom
C4 60	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 CmpTom	Kick Tom	TR909 DstTom	Natural Tom
61	CYM	TR909 Crash	Jungle Crash	TR909 Crash	Jungle Crash	TR909 Crash
62	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 CmpTom	Kick Tom	TR606 CmpTom	Natural Tom
63	CYM	TR909 Ride	Natural Ride	TR909 Ride	Natural Ride	TR707 Ride
64	CYM	NaturalCrash	NaturalCrash	TR909 Crash	NaturalCrash	TR909 Crash
	CYM	Tambourine 3	Asian Gong	Asian Gong	Asian Gong	Cup Cym
65	66 TOM/PERC	Tambourine 4	Tambourine 3	Tambourine 2	Tambourine 3	Tambourine 3
67	CYM	TR909 Crash	TR606 Cym 1	TR909 Crash	TR606 Cym 1	Tambourine 4
68	TOM/PERC	TR707Cowbell	Cowbell	CR78 Cowbell	Cowbell	TR808Cowbell
69	CYM	Cup Cym	TR909 Crash	TR606 Cym 2	TR909 Crash	TR606 Cym 1
70	TOM/PERC	TR808Cowbell	CR78 Tamb	TR808Cowbell	CR78 Tamb	CR78 Cowbell
71	CYM	Natural Ride	TR707 Ride	Natural Ride	TR707 Ride	Natural Ride
C5 72	TOM/PERC	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi	HiBongo Open	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi
73	TOM/PERC	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi	LoBongo Open	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi
74	TOM/PERC	HiCnga Mt LF	HiCnga Mt LF	HiCnga Mute	HiCnga Mt LF	HiCnga Mt LF
75	TOM/PERC	HiCnga Op LF	HiCnga Op LF	HiCnga Open	HiCnga Op LF	HiCnga Op LF
76	TOM/PERC	LoConga LoFi	LoConga LoFi	LoConga Open	LoConga LoFi	LoConga LoFi
	TOM/PERC	HiTimbale LF	HiTimbale LF	Hi Timbale	HiTimbale LF	HiTimbale LF
77	78 TOM/PERC	LoTimbale LF	LoTimbale LF	Lo Timbale	LoTimbale LF	LoTimbale LF
79	TOM/PERC	TR727 Agogo	Open Surdo	TR727 Agogo	Open Surdo	TR727 Agogo
80	TOM/PERC	TR727 Agogo	Mute Surdo	TR727 Agogo	Mute Surdo	TR727 Agogo
81	TOM/PERC	Cabasa Up	TechnoShaker	Cabasa Up	Cabasa Up	Dance Shaker
82	TOM/PERC	TR626 Shaker	TR626 Shaker	Maracas	Maracas	808 Maracas
83	HIT	Belltree	Beam HiQ	MG Blip	Beam HiQ	Scratch BD f
C6 84	HIT	TR727Quijada	Air Blip	Air Blip	ElectricDunk	Scratch BD r
85	HIT	Short Guiro	Thin Beef	Hyoshigi	Bomb	Scratch SD f
86	HIT	Long Guiro	Analog Bird	CR78 Guiro	Analog Bird	Scratch SD r
87	HIT	TR808 Claves	Tape Rewind	Mt Pandeiro	Tape Rewind	Scratch ALT
88	HIT	Hyoshigi	Wao!	Chenchen	Wao!	Vinyl Stop
	OTHERS	Bomb Noise	Emergency	Thrill	Emergency	Vinyl Noise
89	90 OTHERS	Come on!	Toy Gun 3	Retro UFO	Toy Gun 3	Kick it!
91	OTHERS	Ooh! 1	Reso FX	Rezo Noise	Reso FX	Ooh! 2
92	OTHERS	Wao!	Toy Gun 2	Feedbackwave	Toy Gun 2	Ooh! 1
93	OTHERS	Laugh	Toy Gun 1	Space Noise	Toy Gun 1	Laugh
94	CLP	Claptail	Big Clap	Little Clap	Big Clap	Funk Clap
95	BD	TR808 Kick 1	TR808 Kick 2	TR808 Kick 2	TR808 Kick 2	TR808 Kick 1
C7 96	BD	Plastic BD 3	Roll Kick	TR909 Kick 1	Roll Kick	Dance Kick 1
97	SD	TR808 Snr 6	Roll Snare	Solid Snare	Roll Snare	Break Snare2
98	SD	TR909 Snr 7	Break Snare2	Flange Snr	Break Snare2	HH Soul Snr

Rhythm Sets (preset)

Note No.	Rhythm Group	P: A16 Hip-Hop 2	P: A17 Funk	P: A18 Electro	P: A19 Jazz	P: A20 Brush
35	BD	TR707 Kick 1	TR707 Kick 2	TR808 Kick 1	Lo-Fi Kick 1	Video Kick
C2 36	BD	Optic Kick	West Kick	TR808 Kick 5	Hip Kick	West Kick
37	TOM/PERC	TR808 RimLng	Lo-Fi Rim	TR808 RimLng	SideStiker	Natural Rim
38	SD	Headz Snare	Deep Snare	TR808 Snr 8	Deep Snare	R&B Snare
39	CLP	Claptail	Funky Clap	Down Clap	Real Clap 1	Brush Slap 1
40	SD	TR808 Snr 7	Disco Snare	TR808 Snr 5	HH Soul Snr	MC Snare
	TOM/PERC	TR808 Tom	TR707 Tom	TR808 Tom	Natural Tom	TR707 Tom
41	42 HH	TR808 CHH 1	Tight CHH	TR808 CHH 1	Real CHH	Pop CHH
43	TOM/PERC	TR808 Tom	TR707 Tom	TR808 Tom	Natural Tom	TR707 Tom
44	HH	TR808 PHH 1	Hip PHH	TR808 PHH 1	Pedal Hat 1	Room CHH
45	TOM/PERC	TR808 Tom	TR707 Tom	TR808 Tom	Natural Tom	TR707 Tom
46	HH	TR808 OHH 2	Funk OHH	TR808 OHH 1	Real OHH	Pop Hat Open
47	BD	TR909 Kick 3	Hazy Kick	Ele Kick	Optic Kick	Hip Kick
C3 48	BD	TR808 Kick 3	Turbo Kick	TR707 Kick 2	Video Kick	Optic Kick
49	TOM/PERC	Gate Rim	SideStiker	TR707 Rim	Gate Rim	R8 BrshSwill
50	SD	Tiny Snare 2	Whack Snare	ElectroSnr 2	Headz Snare	R8 Brush Tap
51	CLP	Little Clap	Funk Clap 2	TR707 Clap	Big Clap	Brush Slap 2
52	SD	R&B Snare	Macho Snare	Sim Snare	Cross Snare	R8 BrushRoll
	TOM/PERC	Natural Tom	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
53	54 HH	Pop CHH	Real CHH	Closed Hat	Closed Hat	R8 Brush CHH
55	TOM/PERC	Natural Tom	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
56	HH	Pedal Hat 1	Pedal Hat 1	Pedal Hat 1	Bristol CHH	Pedal Hat 1
57	TOM/PERC	Natural Tom	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
58	HH	Pop Hat Open	Cym OHH	Open Hat	Cym OHH	R8 OHH
59	TOM/PERC	Natural Tom	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
C4 60	TOM/PERC	Natural Tom	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
61	CYM	NaturalCrash	NaturalCrash	TR909 Crash	NaturalCrash	NaturalCrash
62	TOM/PERC	Natural Tom	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
63	CYM	TR909 Ride	TR909 Ride	TR707 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride
64	CYM	TR909 Crash	TR909 Crash	NaturalCrash	NaturalCrash	NaturalCrash
65	CYM	Cup Cym	Cup Cym	Asian Gong	Cup Cym	Cup Cym
66	TOM/PERC	Tambourine 4	CR78 Tamb	Tambourine 2	Tambourine 2	Tambourine 2
67	CYM	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR606 Cym 1
68	TOM/PERC	Cowbell	TR707Cowbell	TR808Cowbell	Cowbell	Cowbell
69	CYM	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1	TR909 Crash
70	TOM/PERC	TR808Cowbell	TR808Cowbell	TR727Quijada	TR808Cowbell	TR808Cowbell
71	CYM	Natural Ride	Natural Ride	Natural Ride	Natural Ride	Natural Ride
C5 72	TOM/PERC	HiBongo Open	HiBongo Open	HiBongo Open	HiBongo Open	HiBongo Open
73	TOM/PERC	LoBongo Open	LoBongo Open	LoBongo Open	LoBongo Open	LoBongo Open
74	TOM/PERC	HiConga Mute	HiConga Mute	HiConga Mute	HiConga Mute	HiConga Mute
75	TOM/PERC	HiConga Open	HiConga Open	HiConga Open	HiConga Open	HiConga Open
76	TOM/PERC	LoConga Open	LoConga Open	LoConga Open	LoConga Open	LoConga Open
77	TOM/PERC	Hi Timbale	Hi Timbale	Hi Timbale	Hi Timbale	Hi Timbale
78	TOM/PERC	Lo Timbale	Lo Timbale	Lo Timbale	Lo Timbale	Lo Timbale
79	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo
80	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo
81	TOM/PERC	TechnoShaker	TechnoShaker	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up
82	TOM/PERC	808 Maracas	808 Maracas	808 Maracas	Maracas	Maracas
83	HIT	Scratch BD f	Scratch BD f	Air Blip	TR727Quijada	Whistle
C6 84	HIT	Scratch BD r	Scratch BD r	Thin Beef	Jingle Bell	Whistle
85	HIT	Scratch SD f	Scratch SD f	Back Hit	Short Guiro	Short Guiro
86	HIT	Scratch SD r	Scratch SD r	Analog Bird	Long Guiro	Long Guiro
87	HIT	Scratch ALT	Scratch ALT	Hoo	TR808 Claves	TR808 Claves
88	HIT	Funky Bass	Vinyl Stop	Metal Sweep	Hyoshigi	Hyoshigi
	OTHERS	Vinyl Noise	Vinyl Noise	Emergency	Hyoshigi	Hyoshigi
89	90 OTHERS	Philly Hit	Philly Hit	Buzzer	Mute Cuica	Mute Cuica
91	OTHERS	Brass Fall	Brass Fall	Tonality	Open Cuica	Open Cuica
92	OTHERS	Ooh! 1	Kick it!	Ring Osc	Triangle 1	Triangle 1
93	OTHERS	Ooh! 2	Harmo Gtr	Toy Gun 3	Triangle 1	Triangle 1
94	CLP	Finger Snap	Big Clap	Hip Clap	Finger Snap	Real Clap 1
95	BD	TR808 Kick 1	Plastic BD 2	Plastic BD 1	TR808 Kick 1	TR909 Kick 2
C7 96	BD	Hazy Kick	TR909 Kick 5	Lo-Fi Kick 1	TR909 Kick 1	TR707 Kick 1
97	SD	TR606 Snr 2	DanceHall SD	Synth Snare	R8 BrshSwill	Real Snare
98	SD	Machine Snr	Machine Snr	TR808 Snr 6	R8 Brush Tap	Deep Snare

Rhythm Sets (preset)

Note No.	Rhythm Group	P: A21 Disco	P: A22 Ragga	P: A23 Rock	P: A24 Industrial	P: A25 Ethnic
35	BD	TR707 Kick 2	Analog Kick	Optic Kick	TR909 Dst BD	Open Surdo
C2	36 BD	TR808 Kick 3	TR707 Kick 2	TR909 Kick 4	Lo-Fi Kick 2	Mute Surdo
	37 TOM/PERC	TR707 Rim	Gate Rim	TR808 RimLng	Drill Hit	Jungle Snap
	38 SD	Real Snare	Jungle Rim 1	Hash Snare	Big Trash SD	Natural Rim
	39 CLP	Real Clap 1	Hip Clap	Funk Clap 2	Dist Swish	Big Clap
	40 SD	Fat Snare	Ragga Snr 2	DJ Snare	Rage Snare	Jungle Snr 1
	41 TOM/PERC	TR707 Tom	TR808 Tom	Kick Tom	Can Tom	Jungle Snr 2
	42 HH	Real CHH	Bristol CHH	TR909 CHH 2	Air Blip	Mt Pandeiro
	43 TOM/PERC	TR707 Tom	TR808 Tom	Kick Tom	Can Tom	Jungle Snr 2
C3	44 HH	Pedal Hat 1	Pedal Hat 1	TR909 PHH 1	Beam HiQ	R8 Brush CHH
	45 TOM/PERC	TR707 Tom	TR808 Tom	Kick Tom	Can Tom	Jungle Snr 2
	46 HH	Real OHH	Cym OHH	TR909 OHH 1	TR909 DstOHH	Metal Sweep
	47 BD	Turbo Kick	Plastic BD 4	TR909 Kick 5	Bomb	Afro Feet
	48 BD	TR707 Kick 1	Video Kick	Turbo Kick	Iron Door	Mute Surdo
	49 TOM/PERC	TR808 RimLng	Beam HiQ	SideStiker	Thrill	Jungle Snap
	50 SD	Deep Snare	DanceHall SD	Lo-Fi Snare	PCM Press	Op Pandeiro
	51 CLP	Big Clap	Little Clap	Claptail	Air Gun	Real Clap 2
C4	52 SD	TR707 Snare	Ragga Rim 2	Macho Snare	PCM Press	Hi Timbale
	53 TOM/PERC	Deep Tom	Deep Tom	TR707 Tom	TekRok Snare	TablaBaya
	54 HH	TR808 CHH 1	TR707 CHH	TR909 PHH 1	Real PHH	Chenchen
	55 TOM/PERC	Kick Tom	Deep Tom	TR707 Tom	TekRok Snare	TablaBaya
	56 HH	Pop CHH	Pop CHH	TR909 OHH 3	TR909 PHH 1	Tambourine 1
	57 TOM/PERC	Deep Tom	Deep Tom	TR707 Tom	TekRok Snare	TablaBaya
	58 HH	TR707 OHH	TR707 OHH	Cym OHH	TR909 DstOHH	Tambourine 4
	59 TOM/PERC	Kick Tom	Deep Tom	TR707 Tom	TekRok Snare	TablaBaya
C5	60 TOM/PERC	Deep Tom	Deep Tom	TR707 Tom	TekRok Snare	Udo
	61 CYM	NaturalCrash	NaturalCrash	TR909 Crash	Bomb Noise	Asian Gong
	62 TOM/PERC	Kick Tom	Deep Tom	TR707 Tom	TekRok Snare	Udo
	63 CYM	TR909 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride	Cup Cym
	64 CYM	NaturalCrash	NaturalCrash	TR909 Crash	Drill Hit	NaturalCrash
	65 CYM	Cup Cym	Asian Gong	Asian Gong	ElectricDunk	Cup Cym
	66 TOM/PERC	Tambourine 2	Tambourine 3	Tambourine 3	Mt Pandeiro	Tambourine 2
	67 CYM	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1
C6	68 TOM/PERC	Cowbell	Cowbell	Cowbell	PC-2 Machine	Cowbell
	69 CYM	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1	TR606 Cym 2	TR909 Crash	NaturalCrash
	70 TOM/PERC	TR808Cowbell	TR808Cowbell	TR808Cowbell	Crash	CR78 Beat
	71 CYM	Natural Ride	TR707 Ride	Natural Ride	Natural Ride	Natural Ride
	72 TOM/PERC	HiBongo Open	HiBongo Open	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi
	73 TOM/PERC	LoBongo Open	LoBongo Open	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi
	74 TOM/PERC	HiConga Mute	HiConga Mute	HiCnga Mt LF	HiCnga Mt LF	HiCnga Mt LF
	75 TOM/PERC	HiConga Open	HiConga Open	HiCnga Op LF	HiCnga Op LF	HiCnga Op LF
C7	76 TOM/PERC	LoConga Open	LoConga Open	LoConga LoFi	LoConga LoFi	LoConga LoFi
	77 TOM/PERC	Hi Timbale	Hi Timbale	HiTimbale LF	HiTimbale LF	HiTimbale LF
	78 TOM/PERC	Lo Timbale	Lo Timbale	LoTimbale LF	LoTimbale LF	LoTimbale LF
	79 TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	Analog Bird	TR727 Agogo
	80 TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	Analog Bird	TR727 Agogo
	81 TOM/PERC	Cabasa Up	TechnoShaker	TR727Quijada	TechnoShaker	Cabasa Up
	82 TOM/PERC	Maracas	808 Maracas	TR626 Shaker	TR626 Shaker	TR626 Shaker
	83 HIT	Triangle 1	MG Attack	Bounce	One!	Whistle
C8	84 HIT	Triangle 1	Air Blip	ElectricDunk	Two!	Whistle
	85 HIT	Beam HiQ	Syn Hit	Iron Door	Three!	Short Guiro
	86 HIT	Back Hit	TAO Hit	Drill Hit	Kick it!	Long Guiro
	87 HIT	Back Hit	Chiki!	Thrill	Wao!	TR808 Claves
	88 HIT	Philly Hit	Hey!	PCM Press	Come on!	Hyoshigi
	89 OTHERS	Brass Fall	Toy Gun 1	Dist TekGtr	Fuzzy Clap	AfroDrum Rat
	90 OTHERS	Rezo Noise	Toy Gun 2	Dist TekGtr	Roll Kick	Mute Cuica
	91 OTHERS	lih Formant	Toy Gun 3	Dist TekGtr	Bomb	Open Cuica
C9	92 OTHERS	Analog Bird	Reso FX	Dist TekGtr	LoTimbale LF	Triangle 2
	93 OTHERS	Emergency	Emergency	Gtr FX	TR909 DstOHH	Triangle 1
	94 CLP	Down Clap	Big Clap	Air Gun	Fuzzy Clap	Real Clap 1
	95 BD	TR808 Kick 1	TR808 Kick 1	TR909 Kick 2	TR909 Kick 2	Boost Kick
	96 BD	TR909 Kick 1	TR909 Kick 1	Gabba Kick	Roll Kick	Kick Ghost
	97 SD	TR909 Snr 3	HH Soul Snr	ElectroSnr 2	TR909 DstSnr	Voice loop
	98 SD	TR808 Snr 5	TR909 Snr 4	Big Trash SD	Flange Snr	Chiki!

Rhythm Sets (preset)

Note No.	Rhythm Group	P: A26 Reverse	P: B01 Trance	P: B02 House 3	P: B03 2step	P: B04 R&B
35	BD	Ele Kick	Plastic BD 4	TR909 Kick 3	TR909 Dst BD	TR606 Dst BD
C2 36	BD	Turbo Kick	Gabba Kick	Plastic BD 2	Break Kick	Dance Kick 1
37	TOM/PERC	TR909 Rim	Jungle Rim 3	TR808 RimLng	Natural Rim	Gate Rim
38	SD	TR606 Snr 2	Headz Snare	TR808 Snr 7	Cross Snare	HH Soul Snr
39	CLP	Comp Clap	Fuzzy Clap	Real Clap 1	Big Clap	Finger Snap
40	SD	Real Snare	TekRok Snare	TR909 Snr 5	Antigua Snr	DJ Snare
	TOM/PERC	Can Tom	Deep Tom	TR909 Tom	TR909 Tom	TR606 Tom
41	42	HH	TR808 CHH 2	TR707 CHH	Real CHH	Pop CHH
43	TOM/PERC	Can Tom	Deep Tom	TR909 Tom	TR909 Tom	TR606 Tom
44	HH	TR808 PHH 1	TR909 PHH 2	TR707 PHH	Pedal Hat 1	Pedal Hat 1
45	TOM/PERC	Can Tom	Deep Tom	TR909 Tom	TR909 Tom	TR606 Tom
46	HH	TR808 OHH 1	TR909 DstOHH	TR707 OHH	Open Hat	Pop Hat Open
47	BD	TR707 Kick 1	Amsterdam BD	TR707 Kick 2	Hip Kick	Hip Kick
C3 48	BD	Plastic BD 3	Hip Kick	TR909 Kick 5	Hazy Kick	Wet Kick
49	TOM/PERC	TR707 Rim	Jungle Rim 1	Lo-Fi Rim	Scratch SD f	Natural Rim
50	SD	TR909 Snr 4	TR606 Snr 1	Tiny Snare 2	Hash Snare	Whack Snare
51	CLP	TR707 Clap	Clap Snare 1	TR909 Clap 1	Real Clap 1	Real Clap 2
52	SD	Comp Clap	Indus Snare	TR909 Snr 4	Cross Snare	Lo-Hard Snr
	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 Tom	TR707 Tom	TR707 Tom	Natural Tom
53	54	HH	TR909 CHH 1	TR909 CHH 1	Real CHH	Tight CHH
55	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 Tom	TR707 Tom	TR707 Tom	Natural Tom
56	HH	TR909 PHH 1	TR909 PHH 2	TR909 PHH 1	TR808 PHH 1	Pedal Hat 2
57	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 Tom	TR707 Tom	TR707 Tom	Natural Tom
58	HH	TR909 DstOHH	TR909 DstOHH	TR909 OHH 3	TR606 OHH	Open Hat
59	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 CmpTom	TR707 Tom	TR707 Tom	Natural Tom
C4 60	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 CmpTom	TR707 Tom	TR707 Tom	Natural Tom
61	CYM	TR909 Crash	TR909 Crash	NaturalCrash	NaturalCrash	NaturalCrash
62	TOM/PERC	TR707 Tom	HiTimbale LF	TR707 Tom	TR707 Tom	Natural Tom
63	CYM	TR707 Ride	TR707 Ride	TR909 Ride	Natural Ride	Natural Ride
64	CYM	TR909 Crash	TR909 Crash	NaturalCrash	NaturalCrash	NaturalCrash
65	CYM	Asian Gong	Natural Ride	Tambourine 3	TR909 Crash	Cup Cym
66	TOM/PERC	Tambourine 2	TR707 Ride	Tambourine 1	Tambourine 3	Tambourine 3
67	CYM	TR909 Crash	NaturalCrash	TR909 Ride	TR707 Ride	Tambourine 4
68	TOM/PERC	TR808Cowbell	Cup Cym	CR78 Cowbell	TR808Cowbell	TR707Cowbell
69	CYM	TR606 Cym 2	TR909 Ride	Cup Cym	TR606 Cym 1	TR606 Cym 2
70	TOM/PERC	CR78 Tamb	Triangle 1	CR78 Beat	CR78 Beat	CR78 Cowbell
71	CYM	Cup Cym	Triangle 1	Natural Ride	Cup Cym	TR707 Ride
C5 72	TOM/PERC	HiBongo Open	HiBongo LoFi	HiBongo Open	HiBongo Open	HiBongo LoFi
73	TOM/PERC	LoBongo Open	LoBongo LoFi	LoBongo Open	LoBongo Open	LoBongo LoFi
74	TOM/PERC	HiConga Mute	HiCnga Mt LF	HiConga Mute	HiConga Mute	HiCnga Mt LF
75	TOM/PERC	HiConga Open	HiConga Op LF	HiConga Open	HiConga Open	HiCnga Op LF
76	TOM/PERC	LoConga Open	LoConga LoFi	LoConga Open	LoConga Open	LoConga LoFi
77	TOM/PERC	Hi Timbale	HiTimbale LF	Hi Timbale	Hi Timbale	HiTimbale LF
78	TOM/PERC	Lo Timbale	LoTimbale LF	Lo Timbale	Lo Timbale	LoTimbale LF
79	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo
80	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo
81	TOM/PERC	TechnoShaker	TechnoShaker	Cabasa Up	Cabasa Up	TR626 Shaker
82	TOM/PERC	Maracas	Dance Shaker	TR626 Shaker	TR626 Shaker	Maracas
83	HIT	Beam HiQ	Beam HiQ	Wind Chime	Beam HiQ	Scratch BD f
C6 84	HIT	Tape Rewind	Dist Swish	TR727Quijada	Philly Hit	Scratch BD r
85	HIT	Vinyl Stop	PCM Press	Short Guiro	ElectricDunk	Scratch SD f
86	HIT	Come on!	Iron Door	Long Guiro	TablaBaya	Scratch SD r
87	HIT	One!	MG Attack	Wood Block	Tabla	Scratch ALT
88	HIT	Pa!	Air Blip	Whistle	Chenchen	MG Blip
89	OTHERS	Analog Bird	Rezo Noise	Beam HiQ	Metal Sweep	Philly Hit
90	OTHERS	Retro UFO	Toy Gun 2	Drill Hit	Analog Bird	Metal Sweep
91	OTHERS	Metal Sweep	Buzzer	Thin Beef	Wao!	Chiki!
92	OTHERS	Dst Solo Gtr	P5 Noise	Dist Swish	Mute Cuica	Chenchen
93	OTHERS	Emergency	Rezo Noise	Analog Bird	Toy Gun 3	Canvas
94	CLP	Down Clap	SNR MENU 6	Big Clap	Big Clap	Cheap Clap
95	BD	Wet Kick	TR808 Kick 2	TR808 Kick 1	TR909 Kick 3	TR808 Kick 1
C7 96	BD	Hip Kick	Turbo Kick	TR606 Dst BD	TR909 Kick 5	Turbo Kick
97	SD	TR909 Snr 5	ElectroSnr 2	TR606 Snr 1	Jungle Rim 2	Real Snare
98	SD	Jazz Snare	Synth Snare	Whack Snare	RaggaTightSD	HipJazz Snr

Liste des Patterns (preset)

No.	Nom du Pattern	BPM	Mes.	Programmeur
A01	EuroTrance 1	140	8	Roland Corporation
A02	EuroTrance 2	140	8	Roland Corporation
A03	EuroTrance 3	140	8	Hans-Joerg Scheffler
A04	EuroTrance 4	140	4	B.U.S
A05	EuroTrance 5	138	4	B.U.S
A06	EuroTrance 6	135	8	Roland Corporation
A07	EuroTrance 7	138	8	Hans-Joerg Scheffler
A08	EuroTrance 8	150	8	Hans-Joerg Scheffler
A09	EuroTrance 9	144	8	Roland Europe S.p.A.
A10	EuroTrance 10	138	4	B.U.S
A11	Progressive 1	140	4	B.U.S
A12	Progressive 2	138	8	B.U.S
A13	Progressive 3	138	4	B.U.S
A14	Progressive 4	140	4	B.U.S
A15	Progressive 5	138	8	B.U.S
A16	Progressive 6	130	8	Hans-Joerg Scheffler
A17	Psy Trance 1	145	4	MASA
A18	Psy Trance 2	140	4	MASA
A19	Psy Trance 3	136	4	MASA
A20	Psy Trance 4	143	4	Roland Corporation U.S.
A21	Psy Trance 5	145	4	MASA
A22	HardTrance 1	145	4	MASA
A23	HardTrance 2	140	4	MASA
A24	HardTrance 3	139	4	MASA
A25	HardTrance 4	138	8	MASA
A26	HardTrance 5	141	4	B.U.S
A27	Trance 1	140	4	MASA
A28	Trance 2	138	4	MASA
A29	Trance 3	136	4	MASA
A30	Trance 4	137	4	MASA
A31	Trance 5	136	4	MASA
A32	Trance 6	140	8	Roland Corporation U.S.
A33	Trance 7	130	4	Hans-Joerg Scheffler
A34	DetroitTechno 1	132	4	HEIGO TANI
A35	DetroitTechno 2	134	4	Cappadocia Productions
A36	DetroitTechno 3	135	8	Cappadocia Productions
A37	DetroitTechno 4	130	4	HEIGO TANI
A38	DetroitTechno 5	132	4	HEIGO TANI
A39	DetroitTechno 6	140	4	Roland Corporation
A40	Minimal 1	140	4	HEIGO TANI
A41	Minimal 2	140	4	HEIGO TANI
A42	Minimal 3	140	4	HEIGO TANI
A43	Minimal 4	140	4	HEIGO TANI
A44	Minimal 5	130	4	Roland Corporation
A45	Minimal 6	141	4	Cappadocia Productions
A46	Minimal 7	141	4	Cappadocia Productions
A47	New Electro 1	128	4	Cappadocia Productions
A48	New Electro 2	128	4	Bjoern Bojahr
A49	New Electro 3	130	4	Roland Corporation
A50	New Electro 4	155	4	Cappadocia Productions

No.	Nom du Pattern	BPM	Mes.	Programmeur
A51	Ambient 1	100	4	Cappadocia Productions
A52	Ambient 2	80	4	Cappadocia Productions
A53	Ambient 3	98	4	HEIGO TANI
A54	Ambient 4	93	8	Cappadocia Productions
A55	NU-NRG 1	145	8	Roland Corporation
A56	NU-NRG 2	155	8	Roland Corporation
A57	NU-NRG 3	150	8	Roland Corporation
A58	NU-NRG 4	145	8	Roland Corporation
A59	NU-NRG 5	150	4	Hans-Joerg Scheffler
A60	EuroBeat 1	159	4	Roland Europe S.p.A.
A61	EuroBeat 2	159	8	Roland Europe S.p.A.
A62	EuroBeat 3	159	8	Roland Europe S.p.A.
A63	HappyHardcore 1	175	8	Roland Corporation
A64	HappyHardcore 2	175	8	Roland Europe S.p.A.
A65	HappyHardcore 3	175	4	HEIGO TANI
A66	Gabba 1	190	8	Roland Corporation
A67	Gabba 2	180	4	Roland Corporation
A68	Gabba 3	170	4	HEIGO TANI
A69	UK HardHouse 1	140	8	Roland Corporation
A70	UK HardHouse 2	135	8	Roland Corporation
A71	UK HardHouse 3	138	4	B.U.S
A72	UK HardHouse 4	138	8	B.U.S
A73	UK HardHouse 5	138	4	B.U.S
A74	UK HardHouse 6	138	4	B.U.S
A75	UK HardHouse 7	138	4	B.U.S
A76	UK HardHouse 8	128	4	Bjoern Bojahr
A77	US HardHouse 1	120	8	Roland Corporation
A78	US HardHouse 2	125	8	Roland Corporation
A79	US HardHouse 3	127	4	Roland Corporation U.S.
A80	US HardHouse 4	128	4	Bjoern Bojahr
A81	US HardHouse 5	128	4	Roland Corporation U.S.
A82	US HardHouse 6	136	4	Roland Corporation U.S.
A83	US HardHouse 7	136	4	Roland Corporation U.S.
A84	US HardHouse 8	130	4	Hans-Joerg Scheffler
A85	Chicago House 1	130	4	HEIGO TANI
A86	Chicago House 2	130	4	HEIGO TANI
A87	Filter Disco 1	132	8	HEIGO TANI
A88	Filter Disco 2	132	4	HEIGO TANI
A89	House 1	132	4	Hans-Joerg Scheffler
A90	House 2	130	4	Hans-Joerg Scheffler
A91	House 3	125	8	Hans-Joerg Scheffler
A92	House 4	130	4	Roland Corporation U.S.
A93	House 5	133	8	Roland Corporation U.S.
A94	House 6	130	4	Hans-Joerg Scheffler
A95	House 7	128	4	Bjoern Bojahr
A96	House 8	134	8	Hans-Joerg Scheffler
A97	House 9	125	4	Roland Corporation U.S.
A98	House 10	127	8	Roland Corporation U.S.
A99	House 11	128	4	Bjoern Bojahr
A00	House 12	128	4	Bjoern Bojahr

No.	Nom du Pattern	BPM	Mes.	Programmeur
B01	House 13	128	4	Bjoern Bojahr
B02	Garage House 1	130	4	Roland Corporation
B03	Garage House 2	125	8	Hans-Joerg Scheffler
B04	Garage House 3	120	4	Hans-Joerg Scheffler
B05	Garage House 4	125	8	Hans-Joerg Scheffler
B06	Garage House 5	135	4	B.U.S
B07	Garage House 6	133	8	Roland Corporation U.S.
B08	2step 1	130	8	presto
B09	2step 2	132	8	presto
B10	2step 3	136	8	presto
B11	2step 4	136	8	presto
B12	2step 5	126	8	presto
B13	2step 6	130	4	Roland Corporation
B14	R&B 1	100	8	presto
B15	R&B 2	100	8	presto
B16	R&B 3	111	4	Roland Corporation U.S.
B17	R&B 4	103	4	Roland Corporation U.S.
B18	R&B 5	102	4	Roland Corporation U.S.
B19	R&B 6	135	8	Roland Corporation U.S.
B20	R&B 7	104	4	Roland Corporation U.S.
B21	R&B 8	100	4	Roland Corporation
B22	R&B 9	82	4	presto
B23	R&B 10	80	8	presto
B24	R&B 11	93	4	Roland Corporation
B25	R&B 12	110	8	presto
B26	R&B 13	78	8	Roland Corporation U.S.
B27	R&B 14	78	4	Roland Corporation U.S.
B28	HipHopEast 1	88	4	Roland Corporation U.S.
B29	HipHopEast 2	91	4	Roland Corporation U.S.
B30	HipHopEast 3	90	4	Cappadocia Productions
B31	HipHopEast 4	94	4	Roland Corporation U.S.
B32	HipHopEast 5	89	4	Cappadocia Productions
B33	HipHopEast 6	100	4	Roland Corporation U.S.
B34	HipHopEast 7	93	4	Roland Corporation
B35	HipHopEast 8	90	4	Roland Corporation
B36	HipHopEast 9	90	4	Roland Corporation
B37	HipHopEast 10	90	4	Roland Corporation
B38	G-Funk 1	91	4	Roland Corporation U.S.
B39	G-Funk 2	92	4	Roland Corporation U.S.
B40	G-Funk 3	98	4	Cappadocia Productions
B41	G-Funk 4	92	4	Roland Corporation U.S.
B42	Abstruct 1	96	4	Roland Corporation U.S.
B43	Abstruct 2	90	4	Roland Corporation
B44	Abstruct 3	85	4	Roland Corporation
B45	Abstruct 4	93	4	Roland Corporation
B46	Abstruct 5	78	4	Roland Corporation
B47	Abstruct 6	97	4	Roland Corporation
B48	Drum'n'Bass 1	156	16	presto
B49	Drum'n'Bass 2	165	8	presto
B50	Drum'n'Bass 3	180	8	Roland Corporation

No.	Nom du Pattern	BPM	Mes.	Programmeur
B51	Drum'n'Bass 4	160	4	HEIGO TANI
B52	Drum'n'Bass 5	180	8	presto
B53	Drum'n'Bass 6	170	8	Roland Corporation
B54	Drum'n'Bass 7	160	8	presto
B55	Drum'n'Bass 8	173	8	presto
B56	Drum'n'Bass 9	170	4	HEIGO TANI
B57	Drum'n'Bass 10	165	8	HEIGO TANI

No.: Numéro du Pattern

Mes.: Nombre de mesures

BPM : Tempo

Les sons, phrases et patterns contenus dans cet appareil sont protégés par copyright. Roland n'accorde aucune autorisation implicite à l'acheteur d'utiliser ces éléments pour la création d'œuvres musicales originales. Les enregistrements sonores contenus dans cet appareil ne sont donc pas destinés à être échantillonnés, téléchargés ou ré-enregistrés en tout ou partie, incluant, sans que cela soit limitatif, la transmission par internet ou d'autres moyens de communication et/ou la réalisation, à des fins commerciales ou autres, de bibliothèques d'échantillons, phrases ou patterns sur CD-ROM ou supports équivalents.

Les sons contenus dans ce produit sont des créations originales de Roland Corporation. Roland ne saurait être tenu pour responsable de violations de copyright effectuées par des tiers à partir des sons, phrases ou patterns contenus dans cet appareil.

Liste des Patterns RPS

<u>No.</u>	<u>Nom du Pattern</u>	<u>No.</u>	<u>Nom du Pattern</u>	<u>No.</u>	<u>Nom du Pattern</u>	<u>No.</u>	<u>Nom du Pattern</u>
B58	Trance Drums 1	C16	Drums Fill 26	C74	Synth Riff 12	D32	Synth Lead 13
B59	Trance Drums 2	C17	Drums Fill 27	C75	Synth Riff 13	D33	Piano 1
B60	Trance Drums 3	C18	Drums Fill 28	C76	Synth Riff 14	D34	Piano 2
B61	Trance Drums 4	C19	Perc Fill 1	C77	Synth Riff 15	D35	Piano 3
B62	Trance Drums 5	C20	Perc Fill 2	C78	Synth Riff 16	D36	E.Piano 1
B63	Trance Drums 6	C21	Perc Fill 3	C79	Synth Riff 17	D37	E.Piano 2
B64	Techno Drums 1	C22	Noise Fill 1	C80	Synth Riff 18	D38	E.Piano 3
B65	Techno Drums 2	C23	Noise Fill 2	C81	Synth Riff 19	D39	E.Piano 4
B66	Techno Drums 3	C24	Trance Bass 1	C82	Synth Riff 20	D40	E.Piano 5
B67	Techno Drums 4	C25	Trance Bass 2	C83	Synth Riff 21	D41	E.Piano 6
B68	Techno Drums 5	C26	Trance Bass 3	C84	Synth Riff 22	D42	Organ
B69	Techno Drums 6	C27	Trance Bass 4	C85	Synth Riff 23	D43	Guitar 1
B70	Techno Drums 7	C28	Trance Bass 5	C86	Synth Riff 24	D44	Guitar 2
B71	Techno Drums 8	C29	Techno Bass 1	C87	Synth Riff 25	D45	Brass 1
B72	Techno Drums 9	C30	Techno Bass 2	C88	Synth Riff 26	D46	Brass 2
B73	House Drums 1	C31	Techno Bass 3	C89	Synth Riff 27	D47	Brass 3
B74	House Drums 2	C32	Techno Bass 4	C90	Synth Riff 28	D48	Voice 1
B75	House Drums 3	C33	Techno Bass 5	C91	Synth Riff 29	D49	Voice 2
B76	House Drums 4	C34	Techno Bass 6	C92	Synth Riff 30	D50	Voice 3
B77	House Drums 5	C35	Techno Bass 7	C93	Synth Riff 31	D51	Voice 4
B78	House Drums 6	C36	Techno Bass 8	C94	Synth Riff 32	D52	Scratch 1
B79	House Drums 7	C37	House Bass 1	C95	Synth Riff 33	D53	Scratch 2
B80	2step Drums 1	C38	House Bass 2	C96	Synth Riff 34	D54	SFX 1
B81	2step Drums 2	C39	House Bass 3	C97	Guitar Riff 1	D55	SFX 2
B82	R&B Drums 1	C40	House Bass 4	C98	Guitar Riff 2	D56	SFX 3
B83	R&B Drums 2	C41	House Bass 5	C99	Guitar Riff 3	D57	SFX 4
B84	R&B Drums 3	C42	House Bass 6	C00	Organ Riff	D58	SFX 5
B85	R&B Drums 4	C43	2step Bass	D01	Hit Riff 1	D59	SFX 6
B86	HipHop Drums 1	C44	R&B Bass	D02	Hit Riff 2	D60	SFX 7
B87	HipHop Drums 2	C45	HipHop Bass 1	D03	Hit Riff 3	D61	SFX 8
B88	HipHop Drums 3	C46	HipHop Bass 2	D04	Hit Riff 4	D62	SFX 9
B89	HipHop Drums 4	C47	HipHop Bass 3	D05	Hit Riff 5	D63	SFX 10
B90	DnB Drums	C48	DnB Bass	D06	Hit Riff 6	D64	SFX 11
B91	Drums Fill 1	C49	Synth Seq 1	D07	Perc Riff	D65	SFX 12
B92	Drums Fill 2	C50	Synth Seq 2	D08	Synth Pad 1	D66	SFX 13
B93	Drums Fill 3	C51	Synth Seq 3	D09	Synth Pad 2	D67	SFX 14
B94	Drums Fill 4	C52	Synth Seq 4	D10	Synth Pad 3	D68	SFX 15
B95	Drums Fill 5	C53	Synth Seq 5	D11	Synth Pad 4	D69	SFX 16
B96	Drums Fill 6	C54	Synth Seq 6	D12	Synth Pad 5	D70	SFX 17
B97	Drums Fill 7	C55	Synth Seq 7	D13	Synth Pad 6	D71	SFX 18
B98	Drums Fill 8	C56	Synth Seq 8	D14	Synth Pad 7	D72	SFX 19
B99	Drums Fill 9	C57	Synth Seq 9	D15	Synth Pad 8	D73	SFX 20
B00	Drums Fill 10	C58	Synth Seq 10	D16	Synth Pad 9	D74	SFX 21
C01	Drums Fill 11	C59	Synth Seq 11	D17	Synth Pad 10	D75	SFX 22
C02	Drums Fill 12	C60	Synth Seq 12	D18	Synth Pad 11	D76	SFX 23
C03	Drums Fill 13	C61	Synth Seq 13	D19	Synth Pad 12	D77	SFX 24
C04	Drums Fill 14	C62	Kalimba Seq	D20	Synth Lead 1	D78	SFX 25
C05	Drums Fill 15	C63	Synth Riff 1	D21	Synth Lead 2	D79	SFX 26
C06	Drums Fill 16	C64	Synth Riff 2	D22	Synth Lead 3	D80	SFX 27
C07	Drums Fill 17	C65	Synth Riff 3	D23	Synth Lead 4	D81	SFX 28
C08	Drums Fill 18	C66	Synth Riff 4	D24	Synth Lead 5	D82	SFX 29
C09	Drums Fill 19	C67	Synth Riff 5	D25	Synth Lead 6	D83	SFX 30
C10	Drums Fill 20	C68	Synth Riff 6	D26	Synth Lead 7	D84	SFX 31
C11	Drums Fill 21	C69	Synth Riff 7	D27	Synth Lead 8	D85	SFX 32
C12	Drums Fill 22	C70	Synth Riff 8	D28	Synth Lead 9	D86	SFX 33
C13	Drums Fill 23	C71	Synth Riff 9	D29	Synth Lead 10	D87	SFX 34
C14	Drums Fill 24	C72	Synth Riff 10	D30	Synth Lead 11	D88	SFX 35
C15	Drums Fill 25	C73	Synth Riff 11	D31	Synth Lead 12	D89	SFX 36

RPS Set List

D-FIELD No. Nom du Pattern

1. Euro Trance

1	B58	Trance Drums 1
2	C24	Trance Bass 1
3	B91	Drums Fill 1
4	C63	Synth Riff 1
5	C70	Synth Riff 8
6	D20	Synth Lead 1
7	C60	Synth Seq 12
8	D54	SFX 1

2. Progressive

1	B59	Trance Drums 2
2	C25	Trance Bass 2
3	B92	Drums Fill 2
4	D08	Synth Pad 1
5	C71	Synth Riff 9
6	D21	Synth Lead 2
7	D34	Piano 2
8	D55	SFX 2

3. Psy Trance

1	B60	Trance Drums 3
2	C26	Trance Bass 3
3	B93	Drums Fill 3
4	D09	Synth Pad 2
5	C54	Synth Seq 6
6	D22	Synth Lead 3
7	C85	Synth Riff 23
8	D05	Hit Riff 5

4. Hard Trance

1	B61	Trance Drums 4
2	C27	Trance Bass 4
3	B94	Drums Fill 4
4	D10	Synth Pad 3
5	C72	Synth Riff 10
6	C80	Synth Riff 18
7	C61	Synth Seq 13
8	D56	SFX 3

5. Trance

1	B62	Trance Drums 5
2	C28	Trance Bass 5
3	B95	Drums Fill 5
4	C64	Synth Riff 2
5	D13	Synth Pad 6
6	C81	Synth Riff 19
7	C86	Synth Riff 24
8	D06	Hit Riff 6

6. Detroit Techno

1	B64	Techno Drums 1
2	C29	Techno Bass 1
3	B96	Drums Fill 6
4	D11	Synth Pad 4
5	C73	Synth Riff 11
6	D23	Synth Lead 4
7	D30	Synth Lead 11
8	D57	SFX 4

7. Minimal

1	B65	Techno Drums 2
2	C30	Techno Bass 2
3	B97	Drums Fill 7
4	C49	Synth Seq 1
5	C74	Synth Riff 12
6	C58	Synth Seq 10
7	C87	Synth Riff 25
8	D50	Voice 3

8. New Electro

1	B66	Techno Drums 3
2	C31	Techno Bass 3
3	C22	Noise Fill 1
4	C65	Synth Riff 3
5	D14	Synth Pad 7
6	C59	Synth Seq 11
7	C88	Synth Riff 26
8	D58	SFX 5

D-FIELD No. Nom du Pattern

9. Ambient

1	B67	Techno Drums 4
2	C32	Techno Bass 4
3	B98	Drums Fill 8
4	C50	Synth Seq 2
5	D15	Synth Pad 8
6	C82	Synth Riff 20
7	D45	Brass 1
8	D59	SFX 6

10. NU-NRG

1	B68	Techno Drums 5
2	C33	Techno Bass 5
3	B99	Drums Fill 9
4	C66	Synth Riff 4
5	C75	Synth Riff 13
6	D24	Synth Lead 5
7	C89	Synth Riff 27
8	D60	SFX 7

11. Euro Beat

1	B69	Techno Drums 6
2	C34	Techno Bass 6
3	B00	Drums Fill 10
4	C51	Synth Seq 3
5	C55	Synth Seq 7
6	C83	Synth Riff 21
7	D35	Piano 3
8	D61	SFX 8

12. HappyHardcore

1	B70	Techno Drums 7
2	C35	Techno Bass 7
3	C01	Drums Fill 11
4	C52	Synth Seq 4
5	C76	Synth Riff 14
6	D25	Synth Lead 6
7	C90	Synth Riff 28
8	D62	SFX 9

13. Gabba

1	B71	Techno Drums 8
2	C36	Techno Bass 8
3	C02	Drums Fill 12
4	C97	Guitar Riff 1
5	C56	Synth Seq 8
6	D26	Synth Lead 7
7	D49	Voice 2
8	D63	SFX 10

14. UK HardHouse

1	B73	House Drums 1
2	C37	House Bass 1
3	C03	Drums Fill 13
4	C67	Synth Riff 5
5	C57	Synth Seq 9
6	D02	Hit Riff 2
7	D31	Synth Lead 12
8	D64	SFX 11

15. US HardHouse

1	B74	House Drums 2
2	C38	House Bass 2
3	C19	Perc Fill 1
4	C68	Synth Riff 6
5	C00	Organ Riff
6	D27	Synth Lead 8
7	C91	Synth Riff 29
8	D65	SFX 12

16. Chicago House

1	B75	House Drums 3
2	C39	House Bass 3
3	C04	Drums Fill 14
4	D48	Voice 1
5	C77	Synth Riff 15
6	D03	Hit Riff 3
7	D07	Perc Riff
8	D66	SFX 13

D-FIELD No. Nom du Pattern

17. Filter Disco

1	B76	House Drums 4
2	C40	House Bass 4
3	C05	Drums Fill 15
4	C98	Guitar Riff 2
5	C78	Synth Riff 16
6	D04	Hit Riff 4
7	C92	Synth Riff 30
8	D67	SFX 14

18. House

1	B77	House Drums 5
2	C41	House Bass 5
3	C20	Perc Fill 2
4	D33	Piano 1
5	C79	Synth Riff 17
6	D18	Synth Pad 11
7	C93	Synth Riff 31
8	D51	Voice 4

19. Garage House

1	B78	House Drums 6
2	C42	House Bass 6
3	C06	Drums Fill 16
4	C53	Synth Seq 5
5	D40	E.Piano 5
6	D43	Guitar 1
7	D46	Brass 2
8	D68	SFX 15

20. 2step

1	B80	2step Drums 1
2	C43	2step Bass
3	C07	Drums Fill 17
4	D36	E.Piano 1
5	C62	Kalimba Seq
6	D44	Guitar 2
7	D47	Brass 3
8	D69	SFX 16

21. R&B

1	B82	R&B Drums 1
2	C44	R&B Bass
3	C23	Noise Fill 2
4	D37	E.Piano 2
5	C99	Guitar Riff 3
6	D42	Organ
7	C94	Synth Riff 32
8	D70	SFX 17

22. HipHop East

1	B86	HipHop Drums 1
2	C45	HipHop Bass 1
3	C08	Drums Fill 18
4	D38	E.Piano 3
5	D01	Hit Riff 1
6	D28	Synth Lead 9
7	D52	Scratch 1
8	D71	SFX 18

23. G-Funk

1	B87	HipHop Drums 2
2	C46	HipHop Bass 2
3	C09	Drums Fill 19
4	D39	E.Piano 4
5	D16	Synth Pad 9
6	D29	Synth Lead 10
7	C95	Synth Riff 33
8	D72	SFX 19

24. Abstract

1	B88	HipHop Drums 3
2	C47	HipHop Bass 3
3	C10	Drums Fill 20
4	C69	Synth Riff 7
5	D17	Synth Pad 10
6	D19	Synth Pad 12
7	C96	Synth Riff 34
8	D53	Scratch 2

D-FIELD No. Nom du Pattern

25. Drum'n'Bass

1	B90	DnB Drums
2	C48	DnB Bass
3	C11	Drums Fill 21
4	D12	Synth Pad 5
5	D41	E.Piano 6
6	C84	Synth Riff 22
7	D32	Synth Lead 13
8	D73	SFX 20

26. BreakBeats Collection

1	B83	R&B Drums 2
2	B72	Techno Drums 9
3	B89	HipHop Drums 4
4	B84	R&B Drums 3
5	B63	Trance Drums 6
6	B85	R&B Drums 4
7	B79	House Drums 7
8	B81	2step Drums 2

27. BreakBeats Collection2

1	B58	Trance Drums 1
2	B68	Techno Drums 5
3	B65	Techno Drums 2
4	B76	House Drums 4
5	B90	DnB Drums
6	B86	HipHop Drums 1
7	B82	R&B Drums 1
8	B67	Techno Drums 4

28. Fill Collection

1	C12	Drums Fill 22
2	C13	Drums Fill 23
3	C14	Drums Fill 24
4	C21	Perc Fill 3
5	C15	Drums Fill 25
6	C16	Drums Fill 26
7	C17	Drums Fill 27
8	C18	Drums Fill 28

29. FX Collection

1	D74	SFX 21
2	D75	SFX 22
3	D76	SFX 23
4	D77	SFX 24
5	D78	SFX 25
6	D79	SFX 26
7	D80	SFX 27
8	D81	SFX 28

30. FX Collection 2

1	D82	SFX 29
2	D83	SFX 30
3	D84	SFX 31
4	D85	SFX 32
5	D86	SFX 33
6	D87	SFX 34
7	D88	SFX 35
8	D89	SFX 36

No.: numéro du Pattern
RPS

Programmeurs des Patterns originaux

B.U.S [Build Up Swing]

Okada Hideki, né en 1966, a commencé en 1995 par créer un groupe de «house garage» japonais appelé Swell Emotion [DOHB disk/Epic]. Il est devenu depuis un artiste reconnu de la scène house.

Il est sous contrat avec le label Paratone et a sorti un album solo «B.U.S.». Ses oeuvres sont diffusées et listées dans les «charts» radio et télé, et il est encouragé par de nombreuses personnalités de la scène techno japonaise : DJ TOMO, YO-C, DJ Shinkawa etc.

Il s'est également fait remarquer comme producteur de l'album YO-C.

Sa célébrité au Japon actuellement, est due en partie au succès de remix qu'il a fait de Debra Morgan en 1988, et du groupe «Every Little Thing».

Bjoern Bojahr

Bjoern Bojahr est un jeune «sound designer» et producteur musical allemand.

C'est également un des principaux collaborateurs de l'édition allemande du magazine KEYBOARDS. Il partique les synthétiseurs depuis de longues années et assure la réalisation de nombreux projets multimédia au sein de son studio. Vous pouvez le contacter à l'adresse E-mail : mail@bjoernbojahr.de

Hans-Joerg Scheffler

Né et grandi dans la vallée de la Ruhr en Allemagne, Hans ne pouvait que présenter des dispositions et un intérêt tout naturel pour les bruits et le rythmes industriels.

Il dirige actuellement sa propre société : «Digital Audio Design» et crée régulièrement des patches et des Patterns pour alimenter les synthétiseurs et Grooveboxes Roland.

Vous pouvez visiter son site internet à l'adresse : www.DigitalAudioDesign.de

HEIGO TANI

Actif au sein du groupe techno «Co-Fusion», mais également par sa collaboration avec un DJ techno très connu au Japon : «DJ WADA» et par la sortie d'un album chez Sublime Records.

MASA

DJ / Artiste de la scène «Psychedelic Trance»

Masa travaille comme DJ «live» depuis le début des années 90, au Japon mais aussi hors-frontières.

Il est également connu comme créateur et collabore fréquemment avec divers artistes internationaux, tout en assurant des responsabilités de producteur dans le cadre de publicités, ou d'illustrations sonores de spectacles ou de vidéos. Il a aussi créé les Patterns et les sons d'origine des MC-505 et 307. Ses productions sont caractérisées par un son en «quatre dimensions», non asservi aux stéréotypes habituels.

Naoki "GigBag" Matsuura

Naoki a commencé son activité musicale en 1983 alors qu'il était à l'université. Il a d'abord été un bassiste connu, travaillant aussi bien sur scène qu'en studio, puis a abandonné cette activité instrumentale pour se consacrer à la production et à la création de bibliothèques MIDI. Il est désormais directeur et producteur de Prest Ltd., société consacrée à la réalisation de musique pour ordinateurs et de sons numérisés.

Cappadocia Productions

Créateurs japonais de sons électroniques.

Également présents sur la scène «live» sous le nom de GIGAHERTZ.

Il est également impliqués dans le développement de produits du type MC series de Roland.

E-mail:RXN00541@nifty.ne.jp

Liste des formes d'ondes (waveform)

Group A

No	Nom	No	Nom	No	Nom	No	Nom	No	Nom
001	TB Dst Saw	044	Funky Bass	087	Balaphone	130	Emergency	173	Thrill
002	TB Dst Sqr 1	045	Poly Bass	088	Kalimba	131	Buzzer	174	PCM Press
003	TB Dst Sqr 2	046	MG Bass	089	Steel Gtr	132	Insect	175	Air Gun
004	TB Reso Sqr1	047	FM Super Bs	090	Clean TC	133	Tonality	176	VOICE MENU
005	TB Reso Sqr2	048	Solid Bass	091	Dst Solo Gtr	134	Ring Osc	177	One!
006	TB Saw	049	Organ Bass	092	Dist TekGtr	135	Reso FX	178	Two!
007	TB SolidSaw1	050	Dirty Bass	093	Gtr FX	136	SCRATCH MENU	179	Three!
008	TB SolidSaw2	051	Upright Bs	094	Harmo Gtr	137	Vinyl Noise	180	Kick it!
009	TB Square 1	052	Ac Bass	095	Wah Gtr 1	138	Scratch BD f	181	Come on!
010	TB Square 2	053	Voco Bass	096	Wah Gtr 2	139	Scratch BD r	182	Wao!
011	TB Sqr Decay	054	Fingered Bs	097	Wah Gtr 2a	140	Scratch SD f	183	Shout
012	TB Natural	055	Pick Bass	098	Wah Gtr 2b	141	Scratch SD r	184	Ooh! 1
013	JP8000 Saw 1	056	Fretless Bs	099	Wah Gtr 2c	142	Scratch ALT	185	Ooh! 2
014	JP8000 Saw 2	057	Slap Bass	100	Wah Gtr 2d	143	Tape Rewind	186	Voice loop
015	MG Saw	058	Juno Rave	101	Sitar	144	Vinyl Stop	187	Pa!
016	Synth Saw 1	059	Blaster	102	Brass	145	HIT MENU	188	Canvas
017	JP-8 Saw	060	Fat JP-6	103	Trumpet	146	MG Blip	189	Punch
018	P5 Saw	061	OB Strings	104	Mute Trumpet	147	Beam HiQ	190	Chiki!
019	Synth Saw 2	062	Orch Strings	105	Soprano Sax	148	MG Attack	191	Hey!
020	OB Saw	063	Pizzy Techno	106	Solo Sax	149	Air Blip	192	Laugh
021	D-50 Saw	064	Choir	107	Baritone Sax	150	Org Click	193	Aah Formant
022	JP-6 Square	065	Syn Vox 1	108	Brass Fall	151	Syn Hit	194	Eeh Formant
023	MG Square	066	Syn Vox 2	109	Flute	152	Techno Scene	195	Iih Formant
024	P5 Square	067	Syn Vox 3	110	Pan Flute	153	Techno Chord	196	Ooh Formant
025	JP-8 Pulse	068	Ac Piano	111	Shakuhachi	154	Dist Hit	197	Uuh Formant
026	JP-6 Pulse	069	D-50 EP	112	Bagpipe	155	Thin Beef	198	Dist Ooh Vox
027	MG Pulse	070	E.Piano	113	Breath	156	Tekno Hit	199	Auh Voice
028	260 Pulse	071	Clavi	114	Feedbackwave	157	Back Hit	200	Stream
029	JU-2 Sub OSC	072	Full Stop	115	Atmosphere	158	TAO Hit	201	Bird
030	Frog wave	073	FM Club Org	116	Rezo Noise	159	Philly Hit	202	TOM MENU
031	Digiwave	074	E.Organ 1	117	MG White Nz	160	INDUST. MENU	203	TR909 Tom
032	FM Pulse	075	E.Organ 2	118	P5 Noise	161	Analog Bird	204	TR909 DstTom
033	JP8000 PWM	076	Church Org	119	MG Pink Nz	162	Retro UFO	205	TR808 Tom
034	JP8000 FBK	077	Power B fst	120	Bomb Noise	163	PC-2 Machine	206	TR606 Tom
035	260 Sub OSC	078	Power B slw	121	Bomb	164	Hoo	207	TR606 CmpTom
036	Dist Synth	079	Org Chord	122	Brush Noise	165	Metal Sweep	208	TR707 Tom
037	Dist Square	080	Tubular	123	Space Noise	166	Afro Feet	209	Syn Tom
038	MG Triangle	081	Glockenspiel	124	Scream	167	Bomb	210	Deep Tom
039	Jungle Bass	082	Vibraphone	125	Jet Plane	168	Bounce	211	Can Tom
040	260 Sine Bs	083	FantabellSub	126	Toy Gun 1	169	ElectricDunk	212	Kick Tom
041	MC-202 Bass	084	DIGI Bell	127	Crash	170	Iron Door	213	Natural Tom
042	SH-101 Bass	085	Steel Drum	128	Toy Gun 2	171	Dist Swish	214	PERCUS MENU1
043	Octa Bass	086	Marimba	129	Toy Gun 3	172	Drill Hit	215	PERCUS MENU2

Group B

No	Nom	No	Nom	No	Nom	No	Nom	No	Nom
001	SHKR+ MENU	044	Closed Hat	087	CYMBAL MENU	130	TR909 Snr 5	173	Lo-Hard Snr
002	808 Maracas	045	Pop CHH	088	TR606 Cym 1	131	TR909 Snr 6	174	Indus Snare
003	Maracas	046	Real CHH	089	TR606 Cym 2	132	TR909 Snr 7	175	Rage Snare
004	Cabasa Up	047	Bristol CHH	090	TR909 Ride	133	TR909 DstSnr	176	TekRok Snare
005	TechnoShaker	048	DR550 CHH 2	091	TR707 Ride	134	TR808 Snr 1	177	Big Trash SD
006	TR626 Shaker	049	Tight CHH	092	Natural Ride	135	TR808 Snr 2	178	Ragga Rim 2
007	Dance Shaker	050	Hip CHH	093	Cup Cym	136	TR808 Snr 3	179	Gate Rim
008	CR78 Guiro	051	Room CHH	094	TR909 Crash	137	TR808 Snr 4	180	SideStiker
009	Long Guiro	052	R8 Brush CHH	095	NaturalCrash	138	TR808 Snr 5	181	HipJazz Snr
010	Short Guiro	053	Jungle Hat	096	Jungle Crash	139	TR808 Snr 6	182	HH Soul Snr
011	Mute Cuica	054	PHH MENU	097	Asian Gong	140	TR808 Snr 7	183	Cross Snare
012	Open Cuica	055	TR909 PHH 1	098	CLAP MENU 1	141	TR808 Snr 8	184	Jungle Rim 1
013	Whistle	056	TR909 PHH 2	099	CLAP MENU 2	142	TR808 Snr 9	185	Ragga Snr 2
014	TR727Quijada	057	TR808 PHH 1	100	TR909 Clap 1	143	TR606 Snr 1	186	Upper Snare
015	Jingle Bell	058	TR808 PHH 2	101	TR909 Clap 2	144	TR606 Snr 2	187	Lo-Fi Snare
016	Belltrees	059	TR606 PHH 1	102	TR808 Clap	145	TR606 Snr 3	188	RaggaTightSD
017	Wind Chime	060	TR606 PHH 2	103	TR707 Clap	146	DanceHall SD	189	Flange Snr
018	RIM MENU	061	TR707 PHH	104	Cheap Clap	147	TR707 Snare	190	Machine Snr
019	TR909 Rim	062	Hip PHH	105	Funk Clap	148	CR78 Snare	191	Clap Snare 3
020	TR808 Rim	063	Tight PHH	106	Little Clap	149	Clap Snare 2	192	Solid Snare
021	TR808 RimLng	064	Pedal Hat 1	107	Real Clap 1	150	Jngl Tiny SD	193	Funk Clap 2
022	TR707 Rim	065	Real PHH	108	Real Clap 2	151	Jazz Snare	194	Jungle Rim 2
023	Analog Rim	066	Pedal Hat 2	109	Funky Clap	152	Headz Snare	195	Jungle Rim 3
024	Natural Rim	067	OHH MENU 1	110	Comp Clap	153	Whack Snare	196	Jungle Snr 2
025	Ragga Rim 1	068	OHH MENU 2	111	Hip Clap	154	Rap Snare	197	Urban Snare
026	Lo-Fi Rim	069	TR909 OHH 1	112	Down Clap	155	Jungl Snr 1	198	Urban RollSD
027	Wood Block	070	TR909 OHH 2	113	Group Clap	156	Antigua Snr	199	R&B Snare
028	Jungle Snap	071	TR909 OHH 3	114	Big Clap	157	Real Snare	200	R8 Brush Tap
029	TR808 Claves	072	TR909 DstOHH	115	Claptail	158	Tiny Snare 1	201	R8 BrshSwll
030	Hyoshigi	073	TR808 OHH 1	116	Clap Snare 1	159	Tiny Snare 2	202	R8 BrushRoll
031	CHH MENU 1	074	TR808 OHH 2	117	Fuzzy Clap	160	Break Snare1	203	Sim Snare
032	CHH MENU 2	075	TR606 OHH	118	Snap	161	Break Snare2	204	ElectroSnr 1
033	TR909 CHH 1	076	TR606 DstOHH	119	Finger Snap	162	MC Snare	205	ElectroSnr 2
034	TR909 CHH 2	077	TR707 OHH	120	SNR MENU 1	163	East Snare	206	Synth Snare
035	TR808 CHH 1	078	CR78 OHH	121	SNR MENU 2	164	Phat Snare	207	Roll Snare
036	TR808 CHH 2	079	Hip OHH	122	SNR MENU 3	165	Brush Slap 1	208	KICK MENU 1
037	TR808 CHH 3	080	Pop Hat Open	123	SNR MENU 4	166	Brush Slap 2	209	KICK MENU 2
038	TR606 CHH 1	081	Open Hat	124	SNR MENU 5	167	Deep Snare	210	KICK MENU 3
039	TR606 CHH 2	082	Cym OHH	125	SNR MENU 6	168	Fat Snare	211	TR909 Kick 1
040	TR606 DstCHH	083	DR550 OHH	126	TR909 Snr 1	169	Disco Snare	212	TR909 Kick 2
041	TR707 CHH	084	Funk OHH	127	TR909 Snr 2	170	DJ Snare	213	TR909 Kick 3
042	CR78 CHH	085	Real OHH	128	TR909 Snr 3	171	Macho Snare	214	TR909 Kick 4
043	DR55 CHH 1	086	R8 OHH	129	TR909 Snr 4	172	Hash Snare	215	Plastic BD 1

Implémentation MIDI

Modèle : D2 (groovebox)
Date : 12 mars 2001
Version : 1.00

Symbole	Description	Données
n	Canal MIDI	0H-6H,9H (ch.1-ch.7,ch.10)
vv	Valeur de contrôle	00H-7FH (0-127)
kk	Numéro de note	00H-7FH (0-127)
xx	ON/OFF	00H-3FH (0-63:OFF), 40H-7FH (64-127:ON)

1. Données reçues (générateur de son)

■ Message canal de voix (channel voice)

● Note Off

statut	2e octet	3e octet
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

vv = vitesse de relâchement : 00H - 7FH (0 - 127)

● Note On

statut	2e octet	3e octet
9nH	kkH	vvH

vv = vitesse d'enfoncement : 01H - 7FH (1 - 127)

● Polyphonic Aftertouch

statut	2e octet	3e octet
AnH	kkH	vvH

vv = after-touch polyphonique : 00 00H - 7FH (0 - 127)

● Control Change

* Non reçu quand le paramètre «Rx Switch» est sur OFF.

○ Bank Select (Contrôle n° 0,32)

statut	2e octet	3e octet
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

mm,ll= numéro de Bank: 00 00H-7F 7FH (bank.1-bank.16384)

* Non reçu quand le paramètre «Rx Program Change Switch» ou «Rx Bank Select Switch» est sur OFF.

* L'affectation des Patches aux Banks se fait comme suit :

Bank	Select	Program No	Group	Patch No.
MSB	LSB			
81	0	001 - 128	Preset A	001 - 128
81	1	001 - 128	Preset B	001 - 128
81	2	001 - 128	Preset C	001 - 128
81	3	001 - 128	Preset D	001 - 128
84	0	001 - 088	Preset E	001 - 088
85	0	001 - 128	User	001 - 128
85	1	001 - 128	User	129 - 256

* L'affectation de «Rhythm sets» aux Banks se fait comme suit :

Bank	Select	Program No	Group	Patch No.
MSB	LSB			
81	0	1 - 26	Preset A	01 - 26
84	0	1 - 4	Preset B	01 - 04
85	0	1 - 20	User	01 - 20

○ Modulation (Contrôle n° 1)

statut	2e octet	3e octet
BnH	01H	vvH

* L'effet s'applique en fonction du paramétrage de «Modulation Control».

○ Data Entry (Contrôle n° 6,38)

statut	2e octet	3e octet
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

mm,ll= valeur du paramètre spécifié par RPNmm=MSB, ll=LSB

○ Expression (Contrôle n° 11)

statut	2e octet	3e octet
BnH	0BH	vvH

* Les messages d'expression règlent le volume de chaque Part.

○ Hold 1 (Contrôle n° 64)

statut	2e octet	3e octet
BnH	40H	xxH

○ Sostenuato (Contrôle n° 66)

statut	2e octet	3e octet
BnH	42H	xxH

○ Soft (Contrôle n° 67)

statut	2e octet	3e octet
BnH	43H	xxH

○ Hold 2 (Contrôle n° 69)

statut	2e octet	3e octet
BnH	45H	xxH

○ Portamento Control (Contrôle n° 84)

statut	2e octet	3e octet
BnH	54H	kkH

* Un message Note-on reçu immédiatement après un message de Portamento provoquera une variation de hauteur continue à partir du numéro de note source. Si une voix est déjà jouée pour ce même numéro de note source, elle continuera et commencera sa variation de hauteur au Note-on suivant, jusqu'à la hauteur de ce Note-on.

* La vitesse de cette variation est déterminée par le paramètre «Portamento Time».

○ RPN MSB/LSB (Contrôle n° 100,101)

statut	2e octet	3e octet
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

mm=MSB of the parameter number specified by RPN

ll=LSB of the parameter number specified by RPN

<< RPN >>

Les paramètres RPN (Registered Parameter Numbers) sont une extension des contrôles (control change).

Pour les utiliser, vous devez d'abord envoyer le message RPN (Contrôle n° 100 et 101; ordre indifférent) pour la sélection du paramètre, puis envoyer un message Data Entry (Contrôle n° 6 et 38) pour donner la valeur. Dès qu'un message RPN est reçu, les messages Data Entry reçus sur le même canal MIDI sont interprétés comme message de valeur RPN. Pour éviter toute source d'erreur, la transmission d'un message RPN Null est donc recommandée après avoir effectué votre changement de valeur.

:Cet appareil reçoit les RPN suivants :

RPN	Data entry
MSB LSB	MSB LSB Notes
00H 00H	mmH — Sensibilité du Pitch-bend mm : 00H-0CH (0 - 12 demi-tons) ll: ignoré (traité comme 00H) réglage jusqu'à 1 octave par pas d'un demi-ton. *Le paramètre «Bend Range up parameter, Bend Range Down parameter» est également modifié. *Non reçu par la Part R.
00H 01H	mmH llH Master Fine Tuning mm, ll: 20 00H-40 00H-60 00H (-4096 x 100 / 8192-0-+4096 x 100 / 8192 cent) *Le paramètre «Fine Tune» de chaque Part est modifié.
00H 02H	mmH — Master Coarse Tuning mm : 10H-40H-70H (-48-0-+48 demi-tons) ll: ignoré (traité comme 00H) *Le paramètre «Key Shift» de chaque Part est modifié.
7FH 7FH	— — RPN null RPN est à nouveau «non spécifiés» et les valeurs de paramètre précédemment réglées ne sont plus modifiées (il n'est pas nécessaire de transmettre le Data Entry pour le paramétrage de RPN null. mm, ll: ignoré

* Pour les fonctions des autres numéros de contrôle, voir le «Tableau des données transmises» (p. 76).

● Program Change

statut	2e octet
CnH	ppH

pp= numéro de programme : 00H–7FH (prog.1–prog.128)

●Channel Aftertouch

statut	2e octet
DnH	vvH

* L'effet est appliqué en fonction du réglage de «Aftertouch Control».

●Pitch Bend Change

statut	2e octet	3e octet
EnH	llH	mmH

mm,ll=valeur du Pitch-bend : 00 00H–40 00H–7F 7FH (-8192–0–+8191)

* L'effet est appliqué en fonction du réglage de «Pitch Bend Control».

■Channel Mode messages

●All Sound Off (Contrôle n° 120)

statut	2e octet	3e octet
BnH	78H	00H

* À la réception de ce message, tous les sons en cours de lecture sur ce canal sont arrêtés.

●Reset All Controllers (Contrôle n° 121)

statut	2e octet	3e octet
BnH	79H	00H

* À la réception de ce message, les contrôles ci-après sont réinitialisés à leur valeur par défaut.

Contrôle	Valeur de réinitialisation
Pitch Bend Change	±0 (center)
Polyphonic Key Pressure	0 (off)
Channel Pressure	0 (off)
Modulation	0 (off)
Expression	127 (maximum)
Hold 1	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Soft	0 (off)
Hold 2	0 (off)
RPN	non traité ; paramètres antérieurs inchangés.

●All Note Off (Contrôle n° 123)

statut	2e octet	3e octet
BnH	7BH	00H

* À la réception de ce message, toutes les notes en cours de lecture sur le canal considéré sont arrêtées. Toutefois si la pédale Hold 1 ou Sostenuto est active, le son sera maintenu jusqu'à ce qu'elles soient relâchées.

●Omni Off (Contrôle n° 124)

statut	2e octet	3e octet
BnH	7CH	00H

* Une action identique à All Notes Off est également effectuée.

●Omni On (Contrôle n° 125)

statut	2e octet	3e octet
BnH	7DH	00H

* Une action identique à All Notes Off est également effectuée. OMNI ON n'est pas activé.

●Mono (Contrôle n° 126)

statut	2e octet	3e octet
BnH	7EH	mmH

mm=numéro Mono : 00H–10H (0–16)

* Une action identique à All Notes Off est également effectuée, et le paramètre «Solo Switch» est mis en position ON.

●Poly (Contrôle n° 127)

statut	2e octet	3e octet
BnH	7FH	00H

* Une action identique à All Notes Off est également effectuée, et le paramètre «Solo Switch» est mis en position OFF.

■Messages système temps réel

●Timing Clock

statut
F8H

* Ce paramétrage peut servir à synchroniser la vitesse du LFO ou de la modulation de l'effet.

●Active Sensing

statut
FEH

* Quand un message Active Sensing (détection d'activité) est reçu, l'appareil surveille les interruptions d'envoi des messages MIDI. Si une période de plus de 420 ms intervient sans réception, l'appareil engage une procédure automatique équivalant à la réception de All Sound Off, All Notes Off et Reset All Controllers. La surveillance est ensuite suspendue.

■ Messages système exclusif

statut	octets de données	statut
F0H	iiH, ddH,, eeH	F7H

F0H: Début de message système exclusif
 ii = ID number: Numéro d'identification (constructeur). Le numéro ID de Roland est 41H. Les numéros d'identification 7EH et 7FH sont définis dans une extension du standard MIDI comme Universal Non-realtime Messages (7EH) et Universal Realtime Messages (7FH).
 dd, ..., ee = data: 00H–7FH (0–127)
 F7H: EOX (Fin de message système exclusif).

●Messages système exclusif «Universal Non-realtime»

Message de requête d'identification (Identity Request)

statut	octets de données	statut
F0H	7EH, dev, 06H, 01H	F7H

octet	Commentaire
F0H	Début de message système exclusif
7EH	numéro ID (message Universal Non-realtime)
dev	Device ID (dev:10H(17)-1FH(32))
06H	Sub ID#1 (Information générale)
01H	Sub ID#2 (Requête d'identification)
F7H	EOX (Fin de message système exclusif)

* Le paramètre "dev" est son propre numéro d'identification ou 7FH (Broadcast)
 * À réception de ce message, un message d'identification «Identity Reply» est envoyé.

●Data Request 1 RQ1

Ce message demande à l'appareil distant de transmettre des données. L'adresse et la taille indique le type et la quantité des données demandées.

Quand un message «Data Request» est reçu, si cet appareil est dans un état permettant la transmission des données et si les valeurs d'adresse et de taille correspondent à quelque chose, les données sont envoyées sous la forme d'un message Data Set 1 (DT1). Sinon rien n'est transmis.

Le numéro «model ID» des messages SysEx de cet instrument est 00 0BH.

statut	octets de données	status
F0H	41H, dev, 00H, 0BH, 11H, aaH, bbH, ccH, ddH, ssH, ttH, uuH, vvH, sum	F7H
Octet	Commentaire	
F0H	Début de message système exclusif	
41H	ID number (Roland)	
dev	device ID (dev: 10H–1FH)	
00H	model ID (D2)	
0BH	model ID (D2)	

Implémentation MIDI

11H	command ID (RQ1)
aaH	address MSB
bbH	address
ccH	address
ddH	address LSB
ssH	size MSB
ttH	size
uuH	size
vvH	size LSB
sum	checksum
F7H	EOX (Fin de message système exclusif)

- * Pour les problèmes d'adresse, de taille (size) ou de calcul du checksum, voir «Exemples de messages système exclusif et de calcul du checksum» (p. 107).
- * Non reçu si «Rx.System Exclusive Switch» est sur OFF.

●Data Set 1 DT1

Ce message transmet les données en cours et est utilisé si vous voulez mettre en concordance la programmation de l'unité réceptrice.

statut	octets de données	statut
F0H	41H, dev, 00H, 0BH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H
Octet	commentaires	
F0H	Statut système exclusif	
41H	ID number (Roland)	
dev	device ID (dev: 10H–1FH)	
00H	model ID (D2)	
0BH	model ID (D2)	
12H	command ID (DT1)	
aaH	address MSB	
bbH	address	
ccH	address	
ddH	address LSB	
eeH	data: données à transmettre. Nombreux octets se succédant dans l'ordre à partir de l'adresse de départ.	
:	:	
ffH	data	
sum	checksum	
F7H	EOX (Fin de système exclusif)	

- * Pour les problèmes d'adresse, de taille (size) ou de calcul du checksum, voir «Exemples de messages système exclusif et de calcul du checksum» (p. 107).
- * Les données supérieures à 128 octets sont divisées en paquets de 128 ou moins, qui sont envoyés à intervalles d'au moins 20 ms.
- * Non reçu si «Rx.System Exclusive Switch» est sur OFF.

Les seuls messages système exclusif GS reçus par la D2 concernent les microtonalités.

●Data Set 1 DT1

statut	octets de données	statut
F0H	41H, dev, 42, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, ... eeH, sum	F7H
Octet	commentaires	
F0H	Statut système exclusif	
41H	ID number (Roland)	
dev	device ID (dev: 10H–1FH)	
42H	model ID (GS)	
12H	command ID (DT1)	
aaH	address MSB	
bbH	address	
ccH	address LSB	
ddH	data: données à transmettre. Nombreux octets se succédant dans l'ordre à partir de l'adresse de départ.	
:	:	
eeH	data	
sum	checksum	
F7H	EOX (Fin de système exclusif)	

- * Non reçu si «Rx.System Exclusive Switch» est sur OFF.

En plus des messages système exclusif conventionnels, la D2 utilise une catégorie particulière de messages système exclusif pour les opérations nécessitant un repérage dans le temps.

●Data Set 1 DT1

statut	octets de données	statut
F0H	41H, dev, 3AH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, sum	F7H
Octet	commentaires	
F0H	Statut système exclusif	
41H	ID number (Roland)	
dev	device ID (dev: 10H–1FH)	
3AH	model ID (D2 Quick)	
12H	command ID (DT1)	
aaH	address (Status/Channel)	
bbH	address/Data H	
ccH	Data L	
ddH	Data E	
sum	checksum	
F7H	EOX (Fin de message système exclusif)	

- * Pour les problèmes d'adresse, de taille (size) ou de calcul du checksum, voir «Exemples de messages système exclusif et de calcul du checksum» (p. 107).
- * Transmission d'adresses consécutives impossible.
- * Non reçu si «Rx.System Exclusive Switch» est sur OFF.

2. Données transmises (générateur de son)

■Messages canal de voix (Channel Voice)

●Note Off

statut	2e octet	3e octet
8nH	kkH	vvH

●Note On

statut	2e octet	3e octet
9nH	kkH	vvH
vv= vitesse :	01H - 7FH (1 - 127)	

●Control Change

- * En sélectionnant un numéro de contrôle correspondant au réglage du paramètre «Control Pedal Assign» vous pouvez transmettre n'importe quel message de contrôle (control change).

○Bank Select (Contrôle n° 0,32)

statut	2e octet	3e octet
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH
mm,ll=numéro de Bank : 00 00H - 7F 7FH (bank.1 - bank.16384)		

- * Non transmis si le paramètre «Tx Program Change Switch» ou «Tx Bank Select Switch» est sur OFF.
- * Pour la correspondance avec les numéros de Patch, voir la section 1.

○Modulation (Contrôle n° 1)

statut	2e octet	3e octet
BnH	01H	vvH

○Expression (Contrôle n° 11)

statut	2e octet	3e octet
BnH	0BH	vvH

○Hold 1 (Contrôle n° 64)

statut	2e octet	3e octet
BnH	40H	xxH

○Sostenuto (Contrôle n° 66)

statut	2e octet	3e octet
BnH	42H	xxH

○Soft (Contrôle n° 67)

statut	2e octet	3e octet
BnH	43H	xxH

○Hold 2 (Contrôle n° 69)

statut	2e octet	3e octet
BnH	45H	xxH

○Portamento control (Contrôle n° 84)

statut	2e octet	3e octet
BnH	54H	kkH

* Pour les fonctions des autres contrôles, voir le «Tableau des données transmises» (p. 76).

●Program Change

statut	2e octet
CnH	ppH

pp= n° de programme : 00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* Non transmis si «Tx Program Change Switch» est sur OFF.

■Messages système temps réel

●Active Sensing

status
FEH

* message émis à intervalles d'environ 250 msec.

■Messages système exclusif

●Messages système exclusif «Universal non-Realtime»

Identity Reply	statut	octets de données	statut
F0H	7EH, dev, 06H, 02H, 41H, 0BH, 01H, 03H, 00H, 00H, 03H, 00H, 00H		F7H
Octet	Signification		
F0H	Début de message système exclusif		
7EH	ID number (universal non-realtime message)		
dev	Device ID (dev:10H(17)-1FH(32))		
06H	Sub ID#1 (General Information)		
02H	Sub ID#2 (Identity Reply)		
41H	ID number (Roland)		
0BH 01H	Device family code		
03H 00H	Device family number code		
00H 03H 00H 00H	Software revision level		
F7H	EOX (Fin de message système exclusif)		

* À la réception du message «Identity Request», le message «Identity Reply» est émis.

●Data Set 1 DT1

statut	octets de données	statut
F0H	41H, dev, 00H, 0BH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H
Octet	Signification	
F0H	Début de message système exclusif	
41H	ID number (Roland)	
dev	device ID (dev: 10H–1FH)	
00H	model ID (D2)	
0BH	model ID (D2)	
12H	command ID (DT1)	
aaH	address MSB	
bbH	address	
ccH	address	
ddH	address LSB	
eeH	data: données à transmettre. Nombreux octets se succédant dans l'ordre à partir de l'adresse de départ.	
:	:	
ffH	data	
sum	checksum	
F7H	EOX (Fin de message système exclusif)	

* Pour les problèmes d'adresse, de taille (size) ou de calcul du checksum, voir «Exemples de messages système exclusif et de calcul du checksum» (p. 107).

* Les données supérieures à 128 octets sont divisées en paquets de 128 ou moins, qui sont envoyés à intervalles d'au moins 20 ms.

●Data Set 1 DT1

statut	octets de données	statut
F0H	41H, dev, 3AH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, sum	F7H
Octet	commentaires	
F0H	Début de message système exclusif	
41H	ID number (Roland)	
dev	device ID (dev: 10H–1FH)	
3AH	model ID (D2 Quick)	
12H	command ID (DT1)	
aaH	address (Status/Channel)	
bbH	address/Data H	
ccH	Data L	
ddH	Data E	
sum	checksum	
F7H	EOX (Fin de message système exclusif)	

* Pour les problèmes d'adresse, de taille (size) ou de calcul du checksum, voir «Exemples de messages système exclusif et de calcul du checksum» (p. 107).

* Transmission d'adresses consécutives impossible.

3. Données reçues (séquenceur)

3.1 Messages enregistrés en «enregistrement»

■Messages canal de voix (Channel Voice)

●Note Off

statut	2e octet	3e octet
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

●Note On

statut	2e octet	3e octet
9nH	kkH	vvH

vv= vitesse : 01H - 7FH (1 - 127)

●Polyphonic Aftertouch

statut	2e octet	3e octet
AnH	kkH	vvH

●Control Change

statut	2e octet	3e octet
BnH	kkH	vvH

kk= n° de contrôle : 00H–78H (0–120)

●Program Change

statut	2e octet
CnH	ppH

pp= n° de programme : 00H–7FH (prog.1–prog.128)

●Channel Aftertouch

statut	2e octet
DnH	vvH

●Pitch Bend Change

statut	2e octet	3e octet
EnH	llH	mmH

mm, ll= valeur Pitch-bend : 00 00H–40 00H–7F 7FH (-8192–0–+8191)

■Messages canal de mode

●All Sound Off (Contrôle n° 120)

statut	2e octet	3e octet
BnH	78H	00H

●Reset All Controllers (Contrôle n° 121)

statut	2e octet	3e octet
BnH	79H	00H

Implémentation MIDI

●Omni Off (Contrôle n° 124)

statut	2e octet	3e octet
BnH	7CH	00H

* Même action que lors de la réception d'un message «All Note Off».

●Omni On (Contrôle n° 125)

statut	2e octet	3e octet
BnH	7DH	00H

* Même action que lors de la réception d'un message «All Note Off».

●Mono (Contrôle n° 126)

statut	2e octet	3e octet
BnH	7EH	mmH

mm= n° mono : 00H–10H (0–16)

* Même action que lors de la réception d'un message «All Note Off».

●Poly (Contrôle n° 127)

statut	2e octet	3e octet
BnH	7FH	00H

* Même action que lors de la réception d'un message «All Note Off».

■Messages système exclusif

statut	octets de données	statut
F0H	iiH, ddH,, eeH	F7H

F0H: Début de message système exclusif
ii = ID number: Numéro d'identification constructeur (manufacturer ID) définissant l'origine du message. Le numéro d'ID de Roland est 4IH. Les numéros ID 7EH et 7FH sont définis dans une extension du standard MIDI comme messages universel non temps réel (7EH) et message universel temps réel (7FH).
dd,...., ee = data: 00H–7FH (0–127)
F7H: EOX (Fin de message système exclusif)

3.2 Messages non enregistrés en «enregistrement»

■Messages canal de mode

●Local On/Off (Contrôle n° 122)

statut	2e octet	3e octet
BnH	7AH	00H

vv=valeur: 00H,7FH (Local off, Local on)

●All Note Off (Contrôle n° 123)

statut	2e octet	3e octet
BnH	7BH	00H

* Si un message «All Note Off» est reçu, toutes les notes des canaux actifs sont mises en position «off» et les messages «Note Off» correspondants sont enregistrés.

3.3 Messages attendus pour la synchronisation

■Messages système communs

●Song Position Pointer

statut	2e octet	3e octet
F2H	mmH	llH

mm,ll= valeur : 00 00H–7F 7FH (0–16383)

■Messages système temps réel

●Timing Clock

statut
F8H

* Message reçu si le paramètre «Sync Mode» est sur SLAVE.

●Start

statut
FAH

* Message reçu si le paramètre «Sync Mode» est sur SLAVE ou REMOTE.

●Continue

statut
FBH

* Message reçu si le paramètre «Sync Mode» est sur SLAVE ou REMOTE.

●Stop

statut
FCH

* Message reçu si le paramètre «Sync Mode» est sur SLAVE ou REMOTE.

4. Données transmises (séquenceur)

4.1 Les messages enregistrés sont retransmis lors de la lecture.

4.2 Si le paramètre «Through» est sur ON, les messages reçus (sauf System Common et System Realtime) sont transmis.

4.3 Les messages générés par l'appareil sont transmis

4.3.1 Messages générés automatiquement par le système

■Messages canal de mode

●Omni Off (Contrôle n° 124)

statut	2e octet	3e octet
BnH	7CH	00H

* À la mise sous tension, ce message est transmis sur tous les canaux.

●Poly (Contrôle n° 127)

statut	2e octet	3e octet
BnH	7FH	00H

* À la mise sous tension, ce message est transmis sur tous les canaux.

4.3.2 Messages générés et transmis quand le paramètre «Sync Out» est sur ON

■Messages système commun

●Song Position Pointer

statut	2e octet	3e octet
F2H	mmH	llH

mm,ll=valeur: 00 00H–7F 7FH (0–16383)

* Ce message est transmis si le paramètre «Sync out» est sur ON. Il n'est pas transmis si le paramètre D-FIELD est réglé sur VINYL.

■Messages système temps réel

●Timing Clock

statut
F8H

* Ce message est transmis si le paramètre «Sync out» est sur ON. Il n'est pas transmis si le paramètre D-FIELD est réglé sur VINYL.

Start

statut

FAH

* Ce message est transmis si le paramètre «Sync out» est sur ON.

Continue

statut

FBH

* Ce message est transmis si le paramètre «Sync out» est sur ON.

Stop

statut

FCH

* Ce message est transmis si le paramètre «Sync out» est sur ON.

5. Table d'adresse des paramètres

- * La transmission d'adresses marquées d'un «#» est divisée en paquets. Par exemple ABH en hexadécimal sera divisé en 0AH et 0BH, et émis/reçu dans cet ordre.
- * Les adresses pour lesquelles le champ «Description» indique «Reserved» n'ont pas de sens pour la D2. Elles sont ignorées.

1. D2 (Model ID=00H 0BH)

Vue générale

Le tableau ci-dessous donne la configuration générale des adresses de paramètres pour les messages système exclusif.

Start Address(H)	Block	Sub Block	Reference
00 00 00 00	System common		1-1-1
	Scale tune	Part 1	1-1-2
		Part 7	
01 00 00 00	Part Info	Common	1-2-1
		Part 1	1-2-2
		Part 7	
		Part R	
02 00 00 00	Patch	Part 1	1-3-1
		Common	
		Tone 1	1-3-2
		Tone 4	
02 09 00 00	Rhythm Set	Common	1-4-1
		Note# 35	1-4-2
		Note# 98	

1-1.System

Offset Address	Description	
00 00	System Common	1-1-1
10 00	Part 1 Scale Tune	1-1-2
11 00	Part 2 Scale Tune	
:		
16 00	Part 7 Scale Tune	

1-1-1.System Common

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
00 00-00 05	0aaa aaaa	Reserved	—
00 06	0aaa aaaa	Master Tune	0 - 126 *1
00 07	0000 000a	Scale Tune Switch	0 - 1 (OFF, ON)
00 08	0000 000a	MFX Switch	0 - 1 (OFF, ON)
00 09	0000 000a	Delay Switch	0 - 1 (OFF, ON)
00 0A	0000 000a	Reverb Switch	0 - 1 (OFF, ON)
00 0B	0000 000a	Patch Remain	0 - 1 (OFF, ON)
00 0C-00 13	0aaa aaaa	Reserved	—
00 14	0000 000a	Receive Program Change Switch	0 - 1 (OFF, ON)
00 15	0000 000a	Receive Bank Select Switch	0 - 1 (OFF, ON)
00 16-00 27	0aaa aaaa	Reserved	—
00 28	0000 000a	Transmit Program Change Switch	0 - 1 (OFF, ON)
00 29	0000 000a	Transmit Bank Select Switch	0 - 1 (OFF, ON)
00 2A-00 61	0aaa aaaa	Reserved	—
Total size	00 00 00 62		

* 1: 427.4 - 452.6

1-1-2.Scale Tune

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
00 00	0aaa aaaa	Scale Tune for C	0 - 127 (-64 - +63)
00 01	0aaa aaaa	Scale Tune for C#	0 - 127 (-64 - +63)
00 02	0aaa aaaa	Scale Tune for D	0 - 127 (-64 - +63)
00 03	0aaa aaaa	Scale Tune for D#	0 - 127 (-64 - +63)
00 04	0aaa aaaa	Scale Tune for E	0 - 127 (-64 - +63)
00 05	0aaa aaaa	Scale Tune for F	0 - 127 (-64 - +63)
00 06	0aaa aaaa	Scale Tune for F#	0 - 127 (-64 - +63)
00 07	0aaa aaaa	Scale Tune for G	0 - 127 (-64 - +63)
00 08	0aaa aaaa	Scale Tune for G#	0 - 127 (-64 - +63)
00 09	0aaa aaaa	Scale Tune for A	0 - 127 (-64 - +63)
00 0A	0aaa aaaa	Scale Tune for A#	0 - 127 (-64 - +63)
00 0B	0aaa aaaa	Scale Tune for B	0 - 127 (-64 - +63)
Total size	00 00 00 0C		

1-2.Part Info

Offset Address	Description	
00 00	Part Info Common	1-2-1
10 00	Part Info Part 1	1-2-2
11 00	Part Info Part 2	
:		
16 00	Part Info Part 7	
19 00	Part Info Part R	

1-2-1.Part Info Common

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
00 00-00 0C	0aaa aaaa	Reserved	—
00 0D	00aa aaaa	MFX Type	0 - 24 (1 - 25)
00 0E	0aaa aaaa	MFX CTRL 1	0 - 127
00 0F	0aaa aaaa	MFX CTRL 2	0 - 127
00 10	0aaa aaaa	MFX CTRL 3	0 - 127
00 11	0aaa aaaa	MFX CTRL 4	0 - 127
00 12	0aaa aaaa	MFX CTRL 5	0 - 127
00 13	0aaa aaaa	MFX CTRL 6	0 - 127
00 14	0aaa aaaa	MFX CTRL 7	0 - 127
00 15	0aaa aaaa	MFX CTRL 8	0 - 127
00 16	0aaa aaaa	MFX CTRL 9	0 - 127
00 17	0aaa aaaa	MFX CTRL 10	0 - 127
00 18	0aaa aaaa	MFX CTRL 11	0 - 127
00 1A-00 1B	0aaa aaaa	Reserved	—
00 1C	0aaa aaaa	MFX Delay Send Level	0 - 127
00 1D	0aaa aaaa	MFX Reverb Send Level	0 - 127
00 1E-00 21	0aaa aaaa	Reserved	—
00 22	0aaa aaaa	Delay Level	0 - 127
00 23	0000 000a	Delay Type	0 - 1 *1
00 24	0aaa aaaa	Delay HF Damp	0 - 17 *4
00 25	0aaa aaaa	Delay Time	0 - 120
00 26	0aaa aaaa	Delay Feedback Level	0 - 98
00 27	0000 000a	Delay Output Assign	0 - 2 *2
00 28	0000 000a	Reverb Type	0 - 5 *3
00 29	0aaa aaaa	Reverb Level	0 - 127
00 2A	0aaa aaaa	Reverb Time	0 - 127
00 2B	000a aaaa	Reverb HF Damp	0 - 17 *4
00 0C-00 2F	0aaa aaaa	Reserved	—
00 30	0aaa aaaa	Voice Reserve 1	0 - 64
00 31	0aaa aaaa	Voice Reserve 2	0 - 64
00 32	0aaa aaaa	Voice Reserve 3	0 - 64
00 33	0aaa aaaa	Voice Reserve 4	0 - 64
00 34	0aaa aaaa	Voice Reserve 5	0 - 64
00 35	0aaa aaaa	Voice Reserve 6	0 - 64
00 36	0aaa aaaa	Voice Reserve 7	0 - 64
00 37-00 38	0aaa aaaa	Reserved	—
00 39	0aaa aaaa	Voice Reserve R	0 - 64
00 3A-00 43	0aaa aaaa	Reserved	—
Total size	00 00 00 44		

- * 1: SHORT, LONG
- * 2: LINE, REV, LINE+REV
- * 3: ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2
- * 4: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS

MFX CTRL	Value	Display
Type 0: 4 BAND EQ		
CTRL1 Low Freq	0 - 1	200, 400
CTRL2 Low Gain	-15 - +30	-15 - +15
CTRL3 High Freq	0 - 1	4000, 8000
CTRL4 High Gain	-15 - +30	-15 - +15
CTRL5 Peak1 Freq	0 - 16	+1
CTRL6 Peak1 Q	0 - 4	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
CTRL7 Peak1 Gain	-15 - +30	-15 - +15
CTRL8 Peak2 Freq	0 - 16	+1
CTRL9 Peak2 Q	0 - 4	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
CTRL10 Peak2 Gain	-15 - +30	-15 - +15
CTRL11 Output Level	0 - 127	
Type 1: SPECTRUM		
CTRL1 Low-High	0 - 30	-15 - +15
CTRL2 Middle Gain	0 - 30	-15 - +15
CTRL3 Width	0 - 4	1 - 5
CTRL4 Output Pan	0 - 127	L64 - 63R
CTRL5 Output Level	0 - 127	
Type 2: ENHANCER		
CTRL1 Sens	0 - 127	
CTRL2 Mix	0 - 127	
CTRL3 Low Gain	0 - 30	-15 - +15
CTRL4 High Gain	0 - 30	-15 - +15
CTRL5 Output Level	0 - 127	
Type 3: OVERDRIVE		
CTRL1 Input Level	0 - 127	

Implémentation MIDI

CTRL2	Drive	0 - 127	
CTRL3	AMP Type	0 - 3	SMALL,BUILTIN,2STACK,3STACK
CTRL4	Output Pan	0 - 127	L64 - 63R
CTRL5	Output Level	0 - 127	

Type 4: DISTORTION			
CTRL1	Input Level	0 - 127	
CTRL2	Drive	0 - 127	
CTRL3	AMP Type	0 - 3	SMALL,BUILTIN,2STACK,3STACK
CTRL4	Output Pan	0 - 127	L64 - 63R
CTRL5	Output Level	0 - 127	

Type 5: Lo-Fi			
CTRL1	BitDown	0 - 7	
CTRL2	S-Rate Down	0 - 3	32,16,8,4
CTRL3	Post Gain	0 - 3	0,+6,+12,+18
CTRL4	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
CTRL5	High Gain	0 - 30	-15 - +15
CTRL6	Output	0 - 1	MONO,STEREO
CTRL7	Output Level	0 - 127	

Type 6: NOISE			
CTRL1	Noise Type	0 - 17	1 - 18
CTRL2	Noise Level	0 - 127	
CTRL3	N Filter	0 - 17	*1,BYPASS
CTRL4	Lo-Fi Level	0 - 127	
CTRL5	Output Pan	0 - 127	L64 - 63R
CTRL6	Output Level	0 - 127	

Type 7: RADIO TUNG			
CTRL1	Radio Detune	0 - 127	
CTRL2	Noise Level	0 - 127	
CTRL3	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
CTRL4	High Gain	0 - 30	-15 - +15
CTRL5	Output	0 - 1	MONO,STEREO
CTRL6	Output Level	0 - 127	

Type 8: PHONOGRAPH			
CTRL1	Disc Type	0 - 2	LP,EP,SP
CTRL2	D Noise Level	0 - 127	
CTRL3	Depth	0 - 20	0 - +20
CTRL4	Output Pan	0 - 127	L64 - 63R
CTRL5	Output Level	0 - 127	

Type 9: COMPRESSOR			
CTRL1	Attack	0 - 127	
CTRL2	Sustain	0 - 127	
CTRL3	Post Gain	0 - 3	0,+6,+12,+18
CTRL4	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
CTRL5	High Gain	0 - 30	-15 - +15
CTRL6	Output Level	0 - 127	

Type 10: LIMITER			
CTRL1	Threshold	0 - 127	
CTRL2	Ratio	0 - 3	1.5:1,2.0:1,4.0:1,100:1
CTRL3	Release	0 - 127	
CTRL4	Post Gain	0 - 3	0,+6,+12,+18
CTRL5	Output Pan	0 - 127	L64 - 63R
CTRL6	Output Level	0 - 127	

Type 11: SLICER			
CTRL1	Timing Pattern	0 - 33	
CTRL2	Rate	0 - 2	1/4,1/2,1/1
CTRL3	Accent Pattern	0 - 15	
CTRL4	Accent Level	0 - 127	
CTRL5	Attack	0 - 9	1 - 10
CTRL6	Output Level	0 - 127	

Type 12: TREMOLO			
CTRL1	LFO Type	0 - 5	TRI,TRP,SIN,SAW1,SAW2,SQR
CTRL2	Rate	0 - 117	0.1 - 10.00,*2
CTRL3	Depth	0 - 127	
CTRL4	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
CTRL5	High Gain	0 - 30	-15 - +15
CTRL6	Output Level	0 - 127	

Type 13: PHASER			
CTRL1	Manual	0 - 125	100 - 8000
CTRL2	Rate	0 - 117	0.1 - 10.00,*2
CTRL3	Depth	0 - 127	
CTRL4	Resonance	0 - 127	
CTRL5	Mix	0 - 127	
CTRL6	Output Pan	0 - 127	L64 - 63R
CTRL7	Output Level	0 - 127	

Type 14: CHORUS			
CTRL1	Pre Delay	0 - 125	0.0 - 100
CTRL2	Rate	0 - 117	0.1 - 10.00,*2
CTRL3	Depth	0 - 127	
CTRL4	Phase	0 - 90	0 - 180
CTRL5	Filter Type	0 - 2	OFF,LPF,HPF
CTRL6	Cutoff	0 - 16	*1
CTRL7	Balance	0 - 100	D100:0W - D0:100W
CTRL8	Output Level	0 - 127	

Type 15: SPACE-D			
CTRL1	Pre Delay	0 - 125	0.0 - 100
CTRL2	Rate	0 - 117	0.1 - 10.00,*2
CTRL3	Depth	0 - 127	
CTRL4	Phase	0 - 90	0 - 180
CTRL5	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
CTRL6	High Gain	0 - 30	-15 - +15
CTRL7	Balance	0 - 100	D100:0W - D0:100W
CTRL8	Output Level	0 - 127	

Type 16: TETRA CHORUS			
CTRL1	Pre Delay	0 - 125	0.0 - 100
CTRL2	Rate	0 - 117	0.1 - 10.00,*2
CTRL3	Depth	0 - 127	
CTRL4	Pre Dly Devi	0 - 20	
CTRL5	Depth Devi	0 - 40	-20 - +20
CTRL6	Pan Devi	0 - 20	
CTRL7	Balance	0 - 100	D100:0W - D0:100W
CTRL8	Output Level	0 - 127	

Type 17: FLANGER			
CTRL1	Pre Delay	0 - 125	0.0 - 100
CTRL2	Rate	0 - 117	0.1 - 10.00,*2
CTRL3	Depth	0 - 127	
CTRL4	Feedback	0 - 98	0 - +98
CTRL5	Phase	0 - 90	0 - 180
CTRL6	Filter Type	0 - 2	OFF,LPF,HPF
CTRL7	Cutoff	0 - 16	*1
CTRL8	Balance	0 - 100	D100:0W - D0:100W
CTRL9	Output Level	0 - 127	

Type 18: ST FLANGER			
CTRL1	Pre Delay	0 - 125	0.0 - 100
CTRL2	Rate	0 - 117	0.1 - 10.00,*2
CTRL3	Depth	0 - 127	
CTRL4	Feedback	0 - 98	0 - +98
CTRL5	Phase	0 - 90	0 - 180
CTRL6	Step Rate	0 - 125	0.05 - 10.00,*3
CTRL7	Balance	0 - 100	D100:0W - D0:100W
CTRL8	Output Level	0 - 127	

Type 19: SHORT DELAY			
CTRL1	Time L	0 - 103	0.1 - 190

CTRL2	Time R	0 - 103	0.1 - 190
CTRL3	HF Damp	0 - 17	*1,BYPASS
CTRL4	Feedback	0 - 98	0 - +98
CTRL5	Auto Pan	0 - 18	OFF,*2
CTRL6	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
CTRL7	High Gain	0 - 30	-15 - +15
CTRL8	Balance	0 - 100	D100:0W - D0:100W
CTRL9	Output Level	0 - 127	

Type 20: AUTO PAN			
CTRL1	LFO type	0 - 5	TRI,TRP,SIN,SAW1,SAW2,SQR
CTRL2	Rate	0 - 117	0.1 - 10.00,*2
CTRL3	Bass Sense	0 - 2	OFF,MODE1,MODE2
CTRL4	Depth	0 - 127	
CTRL5	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
CTRL6	High Gain	0 - 30	-15 - +15
CTRL7	Output Level	0 - 127	

Type 21: FB PITCH SHIFTER			
CTRL1	Coarse	0 - 36	-24 - +12
CTRL2	Fine	0 - 100	-100 - +100
CTRL3	Output Pan	0 - 127	
CTRL4	Pre Delay	0 - 125	0.0 - 100
CTRL5	Mode	0 - 4	1 - 5
CTRL6	Feedback	0 - 98	0 - +98
CTRL7	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
CTRL8	High Gain	0 - 30	-15 - +15
CTRL9	Balance	0 - 100	D100:0W - D0:100W
CTRL10	Output Level	0 - 127	

Type 22: REVERB			
CTRL1	Rev Type	0 - 5	ROOM1,ROOM2,STAGE1,STAGE2,HALL1,HALL2
CTRL2	Time	0 - 127	
CTRL3	HF Damp	0 - 17	*1,BYPASS
CTRL4	Balance	0 - 100	D100:0W - D0:100W
CTRL5	Output Level	0 - 127	

Type 23: GATE REVERB			
CTRL1	Gate Type	0 - 3	NORMAL,REVERSE,SWEEP1,SWEEP2
CTRL2	Gate Time	0 - 65	5 - 330
CTRL3	Balance	0 - 100	D100:0W - D0:100W
CTRL4	Output Level	0 - 127	

Type 24: ISOLATOR			
CTRL1	Low gain	0 - 127	
CTRL2	Mid gain	0 - 127	
CTRL3	High gain	0 - 127	
CTRL4	Output Pan	0 - 127	L64 - 63R
CTRL5	Output Level	0 - 127	
=====			

- * 1: 200,250,315,400,500,630,800,1000,1250,
- * 1600,2000,2500,3150,4000,5000,6300,8000
- * 2: 1/16,1/12,3/32,1/8,1/6,3/16,1/4,1/3,3/8,
- * 1/2,2/3,3/4,1/1,2MES,3MES,4MES,8MES,16MES
- * 3: 1/16,1/12,3/32,1/8,1/6,3/16,1/4,1/3,3/8,1/2

■1-2-2.Part Info Part

Offset		Address	Size	Description	Data (Value)
	00 00	0000 000a		Receive Switch	0 - 1 (OFF,ON)
	00 01	0aaa aaaa		Reserved	—
#	00 02	0000 00aa		Patch Group Type	0 - 3 *2
	00 03	0aaa aaaa		Patch Group ID	1 - 9 *2
	00 04	0000 aaaa		Patch Number	0 - 127 *2
		0000 bbbb			(001 - 128)
	00 06	0aaa aaaa		Part Level	0 - 127
	00 07	0aaa aaaa		Part Pan	0 - 127 (L64 - 63R)
	00 08	0aaa aaaa		Part Key Shift	0 - 96 (-48 - +48)
	00 09	0aaa aaaa		Part Fine Tune	0 - 100 (-50 - +50)
	00 0A	0000 0aaa		MXF Switch	0 - 4 *1
	00 0B	0aaa aaaa		Reserved	—
	00 0C	0aaa aaaa		Delay Send Level	0 - 127
	00 0D	0aaa aaaa		Reverb Send Level	0 - 127
	00 0E-00 19	0aaa aaaa		Reserved	—
Total size		00 00 00 1A			

- * 1: OFF, ON, Reserved, Reserved, RHY
- * 2: voir tableau ci-dessous

[Patch]

Patch		Patch Group Type	Patch Group ID	Patch Number	Bank Select		Program No.
					MSB	LSB	
P-A001 - P-A128		0	3	0 - 127	81	0	1 - 128
P-B001 - P-B128		0	4	0 - 127	81	1	1 - 128
P-C001 - P-C128		0	5	0 - 127	81	2	1 - 128
P-D001 - P-D128		0	6	0 - 127	81	3	1 - 128
P-E001 - P-E080		0	7	0 - 87	84	0	1 - 88
P-U001 - P-U128		3	1	0 - 127	85	0	1 - 128
P-U129 - P-U256		3	2	0 - 127	85	1	1 - 128

[Rhythm set]

Rhythm set		Patch Group Type	Patch Group ID	Patch Number	Bank Select		Program No.
					MSB	LSB	
R-A01 - R-A26	0	3	0 - 25	81	0	1 - 26	
R-B01 - R-B04	0	4	0 - 3	84	0	1 - 4	
R-U01 - R-U20	3	1	0 - 19	85	0	1 - 20	

■1-3.Patch

Offset Address	Description	
00 00	Patch Common	1-3-1
10 00	Patch Tone 1	1-3-2
12 00	Patch Tone 2	
14 00	Patch Tone 3	
16 00	Patch Tone 4	

■1-3-1.Patch Common

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
00 00	0aaa aaaa	Patch Name 1	32 - 125
00 01	0aaa aaaa	Patch Name 2	32 - 125
00 02	0aaa aaaa	Patch Name 3	32 - 125
00 03	0aaa aaaa	Patch Name 4	32 - 125
00 04	0aaa aaaa	Patch Name 5	32 - 125
00 05	0aaa aaaa	Patch Name 6	32 - 125
00 06	0aaa aaaa	Patch Name 7	32 - 125
00 07	0aaa aaaa	Patch Name 8	32 - 125
00 08	0aaa aaaa	Patch Name 9	32 - 125
00 09	0aaa aaaa	Patch Name 10	32 - 125
00 0A	0aaa aaaa	Patch Name 11	32 - 125
00 0B	0aaa aaaa	Patch Name 12	32 - 125
00 0C-00 30	0aaa aaaa	Reserved	—
00 31	0000 aaaa	Bend Range Up	0 - 12
00 32	0000 aaaa	Bend Range Down	0 - 48 (0 - -48)
00 33	0000 000a	Solo Switch	0 - 1 (OFF, ON)
00 34	0000 000a	Solo Legato Switch	0 - 1 (OFF, ON)
00 35	0000 000a	Portamento Switch	0 - 1 (OFF, ON)
00 36	0000 000a	Portamento Mode	0 - 1 *1
00 37	0000 000a	Portamento Type	0 - 1 (RATE, TIME)
00 38	0000 000a	Portamento Start	0 - 1 (PITCH, NOTE)
00 39	0aaa aaaa	Portamento Time	0 - 127
00 3A-00 3F	0aaa aaaa	Reserved	—
00 40	0000 000a	Velocity Range Switch	0 - 1 (OFF, ON)
00 41	0aaa aaaa	Reserved	—
00 42	0000 00aa	Stretch Tune Depth	0 - 3 (OFF, 1 - 3)
00 43	0000 000a	Voice Priority	0 - 1 *2
00 44	0000 aaaa	Structure Type 1/2	0 - 9 (1 - 10)
00 45	0000 00aa	Booster 1/2	0 - 3 *3
00 46	0000 aaaa	Structure Type 3/4	0 - 9 (1 - 10)
00 47	0000 00aa	Booster 3/4	0 - 3 *3
00 48-00 49	0aaa aaaa	Reserved	—
Total size	00 00 00 4A		

* 1: NORMAL, LEGATO

* 2: LAST, LODEST

* 3: 0, +6, +12, +18

■1-3-2.Patch Tone

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
00 00	0000 000a	Tone Switch	0 - 1 (OFF, ON)
00 01	0000 0000	Wave Group Type	0 *1
00 02	0000 00aa	Wave Group ID	1 - 3 *1
00 03	0000 aaaa	Wave Number	0 - 253 *1
00 04	0000 bbbb		
00 05	0000 00aa	Wave Gain	0 - 3 *2
00 06	0000 000a	FXM Switch	0 - 1 (OFF, ON)
00 07	0000 00aa	FXM Color	0 - 3 (1 - 4)
00 08	0000 aaaa	FXM Depth	0 - 15 (1 - 16)
00 09-00 0A	0aaa aaaa	Reserved	—
00 0B	0aaa aaaa	Velocity Cross Fade	0 - 127
00 0C	0aaa aaaa	Velocity Range Lower	1 - 127 *3
00 0D	0aaa aaaa	Velocity Range Upper	1 - 127 *4
00 0E	0aaa aaaa	Keyboard Range Lower	0 - 127 *5
00 0F	0aaa aaaa	Keyboard Range Upper	0 - 127 *6
00 10-00 14	0aaa aaaa	Reserved	—
00 15	000a aaaa	Modulation 1 Destination	0 - 15 *7
00 16	0aaa aaaa	Modulation 1 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 17	000a aaaa	Modulation 2 Destination	0 - 15 *7
00 18	0aaa aaaa	Modulation 2 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 19	000a aaaa	Modulation 3 Destination	0 - 15 *7
00 1A	0aaa aaaa	Modulation 3 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 1B	000a aaaa	Modulation 4 Destination	0 - 15 *7
00 1C	0aaa aaaa	Modulation 4 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 1D	000a aaaa	Pitch Bend 1 Destination	0 - 15 *7
00 1E	0aaa aaaa	Pitch Bend 1 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 1F	000a aaaa	Pitch Bend 2 Destination	0 - 15 *7
00 20	0aaa aaaa	Pitch Bend 2 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 21	000a aaaa	Pitch Bend 3 Destination	0 - 15 *7
00 22	0aaa aaaa	Pitch Bend 3 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 23	000a aaaa	Pitch Bend 4 Destination	0 - 15 *7
00 24	0aaa aaaa	Pitch Bend 4 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 25	000a aaaa	Aftertouch 1 Destination	0 - 15 *7
00 26	0aaa aaaa	Aftertouch 1 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 27	000a aaaa	Aftertouch 2 Destination	0 - 15 *7
00 28	0aaa aaaa	Aftertouch 2 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 29	000a aaaa	Aftertouch 3 Destination	0 - 15 *7
00 2A	0aaa aaaa	Aftertouch 3 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 2B	000a aaaa	Aftertouch 4 Destination	0 - 15 *7
00 2C	0aaa aaaa	Aftertouch 4 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 2D	0000 0aaa	LF01 Waveform	0 - 7 *8
00 2E	0000 000a	LF01 Key Sync	0 - 1 (OFF, ON)
00 2F	0aaa aaaa	LF01 Rate	0 - 127
00 30	0000 0aaa	LF01 Offset	0 - 4 *9
00 31	0aaa aaaa	LF01 Delay Time	0 - 127
00 32	0000 00aa	LF01 Fade Mode	0 - 3 *10
00 33	0aaa aaaa	LF01 Fade Time	0 - 127
00 34	0000 000a	LF01 Tempo Sync	0 - 1 (OFF, ON)
00 35	0000 0aaa	LF02 Waveform	0 - 7 *8
00 36	0000 000a	LF02 Key Sync	0 - 1 (OFF, ON)
00 37	0aaa aaaa	LF02 Rate	0 - 127
00 38	0000 0aaa	LF02 Offset	0 - 4 *9
00 39	0aaa aaaa	LF02 Delay Time	0 - 127
00 3A	0000 00aa	LF02 Fade Mode	0 - 3 *10
00 3B	0aaa aaaa	LF02 Fade Time	0 - 127
00 3C	0000 000a	LF02 Tempo Sync	0 - 1 (OFF, ON)
00 3D	0aaa aaaa	Coarse Tune	0 - 96 (-48 - +48)
00 3E	0aaa aaaa	Fine Tune	0 - 190 (-50 - +50)

00 3F	000a aaaa	Random Pitch Depth	0 - 30 *11
00 40	0000 aaaa	Pitch Key Follow	0 - 15 *12
00 41	000a aaaa	Pitch Envelope Depth	0 - 24 (-12 - +12)
00 42	0aaa aaaa	Pitch Envelope Velocity Sens	0 - 125 *13
00 43	0000 aaaa	Pitch Envelope Velocity Time1	0 - 14 *14
00 44	0000 aaaa	Pitch Envelope Velocity Time4	0 - 14 *14
00 45	0000 aaaa	Pitch Envelope Time Key Follow	0 - 14 *14
00 46	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 1	0 - 127
00 47	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 2	0 - 127
00 48	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 3	0 - 127
00 49	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 4	0 - 127
00 4A	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 4B	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 4C	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 4D	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 4E	0aaa aaaa	Pitch LF01 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 4F	0aaa aaaa	Pitch LF02 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 50	0000 0aaa	Filter Type	0 - 4 *15
00 51	0aaa aaaa	Cutoff Frequency	0 - 127
00 52	0000 aaaa	Cutoff Key Follow	0 - 15 *12
00 53	0aaa aaaa	Resonance	0 - 127
00 54	0aaa aaaa	Resonance Velocity Sens	0 - 125 *13
00 55	0aaa aaaa	Filter Envelope Depth	0 - 26 (-63 - +63)
00 56	0000 0aaa	Filter Envelope Velocity Curve	0 - 6 (1 - 7)
00 57	0aaa aaaa	Filter Envelope Velocity Sens	0 - 125 *13
00 58	0000 aaaa	Filter Envelope Velocity Time1	0 - 14 *14
00 59	0000 aaaa	Filter Envelope Velocity Time4	0 - 14 *14
00 5A	0000 aaaa	Filter Envelope Time Keyfollow	0 - 14 *14
00 5B	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 1	0 - 127
00 5C	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 2	0 - 127
00 5D	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 3	0 - 127
00 5E	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 4	0 - 127
00 5F	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 1	0 - 127
00 60	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 2	0 - 127
00 61	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 3	0 - 127
00 62	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 4	0 - 127
00 63	0aaa aaaa	Filter LF01 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 64	0aaa aaaa	Filter LF02 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 65	0aaa aaaa	Tone Level	0 - 127
00 66	0000 00aa	Bias Direction	0 - 3 *16
00 67	0aaa aaaa	Bias Point	0 - 127 (C-1 - G9)
00 68	0000 aaaa	Bias Level	0 - 14 *14
00 69	0000 0aaa	Amp Envelope Velocity Curve	0 - 6 (1 - 7)
00 6A	0aaa aaaa	Amp Envelope Velocity Sens	0 - 125 *13
00 6B	0000 aaaa	Amp Envelope Velocity Time1	0 - 14 *14
00 6C	0000 aaaa	Amp Envelope Velocity Time4	0 - 14 *14
00 6D	0000 aaaa	Amp Envelope Time Keyfollow	0 - 14 *14
00 6E	0aaa aaaa	Amp Envelope Time 1	0 - 127
00 6F	0aaa aaaa	Amp Envelope Time 2	0 - 127
00 70	0aaa aaaa	Amp Envelope Time 3	0 - 127
00 71	0aaa aaaa	Amp Envelope Time 4	0 - 127
00 72	0aaa aaaa	Amp Envelope Level 1	0 - 127
00 73	0aaa aaaa	Amp Envelope Level 2	0 - 127
00 74	0aaa aaaa	Amp Envelope Level 3	0 - 127
00 75	0aaa aaaa	Amp LF01 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 76	0aaa aaaa	Amp LF02 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 77	0aaa aaaa	Tone Pan	0 - 127 (L64 - 63R)
00 78	0000 aaaa	Pan Key follow	0 - 14 *14
00 79	00aa aaaa	Random Pan Switch	0, 63 (OFF, ON)
00 7A	0aaa aaaa	Alternate Pan Depth	1 - 127 (L63 - 63R)
00 7B	0aaa aaaa	Pan LF01 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 7C	0aaa aaaa	Pan LF02 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 7D-01 00	0aaa aaaa	Reserved	—
Total size	00 00 01 01		

* 1: Correspondance entre "Waveform List" et "Wave Group Type, Wave Group ID, Wave Number"

Wave	Wave Group Type	Wave Group ID	Wave Number
A001-254	0	1	0 - 253
B001-251	0	2	0 - 250

- * 2: -6, 0, +6, +12
- * 3: 1 - Upper
- * 4: Lower - 127
- * 5: C-1 - Upper
- * 6: Lower - G9
- * 7: OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, LIP, L2P, LIF, L2F, L1A, L2A, PL1, PL2, L1R, L2R
- * 8: TRI, SIN, SAW, SQR, TRP, S&H, RND, CHS
- * 9: -100, -50, 0, +50, +100
- * 10: ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT
- * 11: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
- * 12: -100, -70, -50, -30, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100, +120, +150, +200
- * 13: -100 - +150
- * 14: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100
- * 15: OFF, LPF, BPF, HPF, PKG
- * 16: LOWER, UPPER, LOW&UP, ALL

■1-4.Rhythm Set

Offset Address	Description	
00 00	Rhythm Common	1-4-1
23 00	Rhythm Note for Key# 35	1-4-2
24 00	Rhythm Note for Key# 36	
:		
62 00	Rhythm Note for Key# 98	

■1-4-1.Rhythm Common

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
00 00	0aaa aaaa	Rhythm Name 1	32 - 125
00 01	0aaa aaaa	Rhythm Name 2	32 - 125
00 02	0aaa aaaa	Rhythm Name 3	32 - 125
00 03	0aaa aaaa	Rhythm Name 4	32 - 125
00 04	0aaa aaaa	Rhythm Name 5	32 - 125
00 05	0aaa aaaa	Rhythm Name 6	32 - 125
00 06	0aaa aaaa	Rhythm Name 7	32 - 125
00 07	0aaa aaaa	Rhythm Name 8	32 - 125
00 08	0aaa aaaa	Rhythm Name 9	32 - 125
00 09	0aaa aaaa	Rhythm Name 10	32 - 125
00 0A	0aaa aaaa	Rhythm Name 11	32 - 125
00 0B	0aaa aaaa	Rhythm Name 12	32 - 125
Total size	00 00 00 0C		

Implémentation MIDI

■1-4-2.Rhythm Note

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
00 00	0000 000a	Tone Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 01	0000 0000	Wave Group Type	0 *1
00 02	0000 00aa	Wave Group ID	1 - 3 *1
00 03	0000 aaaa	Wave Number	0 - 253 *1
00 04	0000 bbbb		
00 05	0000 00aa	Wave Gain	0 - 3 *2
00 06	0000 aaaa	Bend Range	0 - 12
00 07	000a aaaa	Mute Group	0 - 12 (OFF,1 - 31)
00 08	0000 000a	Envelope Mode	0 - 1 *3
00 09-00 0B	0aaa aaaa	Reserved	—
00 0C	0aaa aaaa	Coarse Tune	0 - 120 (-60 - +60)
00 0D	0aaa aaaa	Fine Tune	0 - 199 (-50 - +50)
00 0E	000a aaaa	Random Pitch Depth	0 - 38 *4
00 0F	000a aaaa	Pitch Envelope Depth	0 - 24 (-12 - +12)
00 10	0aaa aaaa	Pitch Envelope Velocity Sens	0 - 125 *5
00 11	0000 aaaa	Pitch Envelope Velocity Time	0 - 14 *6
00 12	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 1	0 - 127
00 13	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 2	0 - 127
00 14	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 3	0 - 127
00 15	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 4	0 - 127
00 16	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 17	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 18	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 19	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 1A	0000 0aaa	Filter Type	0 - 4 *7
00 1B	0aaa aaaa	Cutoff Frequency	0 - 127
00 1C	0aaa aaaa	Resonance	0 - 127
00 1D	0aaa aaaa	Resonance Velocity Sens	0 - 125 *5
00 1E	0aaa aaaa	Filter Envelope Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 1F	0aaa aaaa	Filter Envelope Velocity Sens	0 - 125 *5
00 20	0000 aaaa	Filter Envelope Velocity Time	0 - 14 *6
00 21	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 1	0 - 127
00 22	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 2	0 - 127
00 23	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 3	0 - 127
00 24	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 4	0 - 127
00 25	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 1	0 - 127
00 26	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 2	0 - 127
00 27	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 3	0 - 127
00 28	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 4	0 - 127
00 29	0aaa aaaa	Tone Level	0 - 127
00 2A	0aaa aaaa	Amp Envelope Velocity Sens	0 - 125 *5
00 2B	0000 aaaa	Amp Envelope Velocity Time	0 - 14 *6
00 2C	0aaa aaaa	Amp Envelope Time 1	0 - 127
00 2D	0aaa aaaa	Amp Envelope Time 2	0 - 127
00 2E	0aaa aaaa	Amp Envelope Time 3	0 - 127
00 2F	0aaa aaaa	Amp Envelope Time 4	0 - 127
00 30	0aaa aaaa	Amp Envelope Level 1	0 - 127
00 31	0aaa aaaa	Amp Envelope Level 2	0 - 127
00 32	0aaa aaaa	Amp Envelope Level 3	0 - 127
00 33	0aaa aaaa	Tone Pan	0 - 127 (L64 - 63R)
00 34	00aa aaaa	Random Pan Switch	0,63 (OFF,ON)
00 35	0aaa aaaa	Alternate Pan Depth	1 - 127 (L63 - 63R)
00 36	0000 00aa	MFX Switch	2 - 3 *8
00 37	0aaa aaaa	Reserved	—
00 38	0aaa aaaa	Delay Send Level	0 - 127
00 39	0aaa aaaa	Reverb Send Level	0 - 127
Total size	00 00 00 3A		

* 1: Correspondance entre "Waveform List" et "Wave Group Type, Wave Group ID, Wave Number"

Wave	Wave Group Type	Wave Group ID	Wave Number
A001-254	0	1	0 - 253
B001-251	0	2	0 - 250

- * 2: -6, 0, +6, +12
- * 3: NO-SUS, SUSTAIN
- * 4: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
- * 5: -100 - +150
- * 6: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100
- * 7: OFF, LPF, BPF, HPF, PKG
- * 8: OFF, ON

■2. GS (Model ID=42H)

Start address	Description
40 11 00	Scale Tune Part1
40 12 00	: Part2
40 13 00	: Part3
40 14 00	: Part4
40 15 00	: Part5
40 16 00	: Part6
40 17 00	: Part7

■2-1. Scale Tune

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
40	0aaa aaaa	Scale Tune for C	0 - 127 (-64 - +63)
41	0aaa aaaa	Scale Tune for C#	0 - 127 (-64 - +63)
42	0aaa aaaa	Scale Tune for D	0 - 127 (-64 - +63)
43	0aaa aaaa	Scale Tune for D#	0 - 127 (-64 - +63)
44	0aaa aaaa	Scale Tune for E	0 - 127 (-64 - +63)
45	0aaa aaaa	Scale Tune for F	0 - 127 (-64 - +63)
46	0aaa aaaa	Scale Tune for F#	0 - 127 (-64 - +63)
47	0aaa aaaa	Scale Tune for G	0 - 127 (-64 - +63)
48	0aaa aaaa	Scale Tune for G#	0 - 127 (-64 - +63)
49	0aaa aaaa	Scale Tune for A	0 - 127 (-64 - +63)
4A	0aaa aaaa	Scale Tune for A#	0 - 127 (-64 - +63)
4B	0aaa aaaa	Scale Tune for B	0 - 127 (-64 - +63)
Total size	00 00 0C		

■3. Quick SysEx (Model ID=3AH)

Start address	Description
30 00	Quick SysEx Part1
31 00	: Part2
36 00	: Part7
39 00	: PartR
70 00	: Sequencer

■3-1. Quick SysEx Part

Offset Address	Size DataL	DataE	Description	Data (Value L)
0F	0000 aaaa 0000 0000		LF01 Wave Form	0 - 7 *1
14	0aaa aaaa 0000 0000		LF01 Fade Time	0 - 127
15	0aaa aaaa 0000 0000		Coarse Tune	16 - 112 (-48 - +48)
19	0aaa aaaa 0000 0000		Pitch Env Depth	52 - 76 (-12 - +12)
1A	0aaa aaaa 0000 0000		Pitch Env Attack	0 - 127
1B	0aaa aaaa 0000 0000		Pitch Env Decay	0 - 127
1C	0aaa aaaa 0000 0000		Filter Env Sustain	1 - 127 (-63 - +63)
1D	0aaa aaaa 0000 0000		Filter Env Release	0 - 127
1F	0aaa aaaa 0000 0000		Amp Env Sustain	0 - 127
22	0000 0aaa 0000 0000		Filter Type	0 - 4 *2
23	0aaa aaaa 0000 0000		Tone Pan	0 - 127 (L64 - 63R)
24	0aaa aaaa 0000 0000		Tone Level	0 - 127
25	00aa aaaa 0000 0000		Random Pan Switch	0,63 (OFF,ON)
27	0aaa aaaa 0000 0000		Pitch Env Sustain	1 - 127 (-63 - +63)
28	0aaa aaaa 0000 0000		Pitch Env Release	0 - 127
55	0aaa aaaa 0000 0000		Part Key Shift	16 - 112 (-48 - +48)
56	0000 00aa 0000 0000		Part MFX Switch	0 - 3 *3

- * 1: TRI, SIN, SAW, SQR, TRP, S&H, RND, CHS
- * 2: OFF, LPF, BPF, HPF, PKG
- * 3: OFF, ON, Reserved, Reserved

■3-2. Quick SysEx Rhythm

Offset Address	Size DataL	DataE *1	Description	Data (Value L)
15	0aaa aaaa 0000 aaaa		Coarse Tune	0 - 120 (-60 - +60)
19	0aaa aaaa 0000 aaaa		Pitch Env Depth	52 - 76 (-12 - +12)
1A	0aaa aaaa 0000 aaaa		Pitch Env Attack	0 - 127
1B	0aaa aaaa 0000 aaaa		Pitch Env Decay	0 - 127
1C	0aaa aaaa 0000 aaaa		Filter Env Sustain	0 - 127
1D	0aaa aaaa 0000 aaaa		Filter Env Release	0 - 127
1F	0aaa aaaa 0000 aaaa		Amp Env Sustain	0 - 127
22	0000 0aaa 0000 aaaa		Filter Type	0 - 4 *2
23	0aaa aaaa 0000 aaaa		Tone Pan	0 - 127 (L64 - 63R)
24	0aaa aaaa 0000 aaaa		Tone Level	0 - 127
25	00aa aaaa 0000 aaaa		Random Pan Switch	0,1 (OFF,ON)
27	0aaa aaaa 0000 aaaa		Pitch Env Sustain	0 - 127
28	0aaa aaaa 0000 aaaa		Pitch Env Release	0 - 127
47	0aaa aaaa 0000 aaaa		Resonance	0 - 127
48	0aaa aaaa 0000 aaaa		Amp Env Release Time	0 - 127
49	0aaa aaaa 0000 aaaa		Amp Env Attack Time	0 - 127
4A	0aaa aaaa 0000 aaaa		Cutoff Frequency	0 - 127
4B	0aaa aaaa 0000 aaaa		Amp Env Decay	0 - 127
4D	0aaa aaaa 0000 aaaa		Fine Tune	14 - 114 (-50 - +50)
51	0aaa aaaa 0000 aaaa		Filter Env Depth	1 - 127 (-63 - +63)
52	0aaa aaaa 0000 aaaa		Filter Env Attack	0 - 127
53	0aaa aaaa 0000 aaaa		Filter Env Decay	0 - 127
55	0aaa aaaa 0000 aaaa		Part Key Shift	16 - 112 (-48 - +48)
56	0000 00aa 0000 aaaa		Part MFX Switch	0 - 4 *3

* 1:Utilisé lors de la transmission de/vers chaque « Rhythm group» de la Part R.

Rhythm group	DataE	Rhythm group	DataE
BD	0	CYM	4
SD	1	TOM/PERC	5
HH	2	HIT	6
CLP	3	OTHERS	7
CYM	4	ALL	9

- * 2: OFF, LPF, BPF, HPF, PKG
- * 3: OFF, ON, Reserved, Reserved, RHY

■3-3. Quick SysEx Sequencer

Offset Address	Size DataL	DataE	Description	Data(Value L/E)
01	0000 aaaa 0000 000a		Part Mute	0-6,9 / 0,1
02	0000 aaaa 0000 000a		Drum Mute	0-7*1 / 0,1

* 1: BD,SD,HH,CLP,CYM,TOM/PEC,HIT,OTHERS

6. Éléments supplémentaires

■ Exemples de messages MIDI courants

<Exemple 1> 92 3E 5F

9n est l'octet de statut «Note On» où «n» représente le numéro de canal MIDI. Comme 2H = 2, 3EH = 62 et 5FH = 95, ce message décrit une touche enfoncée, affectée au canal MIDI n°3 et de numéro de note 62 (soit ré 4 ou «D4») affectée d'une vélocité de 95.

<Exemple 2> C9 49

CnH est l'octet de statut «Program Change» où «n» représente le numéro de canal MIDI. Comme EH = 14, et 49H = 73, ce message décrit un changement de programme sur le canal MIDI n°15, appelant le son n°74.

<Exemple 3> EA 00 28

EnH est l'octet de statut «Pitch Bend Change» où «n» représente le numéro de canal MIDI. Le deuxième octet (00H = 0) est l'octet de poids faible (LSB), et le troisième (28H = 40) l'octet de poids fort (MSB), mais comme la valeur de pitch-bend varie dans les sens positif et négatif avec une valeur centrale à 40 00H (= 64 x 12+80 = 8192) cette valeur est : 28 00H - 40 00H = 40 x 12+80 - (64 x 12+80) = 5120 - 8192 = -3072

Si la sensibilité du pitch-bend est réglée sur 2 demi-tons -8192 (00 00H) déplacera la hauteur du son de -200 cents, et dans notre cas : -200 x (-3072) ÷ (-8192) = -75 cents sur le canal 11.

<Exemple 4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F

BnH est l'octet de statut «Control Change» où «n» représente le numéro de canal MIDI. Dans ces messages, le deuxième octet détermine le numéro de contrôle et le troisième son amplitude. Quand plusieurs messages consécutifs ont le même statut, le standard MIDI prévoit un mode «running Statut» qui permet de le sous-entendre et de ne pas le répéter. Le message ci-dessus signifie donc :

B3	64	00	MIDI ch.4, octet faible du numéro de paramètre RPN :	00H
(B3)	65	00	(MIDI ch.4) octet fort du numéro de paramètre RPN :	00H
(B3)	06	0C	(MIDI ch.4) octet fort de la valeur du paramètre :	0CH
(B3)	26	00	(MIDI ch.4) octet faible de la valeur du paramètre :	00H
(B3)	64	7F	(MIDI ch.4) octet faible du numéro de paramètre RPN :	7FH
(B3)	65	7F	(MIDI ch.4) octet fort du numéro de paramètre RPN :	7FH

■ Exemples de messages système exclusif et calcul du Checksum

Les messages Système exclusif Roland (RQ1, DT1) sont transmis avec un checksum (total) à la fin de l'envoi des données (avant F7) pour vérifier leur bonne transmission. La valeur du checksum est déterminée par l'adresse et les données (ou la taille) du message système exclusif.

● Comment calculer le checksum

Le checksum est une valeur dont les 7 bits les plus faibles sont des 0 quand l'adresse, la taille et le checksum lui-même lui sont ajoutés. La formule suivante montre comment calculer le checksum quand le message exclusif à transmettre a une adresse : aa bb cc ddH et une taille de données : ee ffH.

aa + bb + cc + dd + ee + ff = total
total ÷ 128 = quotient ... reste
128 - reste = checksum

<Exemple 1> Paramétrage de REVERB TYPE sur HALL2 (DT1)

Selon la «Table d'adresse des paramètres», l'adresse de départ des informations de Part (Part Information) est 01 00 00 00H, l'adresse d'offset de «Part Information Common» est 00 00H, et l'adresse de REVERB TYPE est 00 28H. Notre adresse sera donc au total :

```

01 00 00 00H
00 00H
+) 00 28H
---
01 00 00 28H

```

Comme la valeur de paramètre HALL2 est 05H :

F0	41	10	00H	0BH	12	01 00 00 28	05	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	adresse	données	checksum(7)	

(1) Début de message système exclusif (2) ID (Roland) (3) Device ID (17)
(4), (5) model ID (D2) (6) command ID (DT1) (7) Fin de SysEx (EOX)

Calculons maintenant le checksum manquant :

01H + 00H + 00H + 28H + 05H = 1 + 0 + 0 + 40 + 5 = 46 (total)

46 (total) ÷ 128 = 0 (quotient)...46 (reste)
checksum = 128 - 46 (quotient) = 82 = 52H

Et le message final est donc : F0 41 10 00 0B 12 01 00 00 28 05 52 F7.

<Exemple 2> Récupération des données de Part (RQ1)

Selon la «Table d'adresse des paramètres», l'adresse de départ des informations de Part (Part Information) est :

01 00 00 00H	Part Info Common
01 00 10 00H	Part Info Part 1
01 00 11 00H	Part Info Part 2
01 00 16 00H	Part Info Part 7
01 00 19 00H	Part Info Part R

Comme la taille (size) de «Part Information Part» est 00 00 00 1AH, cette taille est ajoutée à l'adresse de départ de «Part Information Part R» pour obtenir :

```

01 00 19 00H
+) 00 00 00 1AH
---
01 00 19 1AH

```

La taille (size) des données à récupérées est donc :

```

01 00 19 1AH
-) 01 00 00 00H
---
00 00 19 1AH

```

F0	41	10	00	0B	11	01 00 00 00	00 00 19 1A	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	adresse	données	checksum	(7)

(1) Début de message système exclusif (2) ID number (Roland) (3) Device ID (17)
(4), (5) Model ID (D2D2) (6) Command ID (RQ1) (7) Fin de SysEx (EOX)

Après calcul du checksum de la même manière que dans <Exemple 2>, le message à transmettre sera : F0 41 10 00 0B 11 01 00 00 00 00 19 1A 4C F7.

● Fonction d'accordage microtonal (Model ID : 42H (GS), adresse : 40 1x 40H)

La fonction d'accordage microtonal «scale Tune» permet de régler individuellement l'accord de chacune des notes de la gamme chromatique, de *do* à *si*. Bien que ces réglages ne se fassent qu'au sein d'une octave, ils se répercutent sur toutes les octaves. Cette fonction vous permet d'aborder d'autres types de musiques, comme dans les exemples ci-après :

○ Tempérament égal

cette méthode, qui divise l'octave en 12 intervalles égaux, est la formule d'accordage la plus courante en musique occidentale actuelle. Sur le D2, c'est le réglage par défaut.

○ Tempérament juste (gamme de *do*)

Dans ce tempérament, les tierces sont beaucoup plus «claires» et justes, mais ne fonctionnent que dans la tonalité spécifiée. Si vous transposez votre morceau, les accords deviendront ambigus. L'exemple ci-dessous est réglé sur une fondamentale de *do*.

○ Gamme arabe

L'accordage microtonal donne accès à des tempéraments adaptés à diverses musiques ethniques. Les réglages ci-dessous correspondent à des musiques arabes

Exemples de réglages

Noms de note	Tempérament égal	Tempérament juste (gamme de <i>do</i>)	Gamme arabe
C (do)	0	0	-6
C# (do #)	0	-8	+45
D (ré)	0	+4	-2
Eb (mi b)	0	+16	-12
E (mi)	0	-14	-51
F (fa)	0	-2	-8
F# (fa #)	0	-10	+43
G (sol)	0	+2	-4
G# (sol #)	0	+14	+47
A (la)	0	-16	0
Bb (si b)	0	+14	-10
B (si)	0	-12	-49

Les valeurs de la table sont données en «cents» (centièmes de demi-ton). Convertissez-les en valeurs hexadécimales et transmettez-les sous forme de messages système exclusif. Par exemple, pour régler les différentes hauteurs de son de la gamme arabe, vous devrez envoyer le message suivant :

F0 41 10 42 12 40 11 40 3A 6D 3E 34 0D 38 6B 3C 6F 40 36 0F 76 F

Implémentation MIDI

groovebox (section générateur de son) Date : 8 mars 2001

Modèle D2 **Implémentation MIDI** Version : 1.00

Implémentation MIDI

Version : 1.00

Version : 1.00

[illegible]

Mode 1 : OMNI ON, POLY	Mode 2 : OMNI ON, MONO	O : Oui
Mode 3 : OMNI OFF, POLY	Mode 4 : OMNI OFF, MONO	X : Non

Mode 2 : OMNI ON, MONO	O : Oui
Mode 4 : OMNI OFF, MONO	X : Non

O : Oui
X : Non

groovebox (section séquenceur)

Date : 8 mars 2001

Modèle D2

Implémentation MIDI

Version : 1.00

Fonction...		Transmis	Reçu	Remarques
Canal de base	Par défaut Modifié	1–7, 10 X	1–7, 10 X	Pas de canal par défaut.
Mode	Par défaut Messages Modifié	Mode 3 OMINI OFF, POLY *1 *****	X X	
Numéro de note :	n° réels joués	0–127 *****	0–127 0–127	
Vélocité	Note On Note Off	O O	O O	
After Touch	Polyphonique Canal	O O	O O	
Pitch Bend		O	O	
	0–119	O	O	
Contrôles (Control Change)				
Program Change	: n° réels	O *****	O 0–127	
Système Exclusif		O	O	
Système Commun	: Song Position : Song Select : Tune Request	O X X *4	O X X *2	
Système Temps réel:	: Clock : Commands	O O *4 *5	O O *3 *2	
Messages auxiliaires	: All Sound Off : Reset All Controllers : Local On/Off : All Notes Off : Active Sensing : System Reset	O O X O X X *6	O O X O (123–127) *6 O X	
Notes	*1 Omni Off, Poly est transmis à tous les canaux à la mise sous tension. *2 Reconnu seulement si Sync Mode est sur SLAVE ou REMOTE. *3 Reconnu seulement si Sync Mode est sur SLAVE. *4 Transmis seulement si Sync Out est sur ON et si le mode D-FIELD est différent de VINYL. *5 Transmis seulement si Sync Out est sur ON. *6 Les messages de mode (123–127) sont mémorisés/transmis après exécution de "All Note Off". Le message All Note Off lui même n'est pas mémorisé/transmis.			

 Mode 1 : OMNI ON, POLY
 Mode 3 : OMNI OFF, POLY

 Mode 2 : OMNI ON, MONO
 Mode 4 : OMNI OFF, MONO

 O : Oui
 X : Non

Caractéristiques

D2 (GROOVEBOX)

Générateur de son :

Polyphonie maximum	64 voix
Parts (parties)	16 (Principales : 8 + RPS : 8)
Patches (sons)	
Preset	600
User (utilisateur)	256
Rhythm set (kits rythmiques)	
Preset	30
User (utilisateur)	20
Effets	
Reverb	6
Delay	2
MFX	25

Séquenceur :

Pistes	8
Résolution	96 ticks par noire
Tempo	20 – 240 (max.)
Nombre de notes max.	approx. 40 000 notes
Patterns	
Preset	157
RPS	232
User (utilisateur)	100
Songs	25
Modes d'enregistrement	New Step REC (pas à pas) D-Field REC
Arpégiateur	
Preset	43
User (utilisateur)	10
Quantification temps réel	GRID / SHUFFLE / GROOVE
Sets RPS	30
Sets Pattern	20
Sets MEGAMIX	20

Contrôles

Contrôleur D-FIELD

Connecteurs

Casque (mini-jack stéréo)
Sorties OUT (L, R) (connecteurs RCA)
Prises MIDI (IN/OUT)
Connecteur d'alimentation

Alimentation

Adaptateur secteur (DC9V)

Consommation

1 A

Dimensions

325 (L) x 256 (P) x 55 (H) mm

Poids

1,4 kg (sans l'adaptateur secteur)

Accessoires

Mode d'emploi
Adaptateur secteur (ACI series ou PSB-1U)

* Toutes caractéristiques sujettes à modification sans préavis.

Index

A

AC adaptor jack	11
ADLIB	21–22, 24
Afficheur	10, 13, 15, 18
Applications MIDI avancées	78
ARPEGGIATOR	
ARPEGGIATOR 1	26
ARPEGGIATOR 2	27
Arpégiateur	26–28
Beat pattern	29
Motif	28
Style	28
ASSIGN 1	21–22, 25–27, 30–32
ASSIGN 2	21–22, 34, 36–37, 39
ASSIGN 3	21–22, 41
Auto PAN	55
Avance rapide	69

B

BENDER	36
BPM	15–16, 21, 40
Bulk dump (sauvegarde)	81
Bulk load (chargement)	81

C

Canaux MIDI	78
Chiffres et caractères	13
Chorus	51–52
Compresseur	49
CURRENT (écran en cours)	15

D

Défilement rapide des valeurs	13
DELAY	39, 43
Delay	43, 54
D-FIELD	10, 12, 21, 58
D-FIELD (bouton de fonction)	22
Distorsion	47
Données transmises	76
Durée	62

E

Écran CURRENT (en cours)	15
Écran NEXT (suivant)	15
EDIT	19, 64–65, 71
Effets	12, 42
Égaliseur 4 bandes	45
Enhancer	46
Enregistrement	60, 62
Enregistrement pas à pas	60, 62
Copie de note	64
Déplacement de note	64
Édition de note	64
Édition de Part	63
Suppression d'étape (Step)	70
Enregistrement temps réel	60
Édition de Part	61
Effacement temps réel	61

Répétition	61
ENTER/EXIT	10
ENVELOPE	34
EXT CTRL (Contrôle externe)	39

F

Feedback Pitch Shifter (effet)	56
FILTER	21, 33
Flanger	53–54
Fréquence de coupure	33

G

Gate Reverb (effet)	57
GATE TIME	62–63
Générateur de son multitimbral	8
Groupe rythmique	17

H

HOLD	17, 22–23
------------	-----------

I

Isolator (effet)	57
------------------------	----

K

KEYBOARD PAD	32
--------------------	----

L

Lecture des Patterns	15
LFO	36
Limiter (effet)	49
Lo-Fi (effet)	47

M

MEGAMIX	30, 58
MTX	21, 33, 44
MIDI	11, 73, 76–78
MIDI (réception)	77
MIDI (transmission)	76
Mode (bouton)	10
Mode XY	21, 33
Multi-effets	21, 33, 44
Mute	16–17, 25
Mute Rmain (fonction de maintien)	17
MUTE-FX	25

N

NEXT (écran suivant)	15
Noise Generator (effet)	48
NOTE NUMBER	62–63
NOTE TYPE	62–63

O

Orifice antivol	11
OUTPUT (sorties)	11
Overdrive (effet)	46

P

PAN	41
Part	12, 16, 19

Part (bouton)	10, 16, 19
Part (Edit)	19
Part en cours	18
PART MUTE	16–17
PART SELECT	17–19
Patch	12, 18, 84
PATCH PREVIEW	31
PATTERN	15
Pattern	60
PATTERN CALL	30
Pattern Edit	65
Copie	66
Décalage	68
Edit Quantize	68
Effacement (Erase)	67
Extraction de données (Data Thin)	68
Insertion de mesure	67
Modification de la vitesse	68
Modification du Gate Time	68
Suppression de mesures	67
Transposition	67
Pattern en cours	15
Pattern (initialisation)	65
Pattern (mode)	15
pattern (séquenceur)	15
Pattern utilisateur (user)	15
Phaser (effet)	51
Phonograph (effet)	49
Phrase	58
Position de saisie	62
POWER (interrupteur)	11
preset (pattern)	12, 15
Prise casque	11
Prises MIDI	78

Q

QUANTIZE	37
----------------	----

R

Radio Tuning (effet)	48
REC FUNCTION	10, 22, 63
Réglages système	73
RX (MIDI)	77
SEQUENCER	74
SOUND	73
TX (MIDI)	76
Réinitialisation (Factory Reset)	14
Resonance	33
Retour arrière	69
REVERB	39, 42
Reverb	42, 56–57
RHYTHM MUTE	17
RPS	21, 23, 94–95
RX (MIDI)	77

S

Sauvegarde	13
SD ROLL	21, 41

Sélecteur d'effets	10
SEQUENCER	74
Séquenceur	12, 15
Séquenceur (section)	10
Set MEGAMIX	30
Set Pattern	30
Set Rhythm	12, 18, 86
Short Delay (effet)	54
Slicer (effet)	50
SOLO SYNTH	31
SONG	69
Song (édition)	71
Effacement	71
Copie	72
Song (mode)	69
Song (enregistrement)	70
SOUND	73
SOUND (mode)	21–23
Space-D	52
Spectrum (effet)	45
SPIN (mode)	21, 40
Step Flanger (effet)	54
Insertion d'étape (Step)	71
STEP MUTE	41
Suppression d'étape (Step)	70
Synchronisation	80
SYSTEM	10, 73

T

Témoins rythmiques	10, 62
tempo	15–16, 40
Tempo standard	16
Tetra Chorus (effet)	52
tick	62
Tremolo	50
TX (MIDI)	76

U

Pattern utilisateur (user)	15
----------------------------------	----

V

VALUE (molette)	10, 13
VELOCITY	63
vibrato	36
VINYL	21, 40
VINYL-FX	21, 25
VOLUME (bouton)	10

W

WRITE	10, 18, 20, 26, 72
-------------	--------------------

X

X-FADER	21, 34
XY (mode)	21, 33